L'Appel de CTHULHU



LONDRES • PARIS • LAUSANNE • MILAN • VENISE • BELGRADE • SOFIA • CONSTANTINOPLE

TERREUR SUR L'ORIENT EXPRESS



EDITIONS SANS-DETOUR



6e ÉDITION FRANÇAISE



VOLUME 1

LONDRES - PARIS - LAUSANNE - MILAN



Ce livre est dédié à la mémoire de Lynn Willis (19XX-2013)
Erudit, mentor et ami

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR

Howard Phillips Lovecraft

Auteur
Érudit
Gentleman

Né en 1890
Décédé en 1937

Pour la version américaine
Auteurs : Phil Anderson, Marion Anderson, Bernard Caleo, David Conyers, Carl Ford, Geoff Gillan, Nick Hagger, Peter F. Jeffery, L.N. Isinwyll, Christian Lehmann, Mike Lay, Penelope Love, Paul Maclean, Mike Mason, Mark Morrison, Matthew Pook, Oscar Rios, Hans-Christian Vortisch, Russell Waters, Darren Watson, Richard Watts, William A. Workman
Illustration de couverture : Lee Gibbons
Illustrations : Laurie Deitrick, Dean Engelhardt, Earl Geier, Roger Raupp, Marco Morte
Cartes et plans : Carol Triplett, Steff Worthington, Marco Morte
Plans du train (1991) : Gustaf Bjorksten
Plans du train (2013) : Marco Morte
Simulacre de Sedefkar (2013) : Patricio Contreras-Toro
Médaillon d'Ithaque (2013) : Lynda Mills, fabriqué par Campaign Coins
Recherche photographique : Pegasus Spiele, Meghan McLean
Projet, éditorial, textes complémentaires (Californie, 1991) : Lynn Willis
Direction artistique : Meghan McLean
Maquette originale : Geoff Gillan
Maquette intérieure et conception graphique : Meghan McLean
Maquette du *Guide du voyageur* : Nick Nacario
Maquette des Objets spéciaux : Andrew Leman, Meghan McLean, Marco Moore, Michele Johnson, Dean Engelhardt
Maquette de couverture : Charlie Krank
Assistante de production (1991) : Petra Pino
Assistant de recherche : Darren Watson
Relecture (1991) : Anne Q. Merritt et Amanda J. Lee
Relecture (2013) : Cameron Swartzell
Expertise quant à la 7e édition de *L'Appel de Cthulhu* : Paul Fricker, Mike Mason
Campagne de financement : Charlie Krank, Meghan McLean, Nick Nacario
Bêta-testeurs (1991) : Tim Bentley, Lloyd Brady, Adam Brett, Anthony Burke, Bruce Cech, Greg Cech, Chiara Condotta, Keith Herber, Rick Jacobi, Ron Jones, Cathie Knight, Angus Lidstone, Andrew McInnes, Kaylene McInnes, Hugh McVicker, Brad Moore, Sean O Seaghdha, Cynthia Palmer, Wes Prosser, Liam Routt, Jenny Shannahan, Fraser McHarg, Jason Rowlands et The Duckmaster
Gardiens (2013) : Phil Anderson, Jeff « Mr. Shiny » Carey, Brandon Clark, Joe Connolly, Geoff Gillan, Mark Morrison, Matt Nott, Oscar Rios
Bêta-testeurs principaux (2013) : Dean Scully, Andrew Symons, Darren Watson, Christian Were
Bêta-testeurs de la GenCon (2013) : Paul Anderson, Marc Bruner, Samuel Crider, Steve Ellis, Graham Wills, Suzanne Wills
Bêta-testeurs du scénario (2013) : Marion Anderson, Lisa Bauer, Scott Belgrove, Daniel Bower, Vincent Chau, Joe Collins, Craig Cousins, Arthur Coleborn, Bruce Drane, Dean Engelhardt, Andrew Fattorusso, Sean Foster, Paul Fricker, Earl Gachan, David Godley, Tristan Goss, Phredd Groves, Amy Hewitt, Matthew Higgins, Natasha Hirt, Richard Hunton, Joel Jackel, Vian Lawson, Jef Lay, Angus Lidstone, Penelope Love, Regina Mireau, Lynda Mills, Joseph Potenza, Trevor Powell, Daniel Rice, Mark Richardson, Matthew Sanderson, Simon Sherrin, Peter Thomas, Cameron Usher, Suzanne Walsh, Paul Watts
Remerciements particuliers à (1991) : Michael Tice, Christian Lehmann, Darwin Bromley, William W. Workman, Jeffrey L. Simons et Anne Q. Merritt qui ont, chacun à leur propre manière, parfois étonnante, contribué au succès de *Terreur sur l'Orient-Express*.
Nous voulons également remercier tous ceux qui nous ont soutenus financièrement. La liste intégrale de nos fans épatants et de ceux qui nous ont financés se trouve à la fin du *Livre 4*.
HORROR ON THE ORIENT EXPRESS est publié par Chaosium Inc.

Cette aventure devrait être utilisée avec le jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu*, vendu séparément.

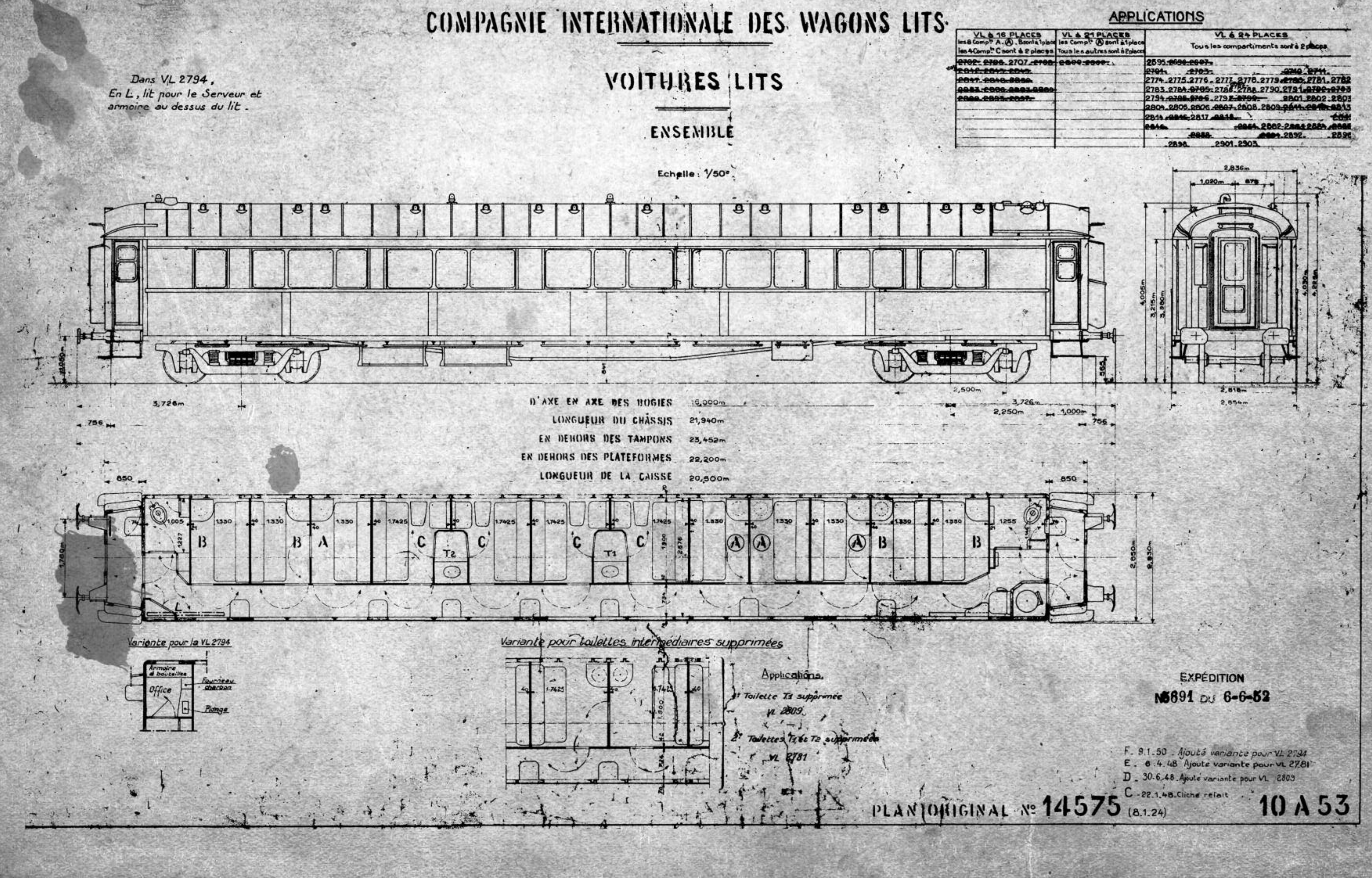
Pour la version française

Traduction : Valérie Florentin & Olivier Fanton
Relectures : Laure Valentin et Elise Lemai
Direction éditoriale : Christian Grussi
Mise en page : Joel Challoit

Imprimé en Allemagne • Westermann Druck Zwickau GmbH • ISBN : 978-2-917994-89-4
Édition et dépôt légal : Octobre 2014

L'Appel de Cthulhu est publié par les éditions Sans-Détour sous licence de Chaosium Inc.
La 6e édition de L'Appel de Cthulhu est copyright © 2008 Chaosium Inc., tous droits réservés.
Call of Cthulhu® et L'Appel de Cthulhu® sont des marques déposées par Chaosium et les éditions Sans-Détour.

Table des matières


COMPAGNIE INTERNATIONALE DES WAGONS LITS
VOITURES LITS
ENSEMBLE
Echelle : 1/50e
Dans VL 2794,
En L, lit pour le Serveur et armoire au dessus du lit.
APPLICATIONS
VL à 16 PLACES
VL à 21 PLACES
VL à 24 PLACES
Tous les compartiments sont à 2 places
D'AXE EN AXE DES BOGIES 16,000m
LONGUEUR DU CHÂSSIS 21,940m
EN DEHORS DES TAMPONS 23,452m
EN DEHORS DES PLATEFORMES 22,200m
LONGUEUR DE LA CAISSE 20,500m
Variante pour la VL 2794
Armoire à bouteilles
Office
Fourneau charbon
Plonge
Variante pour toilettes intermédiaires supprimées
Applications.
1° Toilette T1 supprimée VL 2809
2° Toilettes T1 et T2 supprimées VL 2781
EXPÉDITION
N° 5691 DU 6-6-52
F. 9.1.50. Ajouté variante pour VL 2794
E. 6.4.48 Ajouté variante pour VL 2781
D. 30.6.48 Ajouté variante pour VL 2809
C. 22.1.48 Cliché refait
PLAN ORIGINAL N° 14575 (8.1.24)
10 A 53

Préface

Terreur sur l'Orient-Express a été publié pour la première fois en 1991 sous l'œil attentif de Lynn Willis. La campagne a gagné le prix Origins de la Meilleure aventure en 1991 ainsi que celui de Meilleure présentation graphique pour un jeu de rôle, une campagne ou un supplément, la même année, ce qui témoigne du soin extraordinaire que Lynn a apporté à la boîte originale.

La nouvelle édition a été rendue possible grâce au soutien généreux de nos fans sur Kickstarter, qui sont tous nommés ici. Nous avons eu beaucoup de plaisir à remettre ce train sur les rails et nous espérons que le résultat vous plaira. Merci de tout cœur.

Cette édition 2013 ajoute de nombreux nouveaux scénarios à la campagne originale. Les intrigues principales des nouveaux éléments ont été conçues par Geoff Gillan, assisté de Mark Morrison et d'Oscar Rios, aidés par les suggestions émises par Charlie Krank lors de la campagne de financement. Les nouveaux scénarios ont été écrits par Geoff Gillan, Penelope Love et Oscar Rios.

En plus, les auteurs originaux Phil Anderson et Russell Waters ont repris leurs scénarios se déroulant respectivement à Belgrade et Trieste pour les enrichir de nouveaux détails et ajouter de nouvelles scènes. Richard Watts n'a pas pu se joindre à nous, mais son ami Oscar Rios a révisé le chapitre à Sofia en son nom. Christian Lehmann a fourni des détails sur sa ville natale de Poissy pour le chapitre à Paris et a corrigé toutes nos phrases en français.

Les propriétaires de la boîte originale constateront de nombreuses différences. Les passés et motivations de nombreux personnages ont été modifiés, tout comme l'histoire du Simulacre de Sedefkar. De nouveaux indices et une toile de fond plus complète ont été ajoutés aux scénarios originaux. Toute la campagne mérite d'être attentivement relue.

De nouveaux chapitres ont été ajoutés. Hans-Christian Vortisch nous a donné des détails sur le port d'armes en Europe et nous recommandons son excellent ouvrage *Investigator Weapons, Volume One*, publié par Sixtystone Press. Darren Watson a écrit des passages sur les voies aériennes de l'époque et a découvert de nombreuses nouvelles unes de presse de 1923 en plus de répondre à plusieurs questions historiques. Nous remercions Steve Kluskens pour sa recherche sur les prix des billets de l'Orient-Express, publiée à l'origine dans *The Unspeakable Oath 5*. Carl Ford nous a proposé une sélection de films d'horreur se déroulant dans des trains. P. F. Jeffery a remodelé sa nouvelle sur le Continent des Horreurs et Matthew Pook a mis à jour vingt ans de scénarios de *L'Appel de Cthulhu*.

Paul Fricjer et Mike Mason sont les auteurs de la 7e édition de *L'Appel de Cthulhu* et nous ont généreusement fourni les renseignements sur les évolutions des règles. Alors que le délai approchait, ils nous ont aidés à convertir les caractéristiques de base, en compagnie de Geoff Gillan. Les scénarios ont été testés avec la 7e édition, et le jeu n'en était que meilleur.

Le Guide du voyageur a été écrit par Penelope Love (en intégrant certains textes de l'édition de 1991), sous le nom de plume de Patrick Jensen, qui est un PNJ. Il s'agit d'une parodie d'un journal de voyage des années 1920. Il contient des sentiments – comme l'assurance infaillible de la supériorité britannique – qui ne seraient plus exprimés de la sorte de nos jours. Le lecteur devrait garder cela à l'esprit lorsqu'il le lira.

Mike Lay et Colin Dixon étaient les auteurs d'une critique fort utile sur la campagne de 1991 qui a aidé à prendre de nombreuses décisions éditoriales. Mike a joint notre équipe de rédacteurs et a écrit des nouvelles scènes dont l'embuscade de Fenalik, la conclusion à Londres et bien d'autres. David Conyers a contribué à l'ajout d'événements dans l'histoire *Une peau parfaite*, dans le chapitre à Constantinople. Tous les autres ajouts scénaristiques et éditoriaux sont dus à Mark Morrison, grâce aux suggestions faites par nos principaux bêta-testeurs, Christian Were, Dean Scully, Andrew Symons et Darren Watson. Matt Nott et son groupe londonien


GIBBONS

ont également été d'une grande aide. Justin Manfield s'est occupé des traductions latines. De manière connexe à cet ouvrage, James Lowder est l'éditeur de l'anthologie de fiction *Madness on the Orient Express*, qui contient de nombreux récits du Mythe prenant place à bord du train ou qui y sont reliés.

Nick Marsh a écrit le roman *The Express Diaries* en se basant sur l'enregistrement audio de la campagne de 1991 sur Yog-Sothoth.com, à laquelle Paul Maclean et les Joueurs de Bradford participaient. Leurs investigateurs avaient été écrits par Paul pour être joués, de même que six investigateurs fournis par ceux qui nous ont financés.

Meghan MacLean s'est occupée de la direction artistique de cette nouvelle édition et a conçu son étonnante maquette (en se fondant en partie sur la fascinante maquette de Stratelibri et Pegasus Press).

Steff Worthington a préparé les cartes des villes, incluant généreusement une version pour le gardien et une autre pour les joueurs. Son dévouement pour la précision historique est visible.

Nous remercions également Frank Heller et l'équipe de Pegasus Spiele qui ont fourni de nombreuses photos d'époque tirées de l'édition allemande de 2005 *Horror im Orient -Express*.

Au travers de tout ce travail, notre ami et mentor Lynn Willis nous a manqué. Il avait pris sa retraite de Chaosium en 2008 et est décédé en janvier 2013 alors que nous travaillions sur cet ouvrage. L'idée originale d'un supplément pour *L'Appel de Cthulhu* qui se déroulerait à bord de l'Orient-Express est la sienne. Une grande partie du texte de 1991 est préservée ici, témoignage durable de sa grande intelligence et de son œil vigilant. Son train lui survivra.

Nous espérons que vos joueurs et vous apprécierez le voyage et que vous boirez un verre en son honneur.

Mark Morrison
Octobre 2013



A propos de la 7ème édition de *L'Appel de Cthulhu*

Cette édition de *Terreur sur l'Orient-Express* a été conçue pour être jouée avec la 7e édition de *L'Appel de Cthulhu*, mais elle est parfaitement compatible avec toutes les éditions antérieures.

Les changements principaux sont que les compétences sont maintenant cinq fois plus élevées que leur valeur antérieure. Ainsi, un personnage qui avait 16 en FOR a maintenant 80. Certaines compétences ont été enlevées ou amalgamées.

Les tests de compétence peuvent avoir différents niveaux de difficulté, appelés Facile (test normal), Difficile (test réduit de moitié) et Extrême (test réduit au cinquième).

La 7e édition inclut deux nouvelles manières importantes pour les joueurs de changer leur destin : en modifiant leur test de compétence ou en investissant de la Volonté pour modifier le résultat des dés. Ces deux règles sont indiquées en annexe pour que les gardiens puissent en tenir compte s'ils jouent avec une édition antérieure.

Remerciements de Chaosium

Chaosium aimerait remercier les personnes suivantes car, sans leur aide, la réalisation de ce projet aurait été impossible.

Nous voudrions remercier Gokcen Ceylan, le meilleur guide gastronomique d'Istanbul, pour son aide et son hospitalité. Si vous voyagez un jour à Istanbul, recherchez Gokcen sur Istanbul Eats.

Suzan Toma, du Pera Palace d'Istanbul, a été une source inestimable d'informations et d'images sur cet hôtel étonnant.

Nous voulons aussi remercier la Howard Philips Lovecraft Historical Society et plus particulièrement Andrew Leman, pour ses documents impeccables et son sens du placement.

Essia Bouzamondo-Bernstein nous a beaucoup aidés avec les fichues traductions françaises.

Michele Johnson a créé des cartes postales et des marqueurs pour valise qui ont permis d'enrichir l'expérience de jeu.

Alex Pearson nous a fourni un modèle pour les billets de l'Orient-Express et des répliques de ces billets ont été données en récompense à tous ceux qui nous ont financés sur Kickstarter.

Quant à l'horaire du scénario *Lampes à gaz*, nous remercions Thomas Cook Group plc. qui nous a aimablement donné l'autorisation de le reproduire.

N'oublions pas nos merveilleux fans et tous ceux qui nous ont financés sur Kickstarter.

Grâce à votre soutien et à vos contributions, nous avons pu publier ce supplément étonnant, dont nous sommes très fiers. La liste intégrale de ceux qui nous ont soutenus est incluse à la fin du présent ouvrage.

Les photos du livre *Étrangers dans un train* sont tombées dans le domaine public et proviennent de la collection William J. Hall du musée maritime national australien. Cette collection forme d'importantes archives de la navigation récréative dans le port de Sydney entre 1890 et 1930, des imposants yachts de course aux nombreux navires de toutes sortes qui mouillent au port, en plus d'illustrer le nouveau phénomène qu'est la navigation à moteur au début du vingtième siècle.

La collection regroupe également des portraits pris par des photographes professionnels et des images des nombreux spectateurs qui suivent les courses de voiliers.

L'image panoramique ci-dessous est composée de dix photos prises depuis la tour Galata par la firme de photographes Sébah & Joallier et a sûrement été prise dans les années 1880.

La carte de Paris, p. 151 du *Livre 2*, est tombée dans le domaine public.

La photo de l'Alfa Romeo est tombée dans le domaine public.

Panoramique d'Istanbul - 1880








Nous voulons remercier Lynda Mills pour son excellent travail artistique sur le Médaillon d'Ithaque.

Dean Engelhardt et Andrew Leman nous ont fourni des documents incroyables pour cette boîte, ainsi que des objets complémentaires.

Steff Worthington mérite un remerciement particulier pour son travail colossal sur la création des magnifiques cartes de cette campagne.

Enfin, nous ne saurions assez remercier ceux qui nous ont financés. Vous nous avez permis de faire ce voyage et nous espérons que vous aimerez votre séjour à bord de l'Orient-Express.

La liste complète de ceux qui nous ont soutenus financièrement se trouve à la fin de cet ouvrage.


VOITURE - LITS



Livre 1 : La campagne



Introduction à l'Orient-Express

L'Orient-Express

Qui se veut un bref résumé de son parcours et de son histoire, de Nagelmackers au Simplon-Venise-Orient-Express, avec de petites références aux exigences propres au jeu de rôle par Geoff Gillan.

Le nom Orient-Express est devenu l'expression même d'un voyage luxueux. Mais avant sa création à la fin du dix-neuvième siècle, le luxe n'était pas le terme qui venait à l'esprit des Européens qui voyageaient en train. Qu'il s'agisse ou non de longs voyages, les passagers étaient assis sur des banquettes inconfortables, souvent durant plusieurs jours. Aux États-Unis, le sort des voyageurs s'était amélioré grâce à l'invention de George Pullman, les wagons-lits, à la fin de la guerre de Sécession. L'idée avait rapidement été acceptée. Dans ces wagons, malgré une absence relative de confort, les passagers pouvaient dormir sur des couchettes lors des voyages de nuit.

Un jeune ingénieur belge du nom de Georges Nagelmackers voyagea un jour dans un wagon-lit, lors d'un déplacement aux États-Unis. Il constata l'existence de ces wagons et se demanda pourquoi les Européens ne pourraient pas avoir la même chose.



À son retour en Belgique, il était déterminé à offrir un certain confort aux passagers.

Comme il était ingénieur, il alla plus loin que le simple wagon-lit. Il voulait créer un wagon-lit de luxe comprenant aussi un lit et un lavabo, dans un décor élégant.

Il fonda la Compagnie internationale des wagons-lits (CIWL), après de nombreux aléas financiers durant lesquels les investisseurs venaient et repartaient. Enfin, l'Europe se dota de la première compagnie destinée simplement à construire et opérer des wagons -lits.

Nagelmackers parvint à faire attacher ses wagons à la plupart des trains traversant l'Europe. Lorsque le concept de wagons-lits fut accepté, Nagelmackers commença à construire des wagons-bars puis des wagons-restaurants. Dans toute l'Europe, les passagers étaient enthousiasmés par ce mode de transport. Nagelmackers, toujours inventif, poussa plus loin sa recherche du confort et du luxe.

Il décida de construire un train contenant tous ses wagons – les wagons-restaurants, les wagons-bars et les wagons-lits – et d'en faire un hôtel roulant qui traverserait l'Europe. Il nomma son train l'Orient-Express.

En 1882, après de longues manœuvres politiques visant à permettre au train de traverser les frontières, l'Orient-Express fit son premier voyage. Le service ne reliait pas encore Londres et Constantinople. Comme aucune voie ferrée n'existait au-delà de la Bulgarie qui aurait permis de relier la Turquie, le train allait jusqu'à Varna, au bord de la mer Noire, d'où les passagers pouvaient relier Constantinople par bateau. La route initiale traversait l'Europe centrale : Strasbourg, Munich, Vienne et Bucarest.



Georges Nagelmackers

En 1889, l'achèvement d'une portion de voie ferrée manquante permit à l'Orient-Express de terminer sa traversée de l'Europe en allant jusqu'en Turquie, la porte de l'Orient, en desservant sa capitale, Constantinople.

Le service a survécu à l'arrivée du nouveau siècle, bravant même une épidémie de choléra en Turquie, alors que les tickets étaient montrés aux contrôleurs depuis l'intérieur d'une boîte en métal blanc remplie de vinaigre. Seule la Première Guerre mondiale a véritablement menacé l'Orient-Express.

Avant cette date, la CIWL avait acquis des hôtels de luxe dans les villes traversées, afin d'offrir encore plus de confort aux passagers. Lorsque la guerre a éclaté, la compagnie a dû vendre plusieurs de ses propriétés pour survivre à ces temps difficiles.

En l'an 1906, le Simplon Express reprit du service, grâce au tunnel du Simplon qui venait d'être achevé. Ce tunnel, ayant nécessité de creuser dans le granit sur une distance de près de vingt kilomètres, est encore une merveille de nos jours. Reliant la Suisse à l'Italie, le Simplon allait de Calais à Milan, avant de relier également Venise.

Le Simplon Express devait surpasser l'Orient-Express original, car le passage par l'Europe méridionale était plus court et plus facile. Cependant, sous la pression des gouvernements allemand et austro-hongrois, le Simplon Express est demeuré une ligne mineure. Ces gouvernements voulaient que l'Orient-Express continue de passer au nord des Alpes, facilitant ainsi leurs communications à travers l'Europe. Mais lorsque la Grande Guerre a éclaté, l'Italie est devenue la plaque tournante des communications.

Au cours de la guerre, l'Orient-Express a été remplacé par plusieurs express locaux qui ne dépendaient que des pays qu'ils traversaient. Une même compagnie ne pouvait plus traverser l'Europe et ses passagers devaient avoir bien plus d'un titre de transport pour franchir les frontières.

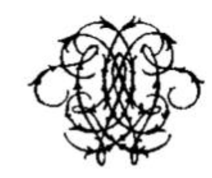
Une fois l'Allemagne vaincue, la Grande-Bretagne et la France ont tenté de maintenir leurs relations avec leurs alliées de l'Est, y compris la Yougoslavie nouvellement formée, ainsi qu'avec l'Italie et la Roumanie. Pour cela, elles ne voulaient pas avoir à passer par les régions allemandes. Ainsi, le Simplon Express, qui avait été mis de côté pour des raisons politiques, était maintenant favorisé par de nouveaux enjeux politiques pour remplacer l'Orient-Express. En 1920, le Simplon Express reliait sans interruption Milan, Venise, Trieste et Constantinople. Ce trajet en vint rapidement à dépasser l'Orient-Express puisqu'il était plus romantique, plus mystérieux et plus rapide. Pour beaucoup, il devint le synonyme de l'Orient-Express.

Des trains secondaires se rendaient encore à Munich ou Vienne, mais le Simplon-Orient-Express devint le train le plus direct. Dans les années 1920, il établit le record de vitesse pour la distance parcourue. De nouveaux wagons en acier furent fabriqués. Peints en bleu relevé d'un liseré d'or, ces wagons étaient encore plus luxueux. La réputation de l'Orient-Express grandit encore lorsque le train fut arrêté par la neige, à quatre-vingts kilomètres de Constantinople, pendant cinq jours. L'existence d'une seule voie rendait impossible de déplacer les wagons, mais le service se poursuivit de manière si efficace que les passagers signèrent tous un document félicitant l'équipage une fois le train libéré de la neige.

En 1930, le Taurus Express effectua son voyage inaugural. Ce train partait d'Istanbul et traversait la Turquie jusqu'au sud-est d'Alep, d'où les passagers pouvaient prendre une voiture jusqu'au Caire ou à Bagdad.

Sigles de la CIWL à travers les époques







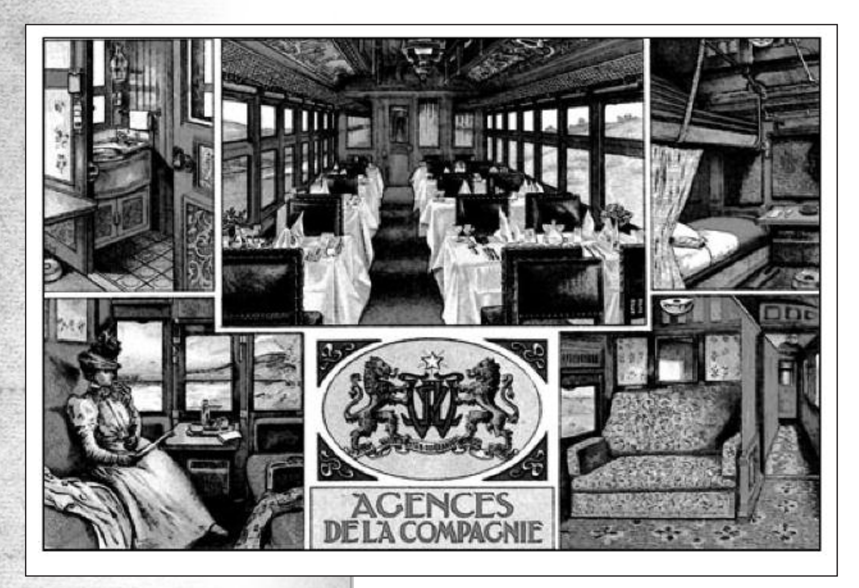


Illustration de l'intérieur d'une cabine de la CIWL en 1900.
De gauche à droite : salle de bains, wagon-restaurant, wagon-lit de nuit, wagon de première classe, wagon-lit de jour

En faisant traverser le détroit du Bosphore à ses passagers, ce nouveau service permettait de rejoindre le Simplon-Orient-Express à Istanbul. Les passagers pouvaient relier Bagdad à Londres en huit jours seulement. L'Orient-Express était devenu plus indispensable encore.

De petites lignes locales avaient été ajoutées au Moyen-Orient dès 1927. Vu le nombre de routes additionnelles à travers l'Europe qui rejoignaient le Simplon-Orient-Express, ce dernier devint l'épine dorsale de l'Europe.

Juste avant la Deuxième Guerre mondiale, le train reliait l'Europe au Caire, Bagdad et Téhéran. Avant la guerre, l'Orient-Express était sur tout le continent.

Alors que la guerre s'installait, les forces allemandes coupaient les lignes les unes après les autres, jusqu'à ce que le Simplon-Orient-Express s'arrête en 1942. Les Allemands tentèrent d'implanter un ersatz d'Orient-Express pour les officiers nazis, mais cela ne dura pas, en raison des trop nombreuses tentatives de sabotage organisées par les membres de mouvements de la résistance.

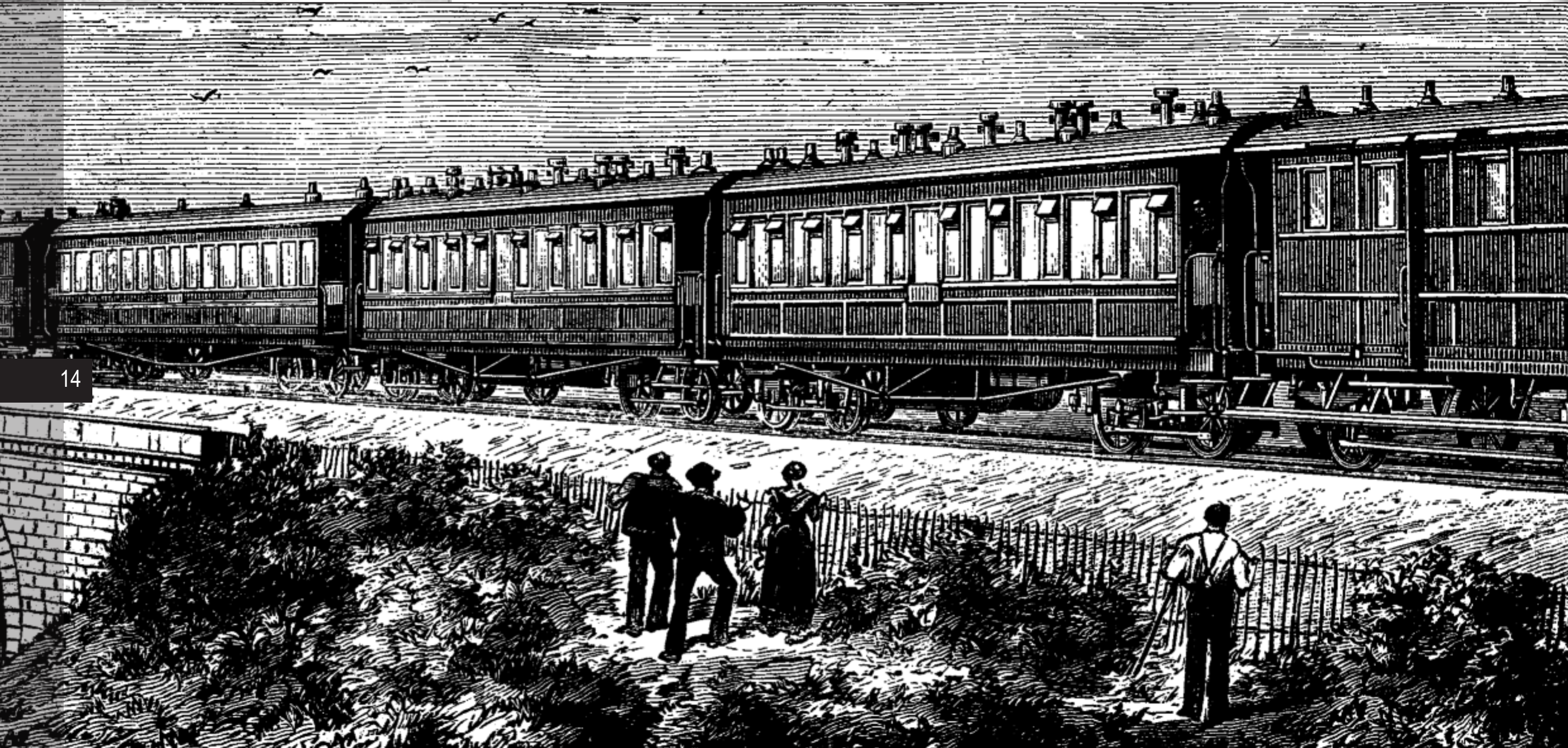
Ce n'est qu'en 1946 que le Simplon-Orient-Express et ses services affiliés reprirent, mais uniquement jusqu'à Venise. Les voyages jusqu'à Istanbul ne reprirent qu'en janvier 1947.

Les répercussions de la guerre froide se firent sentir. À travers les pays communistes, des sièges ordinaires durent être ajoutés en première, deuxième et troisième classes. Les dirigeants du bloc de l'Est étaient difficiles à convaincre et le Simplon-Orient-Express connut une existence perturbée et incertaine durant les années cinquante et au début des années soixante. Lorsque plusieurs pays fermèrent leurs frontières, le service dut être détourné. Ian Flemming raconte un voyage en pleine guerre froide dans *Bons baisers de Russie*, une aventure de James Bond.

Dans les années 1970, le service s'étiola encore, alors que les compagnies aériennes prenaient des parts plus importantes dans le transport de passagers. Le Simplon-Orient-Express devint simplement le Simplon Express et d'autres lignes abandonnèrent également la mention d'Orient dans leur nom, pour ne devenir que des lignes locales. Après 1977, plus aucun train direct ne reliait Paris à Istanbul et Athènes.

En 1982, le Venise-Simplon-Express reprit du service, remettant au goût du jour les luxueux wagons bleus au liseré d'or des années 1920 et 1930. Une fois par an, le nou-

4 octobre 1883 -
Voyage inaugural de l'Orient-Express




Dans un wagon première classe,
le voyage se faisait dans le confort et le luxe



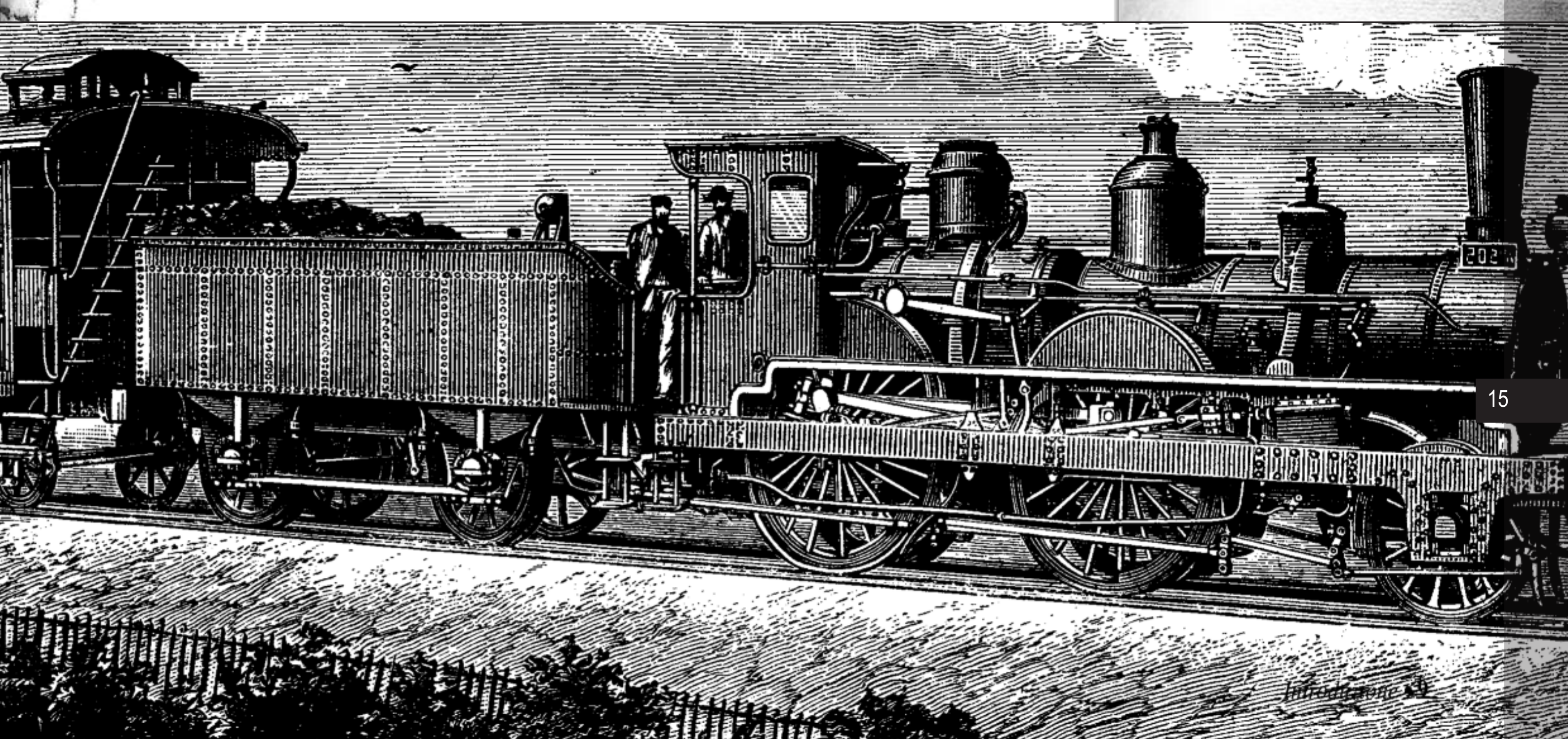
vel Orient-Express accomplit le voyage complet jusqu'à Constantinople. Ce service exclusif et nostalgique cherche à restituer l'image des voyages de l'Orient-Express de l'époque et connaît un certain succès.

La société à bord du Simplon-Orient-Express

Pour paraphraser l'excellent ouvrage, *The Orient Express*, de E. H. Cookridge, les voyageurs qui prennent le train entre les deux guerres attirent le genre d'attention qui serait de nos jours réservé aux stars de cinéma ou du rock. Cette élite fait l'objet de nombreuses chroniques dans divers journaux et magazines. Ce sont les doyens de l'âge du jazz, les héritières, les nobles déchus, les gangsters au sommet de leur gloire et les millionnaires philanthropes qui composent les listes de passagers du Simplon-Orient-Express lorsqu'il est à son apogée.

Les wagons de deuxième classe sont ajoutés dans les années 1920. Au cours de cette même décennie, une troisième classe est ajoutée. Le contraste ne fait que mettre en valeur le luxe dont les voyageurs pouvaient profiter. Les restaurants de l'Orient-Express rivalisent avec les meilleures tables du monde et offrent le même service impeccable. Les monarques voyagent souvent à bord du train. Des wagons construits spécialement à leur intention leur sont réservés et les emmènent vers des destinations particulières.

Les investigateurs qui auraient la chance de se trouver en première classe à bord de l'Orient-Express rencontreraient non seulement les têtes dirigeantes et nobles d'Europe, mais également toute personne suffisamment ambitieuse ou riche pour se payer un billet. Hommes d'affaires étrangers ou américains et diplomates, tous se trouvent à bord du train.



La proximité des gens puissants implique la présence de tous ceux qui se repaissent de vanité, ceux qui auraient pu être ou qui ont été quelqu'un. Les nombreux parasites qui les accompagnent sont encore plus snobs que ceux qu'ils flattent.

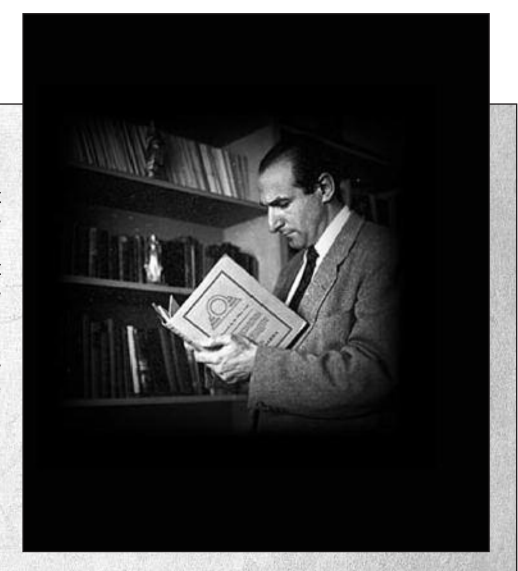
Bien que le prix soit élevé, toute personne d'apparence respectable qui paye son billet peut monter à bord de l'Orient-Express. L'apparence respectable couvre autant l'apparence physique que le comportement, puisque les passagers incluent tout aussi bien des couples que des cœurs à prendre, des riches et des puissants, des gigolos, des maîtresses et des « actrices » à la carrière prometteuse ou descendante, des révolutionnaires, des autocrates, des esclavagistes, des criminels, des trafiquants, des psychopathes, des espions et des assassins.

Finalement, l'Orient-Express ne saurait être plus sélectif que ne l'est l'humanité.

En raison des nombreuses frontières traversées et de la facilité relative de la chose, les lignes de l'Orient-Express sont idéales pour les espions de toute nationalité. En fait, le seul meurtre de l'histoire ayant jamais eu lieu sur la ligne est celui d'un officier britannique accusé d'espionnage.

Les criminels qui prennent le train sont de tout acabit : des simples pickpockets qui dérobent portefeuilles et bijoux sur le quai aux groupes d'escrocs mieux vêtus qui prennent régulièrement le train pour estimer la richesse d'une victime potentielle avant de s'en prendre à elle.

Les œuvres non fictionnelles



The Orient Express, par E. H. Cookridge. Il s'agit du meilleur livre sur l'Orient-Express, son histoire et ses voyages. Cookridge s'adresse autant aux passionnés qu'aux néophytes et le livre est donc accessible à tous. Chaudement recommandé.
L'Orient-Express, par Jean des Cars et Jean-Paul Caracalla. De très nombreuses illustrations relatent l'histoire de l'Orient-Express. Ce livre est un régal pour les yeux. Il contient de nombreuses cartes, photos et réimpressions d'anciennes affiches. Cela vaut définitivement la peine de le chercher.

Railway Bazaar, de Paul Theroux. Bien qu'il ne s'agisse pas à proprement parler d'un livre sur l'Orient-Express, il détaille les aventures contemporaines, à travers l'Europe, de l'auteur. Il vaut la peine d'être lu car nul ne combine mieux que Theroux le romantisme, l'inconfort et le sentiment d'être jeté au milieu des autres à bord d'un service international. Ce n'est pas une lecture essentielle, mais nous la recommandons.

Les références filmiques



Le Crime de l'Orient-Express (1974), réalisé par Sidney Lumet, avec Albert Finney, Lauren Bacall, Sean Connery et plusieurs autres. Inspiré par l'œuvre d'Agathe Christie, le film est verbeux et lent, mais vaut la peine d'être vu pour sa restitution parfaite du Simplon-Orient-Express à son apogée. Une aide inestimable pour les gardiens.

Hercule Poirot : Le Crime de l'Orient-Express (2010), réalisé par Philip Martin, avec David Suchet. Cette adaptation récente pour la télévision donne une atmosphère oppressante et dérangeante à l'histoire connue, parfaite pour plonger les investigateurs et les gardiens dans l'ambiance. Le train est reconstitué avec goût. Un documentaire de David Suchet relate le service actuel.

Une femme disparaît (1938), réalisé par Alfred Hitchcock, avec Michael Redgrave. Le film réalisé par Hitchcock dans les années 1930 est l'un des premiers à utiliser l'Orient-Express comme cadre. Il n'est jamais ouvertement dit que le train est l'Orient-Express, mais il n'y avait pas tant de trains de luxe qui traversaient les Balkans. L'ambiance années trente est également un avantage, puisqu'elle est proche de l'époque d'une campagne de Cthulhu. Le film vaut donc la peine d'être vu pour plusieurs raisons, la meilleure étant qu'il s'agit d'un très bon film.

Bons baisers de Russie (1963), réalisé par Terrence Young, avec Sean Connery, Lotte Lenya et Robert Shaw. Un des premiers James Bond dont l'introduction prend place à bord de l'Orient-Express. Le film montre aussi souvent la ville d'Istanbul. Les gardiens devraient le voir, au moins pour la scène de combat entre Robert Shaw et Sean Connery, l'une des meilleures scènes de combat de l'histoire du cinéma, et pour l'excellente démonstration de ce que peut être un combat dans un espace aussi confiné qu'un wagon.

Les œuvres de fiction de Chaosium

Madness on the Orient Express, sous la direction de James Lowder. Ce regroupement de nouvelles a été commandé pour accompagner cette campagne et contient deux douzaines de tout nouveaux récits d'horreur se déroulant à bord de l'Orient-Express à travers toute son histoire. Les gardiens pourront s'inspirer des événements étranges et des passagers particuliers qui sont décrits. Les auteurs incluent Elaine Cunningham, Dennis Detwiller, Christopher Golden, Kenneth Hite, Robin D. Laws, Lisa Morton, Lucien Soulban, James L. Sutter, Monica Valentinelli et bien d'autres.

Cthulhu's Dark Cults, sous la direction de David Conyers. Cette anthologie regroupe des histoires relatives aux différents cultes rencontrés dans les scénarios de *L'Appel de Cthulhu*. *Une peau parfaite* de David Witteveen se déroule à l'arrivée de l'Orient-Express à Constantinople en 1922 et concerne les Frères de la Chair. Les événements et personnages ont été inclus au sein de la campagne, dans le chapitre à Constantinople, mais l'histoire originelle mérite d'être lue.

Cthulhu's Dark Cults II, sous la direction de David Conyers (à paraître). La suite de cette anthologie comprend l'histoire *Sins of the Flesh*, par l'auteur Brian Sammons, un habitué de *L'Appel de Cthulhu*, qui relate la réapparition du Simulacre de Sedefkar en Irak, de nos jours. C'est un excellent point de départ pour un scénario bourré d'action où l'armée américaine jouerait un rôle.

Les gardiens qui préfèrent faire leur propre choix quant à la survie du Simulacre pourraient traiter les événements et l'implication de la CIA comme une rumeur propagée par Internet.

Dans les années 1890

L'Orient-Express était pleinement en service durant les années 1890. C'était la première ère de son existence, durant laquelle il devint, dans l'esprit du public, le train le plus formidable de tous les temps.

Cette ligne vitale suivait l'ancienne route, traversant l'Allemagne et l'Autriche, passant au nord des Alpes. Ce service était appelé l'Orient-Express.

Les wagons de l'époque étaient construits en bois, mais avec la même attention aux détails et à la finition que leurs successeurs des années 1920. La plupart des voyageurs européens en étaient à leur première expérience de voyage en wagon-lit et les magazines et journaux de l'époque adoraient imaginer les possibilités offertes par tant de personnes regroupées dans de petits compartiments.

Par la suite, les écrivains de romans policiers utilisèrent ces espaces confinés à des fins bien plus macabres.

Plus de détails sur la ligne durant les années 1890 sont donnés dans le scénario *Le Fez rouge sang*.

L'Orient-Express de nos jours

En premier lieu vint l'Orient-Express, puis le Simplon-Orient-Express, et le dernier-né des trains de luxe est le Venise-Simplon-Orient-Express. Il a été reconstruit à partir des plans originaux des années 1920 et les wagons-lits sont toujours peints en bleu liseré d'or. Le train est un hommage nostalgique qui fait régulièrement l'aller-retour entre Londres et Istanbul. Les passagers doivent porter des tenues de soirée pour aller manger et il est fortement recommandé de s'habiller selon la mode des années 1920.

Le train comprend maintenant une voiture-salon avec un piano de concert (ce qui nous a poussés à ajouter un tel wagon parmi les plans de ce supplément, malgré l'inexactitude historique). Le personnel refuse de divulguer comment le piano a pu être monté à bord du train. C'est un secret bien gardé par la compagnie.

Les lieux pourraient être utilisés pour des investigateurs modernes qui auraient besoin de rencontrer des gens puissants dans le luxe le plus complet. Un voyage à bord du Venise-Simplon-Orient-Express vaut toujours la peine d'être vécu, peu importe l'époque ou la nature des passagers.

L'histoire de l'entreprise folle de Nagelmackers n'est aucunement terminée.

Un voyage fictif à bord de l'Orient-Express moderne est relaté dans le scénario *Le Simulacre affranchi*.



Aide au gardien



La ligne Simplon-Orient-Express

Description du train et de son personnel au cours des années 1920, de son itinéraire, de ce qui n'est pas compris ou utile ici et comparaison avec le train fictif auquel nous nous intéressons.



La ligne de l'Orient-Express se voulait dès le départ, et encore aujourd'hui, une expérience de voyage luxueuse. Elle rivalise avec les paquebots de la Cunard par son opulence et son confort. Les passagers à bord du train doivent se rappeler qu'ils fréquentent l'élite européenne.

Le Simplon-Orient-Express n'a pas de siège standard. Tous les passagers bénéficient d'un wagon-lit entier, pour eux seuls, ou à partager. Les wagons-restaurants sont aussi élégants que la cuisine est succulente, tout autant que dans les meilleurs restaurants de Paris, même si les menus sont nécessairement plus restreints. Les compétences et le sang-froid du personnel sont légendaires à travers l'Europe. La Compagnie internationale des wagons-lits n'embauche que les meilleurs cuisiniers, conducteurs et directeurs.

Les descriptions faites dans ce chapitre sont destinées uniquement aux gardiens. Les passionnés de train devraient comprendre que ce qui est décrit ici, c'est la ligne du Simplon-Orient-Express, en présentant principalement les éléments importants dans une campagne de *L'Appel de Cthulhu*. Les experts peuvent se tourner vers la réalité pour connaître les faits précis. Nous n'avons que quelques pages pour présenter un résumé utile.

Le personnel

À bord du train, chaque membre du personnel porte un uniforme. Celui-ci peut être bleu ou blanc, selon le poste occupé. Lorsque le temps est froid, un lourd manteau est ajouté pour le personnel qui doit se placer sur le quai. Les postes sont présentés ici par ordre alphabétique, et non par ordre d'importance.

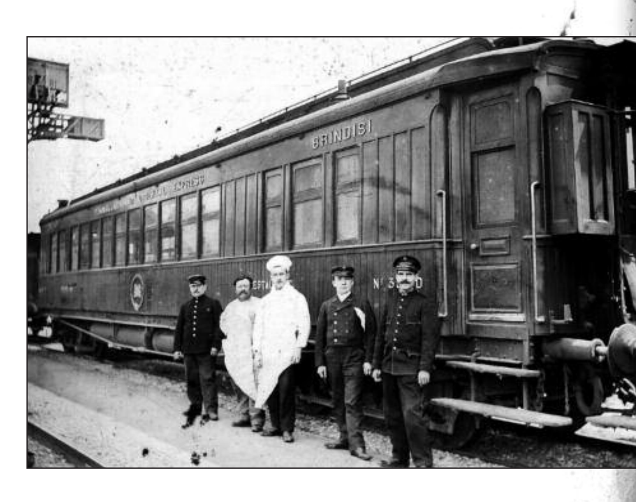
Le brigadier-postier

Il est en charge des fourgons, c'est-à-dire des wagons destinés aux bagages. Il y a au moins deux fourgons par train, un pour les bagages des passagers et l'autre pour les petits colis qui devraient être livrés à des endroits proches de la voie ferrée.

Dans ce dernier cas, les dépôts à la gare sont parfois la seule manière pour les villages de recevoir des pièces pour la machinerie, par exemple. Le brigadier-postier s'assure que chaque paquet soit parfaitement étiqueté et qu'il soit livré à la bonne gare. Il dort dans son wagon.

Le chef cuisinier

C'est le magicien en charge de la cuisine, qui fait généralement partie des plus grands chefs d'Europe.



Carte d'époque

Le chef de brigade

Le chef de brigade est en charge du personnel de cuisine au service du maître d'hôtel et des conducteurs.

Le chef de train

En charge de tous les wagons-lits, c'est le commandant en chef du train. Plus important encore aux yeux du gardien, son assistant et lui détiennent les équipements d'urgence, comme les deux fusils, la trousse de secours et la boîte à outils.

Le conducteur

C'est le poste le plus glamour sur l'Orient-Express. C'est un travail difficile et les hommes choisis par la compagnie sont les meilleurs. Tous doivent parler au moins trois langues pour pouvoir aider les passagers internationaux et le personnel.





Un conducteur de nuit est prévu pour les wagons-lits qui arrivent de nuit. Il s'assure que les passagers concernés soient réveillés et prêts à partir. Généralement, un conducteur travaille dans un pays qui n'est pas son pays natal, pour améliorer sa culture internationale. Les conducteurs ont un passe-partout qui leur permet d'entrer dans tous les compartiments.

Le contrôleur

À bord du train, il assiste le chef de brigade. Il contresigne également les papiers du conducteur aux arrêts importants pour attester que tout va bien et que les déplacements des passagers sont conformes. À chaque grande gare, un contrôleur assiste le personnel dans les réparations ou autres tâches qui nécessitent du personnel supplémentaire ou un équipement spécifique. Il organise également les équipes qui assurent les réparations de routine.

L'homme de ménage

Il s'assure de tout nettoyer dans le train. Une fois qu'un wagon est arrivé à destination, il est détaché du train. Les hommes de ménage assignés à la gare l'emmènent sur une voie de garage et le nettoient de fond en comble. Ce sont des hommes embauchés par la compagnie et non des travailleurs locaux. Ensuite, le wagon peut reprendre du service lors du voyage de retour.

Le maître d'hôtel

Il est responsable du wagon-restaurant. Il doit s'assurer de la qualité du personnel, de la propreté du wagon et du service impeccable. Il porte toujours une queue-de-pie.

Le serveur

Il s'occupe du service sous la houlette du serveur-receveur. Des vestes blanches et des vestes bleues sont fournies aux serveurs puisque la fumée des moteurs et celle de la cuisine salissent souvent leurs vestes blanches, qui sont l'uniforme traditionnel.

Le serveur-receveur

Il gère à chaque instant le service dans les wagons-restaurants. C'est toujours lui qui présente l'addition.

Les considérations techniques

Le personnel varie en nombre : le train est bien plus long à Milan qu'à son arrivée à Constantinople. En comptant les porteurs, les plongeurs et autres, le gardien a au moins vingt-cinq hommes différents à sa disposition et souvent plus. Par exemple, quarante personnes servent actuellement sur le Venise-Simplon-Orient-Express. Ingénieurs, pompiers et gardes-freins sont employés par diverses entreprises nationales ou privées qui fournissent les machines et les rails.

Le personnel de la CIWL dort à bord du train, comme il le peut. Les conducteurs peuvent sommeiller sur le siège qu'ils occupent la nuit. D'autres membres du personnel ont des matelas qu'ils étendent par terre. Le chef de brigade et les autres postes importants se voient attribuer des couchettes dans les fourgons. Les plongeurs et les autres pendent des hamacs dans la cuisine ou dans les fourgons.

Les autres Orient-Express

L'Europe, et particulièrement l'Europe occidentale, est traversée par toutes sortes de voies ferrées locales qui peuvent amener les investigateurs n'importe où.

La Compagnie internationale des wagons-lits a fourni des services de l'Orient-Express, donc ce que l'argent permet de mieux, à travers une grande partie de l'Europe. En utilisant la ligne Simplon-Orient-Express comme point de départ, des liens peuvent être faits vers d'autres lignes de luxe. Pour les gardiens qui mènent une campagne en Europe, le rail devrait toujours être le premier choix pour les déplacements. Voici une liste de certaines voies, arrêts et liens vers d'autres Orient-Express. Comme tous ces services utilisaient les voies fournies par des compagnies différentes, les correspondances vers des services moins luxueux ou locaux se trouvaient facilement. Ces services ne coexistaient pas forcément à tout moment.

Élégance décadente





Les autres Orient-Express

- **ARLBERG ORIENT-EXPRESS** – Paris, Belfort, Bâle, Zurich, Innsbruck, Salzbourg, Linz, Vienne, Presbourg (Bratislava), Budapest, Oradea, Cluj, Sinaia, Ploesti, Bucarest
- **BELGRADE ORIENT-EXPRESS** – Vinkovci, Subotica, Budapest
- **CRVENI KRST ORIENT-EXPRESS** – Skopje, Gevgelija, Idomeni, Thessalonique, Athènes
- **LJUBLJANA ORIENT-EXPRESS** – Jesenice, Villach, Badgastein, Salzberg, Munich
- **OSTEND ORIENT-EXPRESS** – Bruxelles, Liège, Cologne, Frankfort, Nuremberg, correspondances vers Stuttgart, Prague et Varsovie
- **PARIS ORIENT-EXPRESS** – Strasbourg, Kehl, Karlsruhe, Stuttgart, Ulm, Augsbourg, Munich, Salzbourg, Linz, Vienne, Hegyeshalom, Budapest
- **TAURUS ORIENT-EXPRESS** – Dans les années 1930, il reliait le détroit du Bosphore à Eskisehir (avec une correspondance jusqu'à Ankara), Adana puis Alep. Une voie menait ensuite jusqu'à Masul, d'où un bus et une voie ferrée locale conduisaient jusqu'à Bagdad et Basra. L'autre voie allait vers le sud pour s'arrêter près de Damas, d'où les passagers prenaient le bus pour Haïfa et une voie ferrée locale jusqu'au Caire. Plus tard au cours de la décennie, la ligne fut prolongée jusqu'à Téhéran.

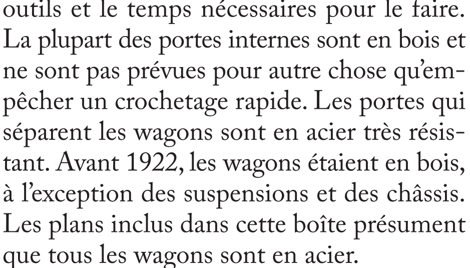


Les éléments d'un train

Il existe de nombreux modèles de wagons de l'Orient-Express. Les descriptions suivantes sont donc de nature générale. Il n'a jamais existé une configuration unique de train : il pouvait, par exemple, y avoir plus ou moins de wagons-lits selon les trains, ou de fourgons pour les bagages. Si la longueur du train augmente trop, la puissance de la locomotive ne suffit plus à la tâche et il faut alors former un deuxième train. Contrairement aux motrices diesel actuelles, il était impossible de coupler deux ou trois locomotives à vapeur pour gagner en puissance.

La sécurité

Dès 1922, un wagon de l'Orient-Express est constitué d'une coque d'acier montée sur des suspensions en fer et acier qui soutiennent les roues. À moins de les attaquer au chalumeau, il est très difficile de forcer les parois externes d'un wagon et c'est impossible sans avoir les outils et le temps nécessaires pour le faire. La plupart des portes internes sont en bois et ne sont pas prévues pour autre chose qu'empêcher un crochetage rapide. Les portes qui séparent les wagons sont en acier très résistant. Avant 1922, les wagons étaient en bois, à l'exception des suspensions et des châssis. Les plans inclus dans cette boîte présument que tous les wagons sont en acier.



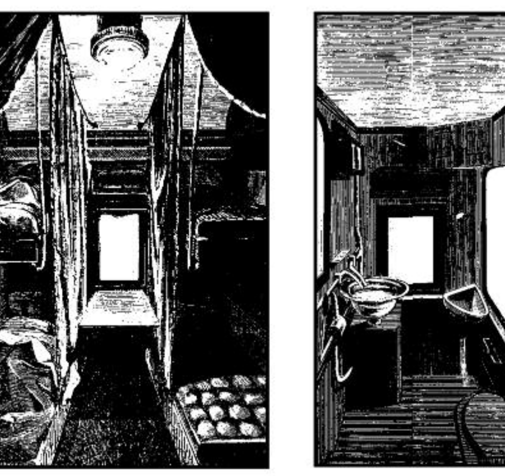
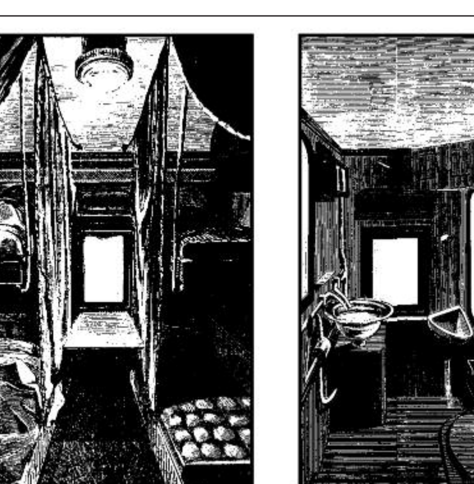
Les wagons-lits

Le couloir est fini avec élégance de panneaux de bois sombre. À l'une des extrémités du couloir se trouve le strapontin du conducteur, son emplacement normal lorsque le train circule.

Dans la configuration montrée ici, le wagon-lit contient seize lits : certains compartiments sont équipés de deux lits superposés et il y a quatre compartiments simples. Pour le voyage vers l'ouest lors de cette campagne, les lits sont numérotés et spécifiquement attribués.

Le plan du wagon-lit illustre certains compartiments préparés pour le jour et d'autres pour la nuit, avec leurs lits descendus et faits.





Un compartiment de jour, un compartiment de nuit, la salle de bains

À bord de l'Orient-Express



Chaque compartiment est orné de bois laqué et de marqueterie, tous siglés par le décorateur anglais Morison. Durant la journée, les lits se plient pour devenir des fauteuils. Un petit lavabo au sein du compartiment ou dans un compartiment adjacent permet aux passagers de se rafraîchir. Des toilettes se trouvent à chaque extrémité du wagon. Les toilettes et les salles de bains peuvent être fermées à clé, pour respecter l'intimité des passagers, tout comme les compartiments.

Un conducteur et un serveur apportent les journaux et le petit-déjeuner dans les compartiments, toujours sur des plateaux en argent. Les passagers qui souhaitent voir du monde peuvent s'installer à une table dans le wagon-restaurant ou dans la voiture-salon.

Le wagon-restaurant

Le wagon-restaurant est équipé de tables et de chaises, d'une cuisine, d'un garde-manger et d'un cellier à vin. Il est possible d'y accueillir cinquante-six passagers, ce qui permet d'asseoir uniquement trois wagons-lits de première classe. Au plus fort du voyage, trois services sont nécessaires pour permettre de servir tous les passagers et le personnel.

La version montrée dans les plans ne permet d'accueillir que quarante-huit passagers, afin que le wagon soit à l'échelle du reste du train. Notez la présence d'une porte à mi-chemin du wagon : fumeurs et non-fumeurs pouvaient manger selon leurs préférences. Les meilleurs plats et vins français sont servis au dîner comme au souper. Un maître d'hôtel dirige le tout, comme dans les meilleurs restaurants. Des lampes élégantes se trouvent sur chaque table et donnent une ambiance chaleureuse au wagon.

Dans la cuisine, toute la nourriture est préparée le jour même. La cuisine a ses propres fourneaux et fours. La nourriture, l'argenterie, le linge de table et la porcelaine sont conservés dans le garde-manger adjacent. Il y a également un cellier pour le vin.



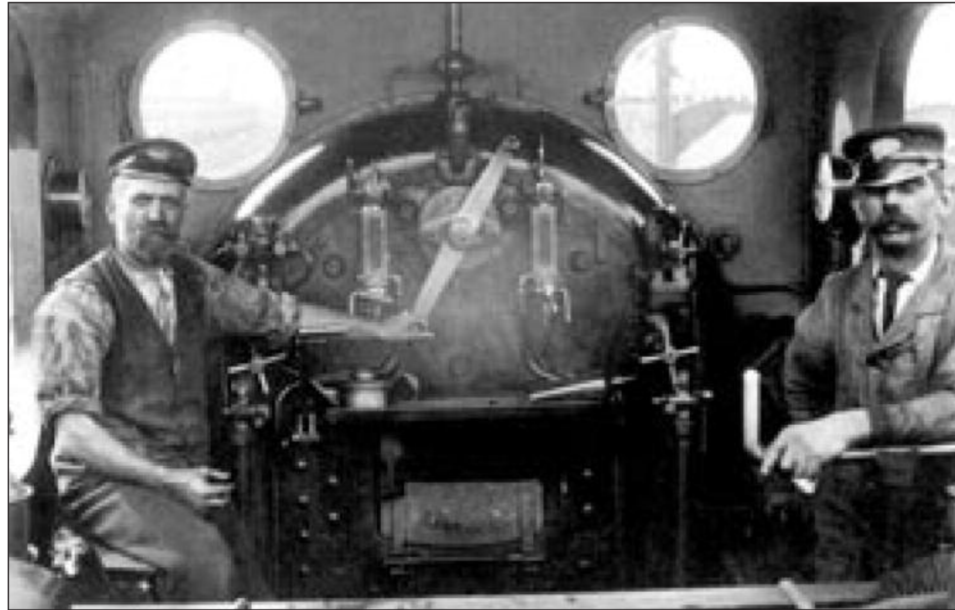
Le souper de gala dans le wagon-restaurant est le point d'orgue de la journée à bord de l'Orient-Express et peut prendre plus de cinq heures !

La configuration de l'Orient-Express

La composition et l'ordre du train illustré dans cette boîte se trouvent ici. La composition réelle d'un train était décidée en partie par contrat et en partie selon la demande des passagers. Le plan des wagons se trouve aux pages 25 et 26.

MOTRICE et TENDER : Locomotive à vapeur, accueillant un conducteur et un pompier.
FOURGON : Wagon contenant des colis à livrer aux gares traversées entre Paris et Constantinople.
FOURGON : Wagon contenant les bagages des passagers entre Paris et Constantinople.
WAGON-RESTAURANT : Paris-Constantinople.
WAGON-LIT : Calais-Constantinople.
WAGON-LIT : Paris-Constantinople.
VOITURE-SALON : Paris-Constantinople.
WAGON-LIT : Paris-Athènes.
WAGON-LIT : Paris-Trieste.
WAGON-LIT : Paris-Budapest.
FOURGON : Second wagon pour les bagages, si nécessaire.
VOITURE-CATHÉDRALE : Lors du voyage de retour, elle sera insérée entre deux wagons.





Et là, dans la locomotive, le romantisme disparaît

Le fourgon (wagon à bagages)

Deux fourgons ou plus sont nécessaires à chaque voyage du Simplon-Orient-Express, au moins un pour les bagages des passagers et un autre pour les colis livrés en chemin. Tous contiennent des couchettes où dort le personnel. Le fourgon contenant les colis abrite la couchette du chef de brigade.

Une seule sorte de fourgon est indiquée sur les plans fournis ici, mais le train comporte trois fourgons. Notez que chacun contient une douche à l'usage du personnel.

La voiture-salon

Les trains des investigateurs contiennent toujours une voiture-salon, anachronique en 1923, un bar énorme où les passagers peuvent s'asseoir, discuter, comploter, observer et boire ce qu'ils désirent. En 1923, le wagon-restaurant remplissait cette fonction, mais la précision historique nuirait au jeu, particulièrement lors du voyage retour depuis Constantinople.

La voiture-salon n'a pas à se conformer aux aménagements particuliers en usage sur l'Orient-Express.

La salle du moteur

La salle du moteur est de la taille d'une armoire. Les illustrations montrent les composants majeurs d'un moteur à vapeur et comprennent même le dessin d'une telle salle vue en plongée.

Peu d'instruments de mesure ou de contrôle sont nécessaires dans une locomotive. Le plus important est le régulateur, qui permet d'ajuster la quantité de vapeur qui alimente les roues. Ainsi, le régulateur contrôle la vitesse de la locomotive et, par conséquent, de tout le train. Si le niveau d'eau est maintenu au maximum et que du charbon est continuellement fourni à la machine et si un investigateur sait que le régulateur est l'élément crucial, le train pourrait être conduit par un amateur. La jauge la plus importante est celle de la pression. Si la pression est trop basse, le moteur n'a pas suffisamment de puissance. Si elle est trop haute, les valves de sécurité s'ouvrent pour laisser évacuer la pression et ainsi échapper à une explosion cataclysmique.

Les accès

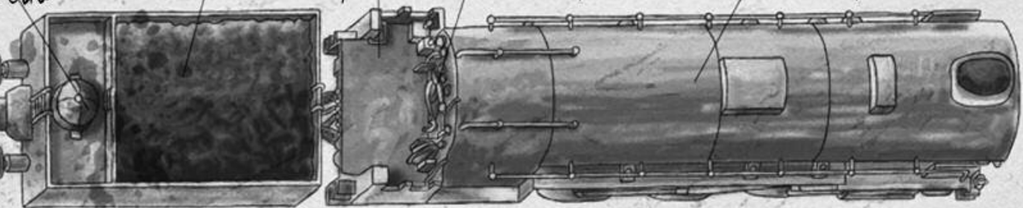
Les portes qui permettent d'accéder d'un wagon à l'autre s'ouvrent vers l'intérieur. Les plateformes sur lesquelles les passagers marchent pour passer d'un wagon à l'autre sont couvertes et montées sur des suspensions, pour offrir la meilleure stabilité possible. Des parois pliables en matériau opaque forment un couloir, tant pour protéger les passagers des intempéries et du vent que pour les empêcher de faire une chute mortelle.

Dans le cadre de cette campagne, indiquez l'existence dans chaque wagon d'une poignée d'urgence signalant au conducteur de s'arrêter. Toutefois, l'existence réelle d'un tel accessoire est peu probable.

Télégraphes et téléphones sont disponibles lors des arrêts en gare, mais pas à bord du train.

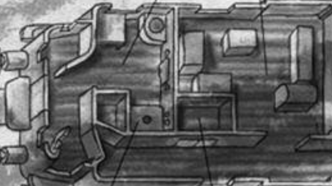
Les dames et gentilshommes qui prennent le train n'élèvent pas la voix mais si quelqu'un crie dans un compartiment, les occupants des compartiments voisins entendront clairement le cri, ainsi que le conducteur et toute autre personne se trouvant dans le couloir.

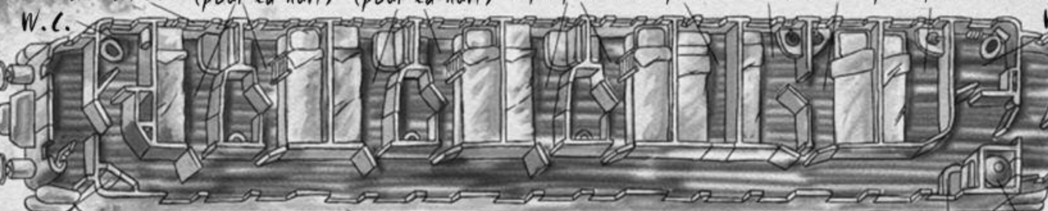




MOTRICE & TENDER

FOURGON (WAGON À BAGAGES)





WAGON-LIT


Placard
à balais
Armoire
à verres
Clavecin
Bar
Armoire
à alcool
Chauffe
-eau
W.C.
W.C.
VOITURE-SALON
WAGON-RESTAURANT
Chambre
froide
Zone
non-fumeur
Zone
fumeur
Armoire
à alcool
Glacière
Garde
manger
Eviers
Cuisine
Chauffe
-eau
Armoire
à linge
Huche
à pain
Armoires
à verres
Tiroirs
à argenterie
Fourneaux
à charbon
Cave
à charbon
W.C.
(de style médiéval)
VOITURE-CATHÉDRALE

La disposition des wagons

La disposition des wagons dépend de la destination des passagers qui s'y trouvent. Les passagers qui vont de Calais à Constantinople sont placés dans le wagon Calais. Les voyageurs qui embarquent à Milan s'installeront dans le wagon Trieste ou selon les places disponibles. Aux escales, les wagons d'autres lignes – venant d'Ostende ou d'Athènes par exemple – sont insérés et d'autres sont détachés. Les wagons allant à Bucarest sont redirigés à partir de Zagreb. Les wagons qui partent de Berlin ou s'y rendent rejoignent la ligne à Belgrade, tout comme ceux d'Athènes. L'ajout et le retrait de wagons expliquent que le train s'arrête plus longtemps à certaines gares. En général, ignorez ces pauses ou profitez-en comme bon vous semble.

Lorsque les voyageurs empruntent l'Orient-Express pour de courts trajets, comme les investigateurs lorsqu'ils se rendent vers l'est, ils doivent occuper le wagon correspondant. Une fois qu'un wagon est arrivé à destination, il est complètement nettoyé par le personnel de la compagnie et ramené à temps pour son prochain service.





Le prix des billets sur l'Orient-Express

Trajet	Livre	Shillings/Pence
De Londres à Paris	£3	8/5
De Londres à Lausanne	£6	6/4
De Londres à Milan	£8	6/11
De Londres à Venise	£9	11/10
De Londres à Trieste	£10	1/10
De Londres à Belgrade	£13	2/1
De Londres à Constantinople	£21	14/9

Les équipements d'urgence

Pour faire face aux urgences, et selon les règlements en vigueur dans l'entreprise, tous les trains étaient équipés de la sorte :

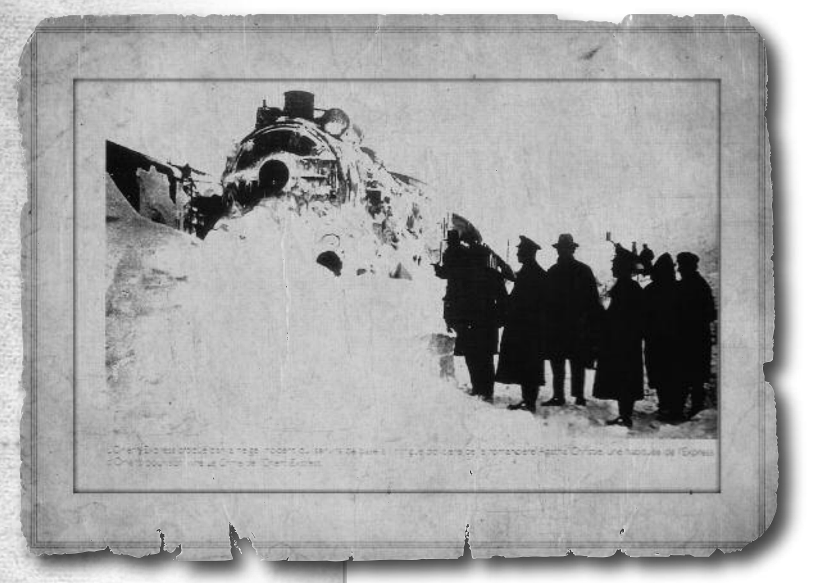
- Une trousse de premiers soins contenant divers médicaments et pansements.
- Une boîte à outils contenant une hache, trois scies, deux barres à mine, deux bêches, une masse, une chignole, un ciseau à bois, deux marteaux, une scie à métaux, une hachette dans son étui, deux pioches, quatre torches en résine (attachées à une planche, pour ne pas être cassées), quatre ou cinq extincteurs (un par fourgon, deux dans la locomotive) et un bidon d'huile.

Des investigateurs désespérés pourraient vouloir savoir ce qui se trouve dans la boîte à outils, mais aussi dans le fourgon de tête, qui comprend également deux fusils, si le gardien le souhaite.



Le tracé principal de la ligne Simplon-Orient-Express en 1920 : de Londres à Paris et Venise puis Istanbul





Dans les Balkans, un blizzard immobilise le train. La neige arrive jusqu'au vitres. La température à l'intérieur du train plonge jusqu'à -50°.

Les escales

Ci-dessous se trouve la série de points de contrôle et d'escales habituelles sur la ligne du Simplon-Orient-Express de 1920, lors du trajet allant de Londres à Constantinople.

Nous suivons la ligne d'ouest en est.

Dans chaque pays, la police locale vérifie les passeports et visas des passagers qui embarquent ou débarquent du train. Les douanes doivent également être franchies à chaque frontière. Le chef de brigade est toujours présent lors de ces vérifications. Les identités sont vérifiées à la frontière, que le train entre ou sorte du pays. Évidemment, les points d'entrée deviennent aussi les points de sortie, et vice-versa. Les douanes concernent autant les passagers que les biens transportés.

Cette section ne fait que décrire la fonction de l'Orient-Express. Pour en savoir plus sur les paysages qui défilent de hors ou sur les villes traversées, consultez le *Guide du voyageur*.

LONDRES

C'est là que la campagne commence.

CALAIS

Calais est un port important pour les passagers ou les lettres qui veulent traverser la Manche. Passage obligé par les douanes anglo-françaises. Les douaniers français vérifient visas et passeports.

PARIS

Nourriture, vins et autres alcools sont embarqués ici, de même que du charbon et de l'eau pour la locomotive.

FRASNE

La police française vérifie les visas et passeports de tous ceux qui quittent le pays.

VALLORBE

Après un tunnel long de plusieurs kilomètres, le train émerge près de cette petite ville industrielle suisse. Passage obligé par les douanes franco-suisses. La police suisse monte à bord jusqu'à Brigue et vérifie visas et passeports.

LAUSANNE

Des vins et d'autres alcools sont embarqués ici.

BRIGUE

Du charbon et de l'eau sont embarqués pour la locomotive, de même que du carburant pour le chauffage dans les wagons. Passage obligé par les douanes suisses.

Pour les visiteurs qui arrivent du Simplon, la police suisse monte à bord jusque Vallorbe pour vérifier visas et passeports.

Pour les visiteurs qui se rendent en Italie, la police italienne monte à bord jusqu'à Iselle pour vérifier visas et passeports.

La motrice et l'abri

Le tender contient l'eau qui est pompée jusqu'à la chaudière. Le chauffeur envoie des pelletées de charbon dans le foyer, et la chaleur se rend par des tuyaux jusqu'à la chaudière avant de sortir par la cheminée.

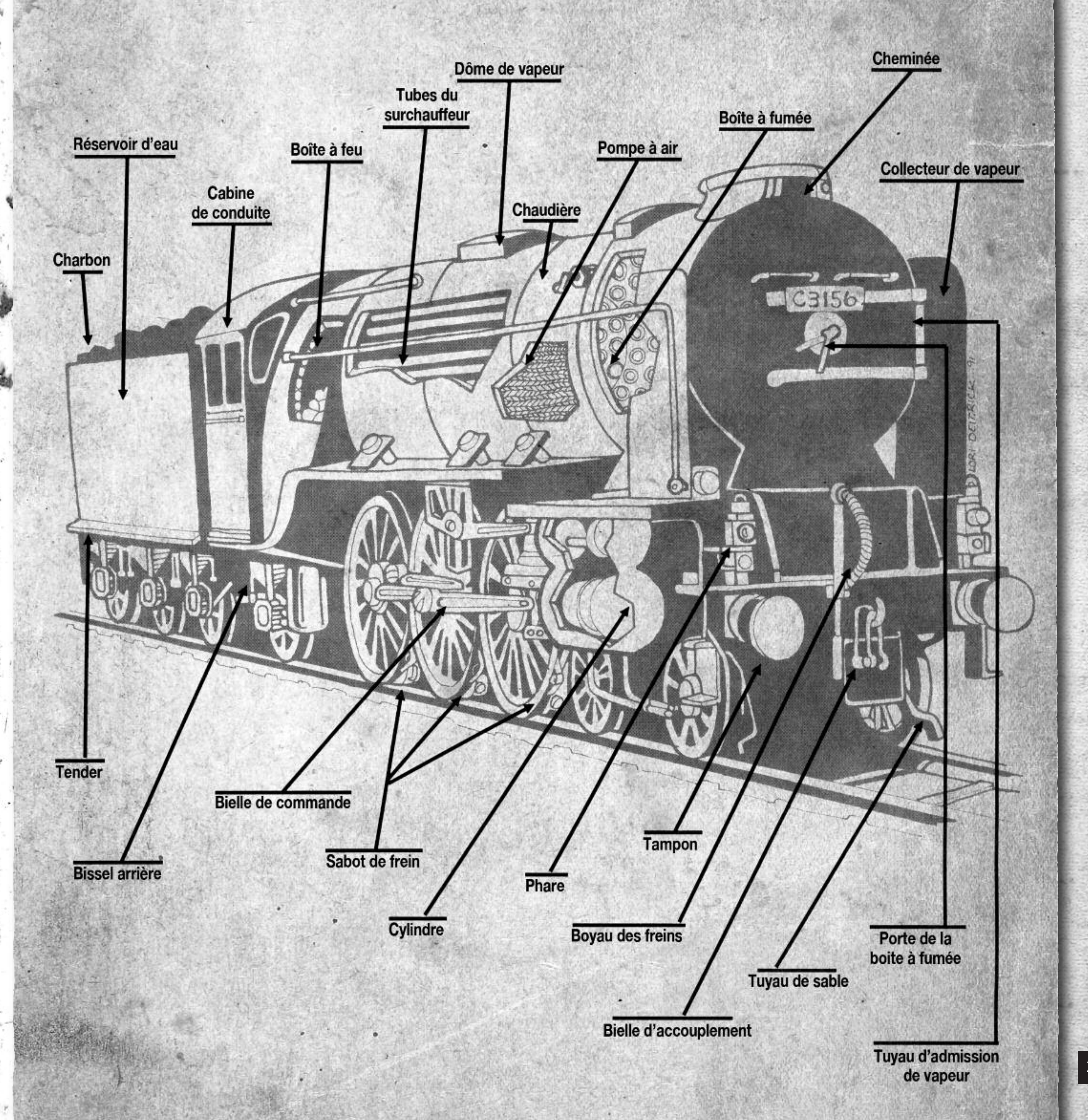
Cela crée de la vapeur, qui passe par les tubes du surchauffeur afin d'intensifier la puissance de la vapeur. Cette vapeur se dilate ensuite dans les cylindres en entraîne les pistons avant de s'échapper par les soupapes de sécurité.

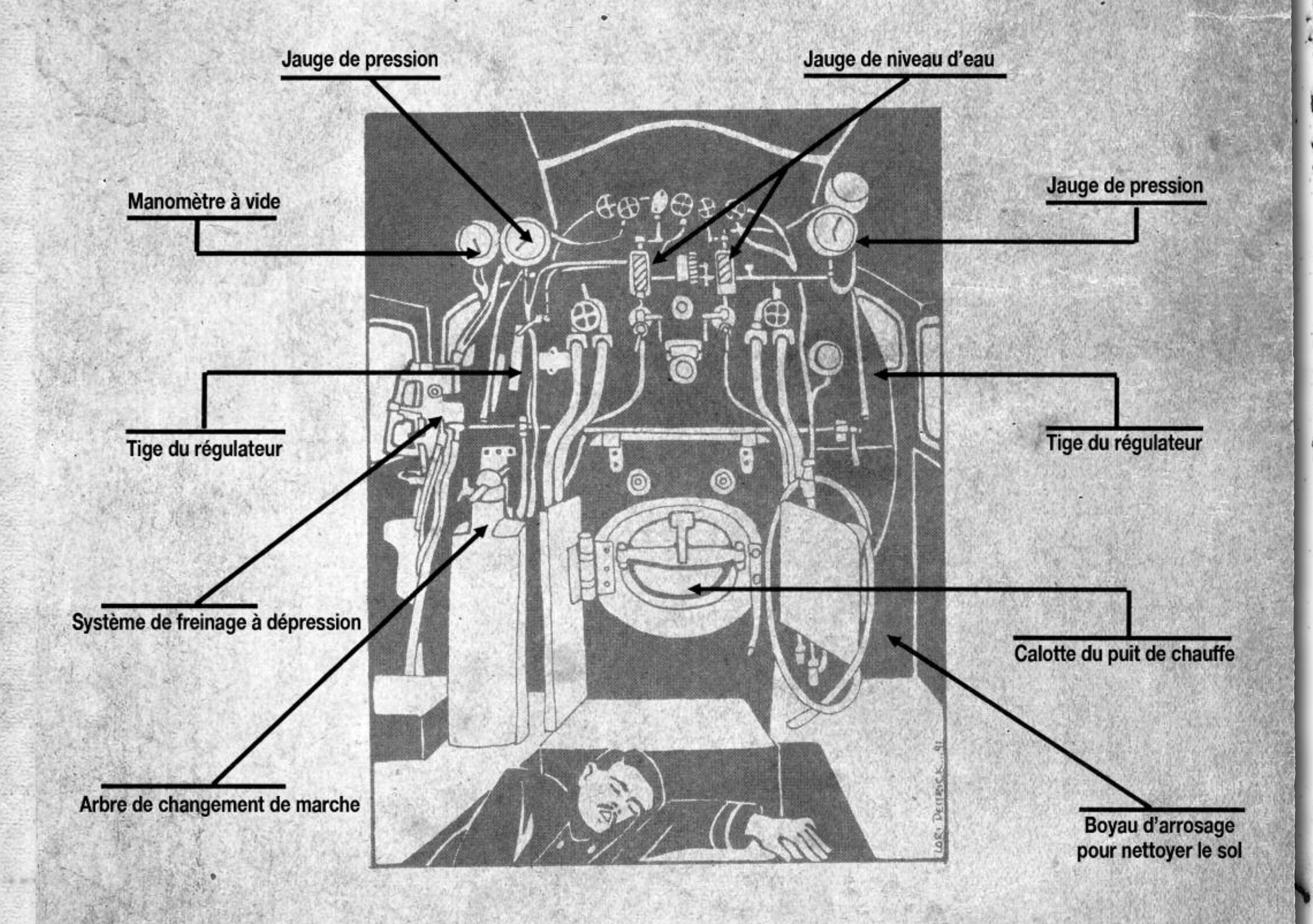
Celles-ci servent aussi à éloigner les gaz inflammables de la chaudière. La vapeur qui entre dans les pistons est contrôlée par une valve. Avec les bielles d'accouplement et de commande, cela permet d'entraîner le moteur.

La motrice et l'abri, montrés ici simplement à des fins d'illustration, ne sont pas censés être en service sur l'Orient-Express en 1923.



LES MÉFAITS IMPRÉVUS DE L'HIVER. — Le Simplon-Orient-Express pris dans la neige glacée près de la gare de Tcherkes-Keuy, où il est resté bloqué plusieurs jours, à 80 kilomètres de Constantinople.


Dôme de vapeur
Cheminée
Tubes du surchauffeur
Boîte à fumée
Réservoir d'eau
Boîte à feu
Pompe à air
Collecteur de vapeur
Cabine de conduite
Chaudière
Charbon
C3156
Tender
Bielle de commande
Bissel arrière
Sabot de frein
Tampon
Phare
Cylindre
Boyau des freins
Porte de la boite à fumée
Tuyau de sable
Bielle d'accouplement
Tuyau d'admission de vapeur


Jauge de pression
Jauge de niveau d'eau
Manomètre à vide
Jauge de pression
Tige du régulateur
Tige du régulateur
Système de freinage à dépression
Calotte du puit de chauffe
Arbre de changement de marche
Boyau d'arrosage
pour nettoyer le sol

LE TUNNEL DU SIMPLON
Le Simplon-Orient-Express franchit ce tunnel, creusé à travers près de vingt kilomètres de granit.

ISELLE
À l'entrée sud du tunnel du Simplon, la police italienne monte à bord jusqu'à Brigue pour vérifier visas et passeports.

DOMODOSSOLA
C'est une magnifique ville frontalière. Passage obligé par les douanes italiennes.

MILAN
De la nourriture est embarquée, de même que du charbon et de l'eau pour la locomotive.

VENISE
De la nourriture est embarquée.

TRIESTE
De la nourriture du vin et d'autres alcools sont embarqués, de même que du charbon et de l'eau pour la locomotive.

POSTUMIA
Passage obligé par les douanes italiennes. La police italienne vérifie les visas et passeports de tous ceux qui entrent au pays ou le quittent.

RAKEK
Passage obligé par les douanes yougoslaves. La police monte à bord jusqu'à Zagreb pour vérifier les visas et passeports de tous ceux qui entrent au pays.

LJUBLJANA
De la nourriture est embarquée.

ZAGREB
Du charbon et de l'eau sont embarqués pour la locomotive. La police monte à bord de tous les trains qui quittent le pays, jusqu'à Rakek, pour vérifier visas et passeports.

BELGRADE
De la nourriture et des alcools sont embarqués, de même que du charbon et de l'eau pour la locomotive.

NIS/PIROT
La police serbe monte à bord entre ces deux villes pour vérifier visas et passeports.

DIMITROVGRAD
Passage obligé par les douanes yougoslaves.

DRAGOMAN
Passage obligé par les douanes bulgares. La police vérifie visas et passeports de tous les passagers.

SOFIA
De la nourriture et des alcools sont embarqués, de même que du charbon et de l'eau pour la locomotive.

SVILENGRAD
Passage obligé par les douanes bulgares. La police vérifie visas et passeports de tous les passagers.

ANDRINOPLE (ÉDIRNE)
Passage obligé par les douanes grecques. La police vérifie visas et passeports de tous les passagers.

ÇERKEZKÖY
Autre passage obligé par les douanes grecques. La police vérifie visas et passeports de tous les passagers.

SINAKLI
Passage obligé par les douanes turques. La police turque et la police interalliée vérifient les papiers des passagers.

CONSTANTINOPLE
De la nourriture et plusieurs alcools sont embarqués, de même que du charbon et de l'eau pour la locomotive.



Tout le monde à bord !

Voyager armé

Par Hans-Christian Vortisch

« … presque tous les jeunes Parisiens ont un pistolet. Ceux qui arrivent à Paris, pensant tout savoir, se rient de cette précaution. »
Gazette nationale de la police, « Les plus grands escrocs au monde, les artistes cambrioleurs » (1905)

Les investigateurs feraient mieux de s'armer pour le voyage. Londres, en particulier, offre de nombreux endroits où acheter une arme et tout se trouve ou presque, à l'exception des armes automatiques.

En préparant leur voyage, les investigateurs devraient prévoir de s'en tenir aux pistolets. Ils sont faciles à transporter et à cacher et pratiques même dans l'espace confiné d'un wagon plein à craquer. Pour une puissance de feu supérieure, un choix possible serait d'emporter une arme longue, comme un fusil, qu'il serait possible d'assembler rapidement et de ranger dans une valise lorsqu'elle ne servirait pas. De nombreux fusils de chasse sont conçus ainsi, incluant ceux à canon double.

Bien que les armes automatiques ne soient pas illégales en Grande-Bretagne, elles ne sont pas non plus faciles à se procurer. Un investigateur particulièrement motivé pourrait vouloir en commander une en Amérique. En 1923, une Thompson automatique calibre 45 coûte environ £48 avec son chargeur de vingt balles (plus £5 pour un chargeur supplémentaire de cinquante balles et £1 de plus pour les cartouches). Bien que ce tarif exorbitant puisse être acquitté grâce à la somme versée par le professeur Smith, il faut prévoir au moins deux semaines d'attente pour la livraison, du temps que les investigateurs n'auront pas s'ils comprennent bien l'urgence de la situation. Si cela ne suffit pas à les décourager, le propriétaire de l'arme se verra probablement retenu à chaque frontière par les douaniers, qui demanderont le paiement d'une taxe égale à quinze pour cent de sa valeur. Les douaniers italiens, quant à eux, la confisqueront sans autre forme de procès, puisqu'il s'agit d'une arme de guerre.

Si les investigateurs négligent de s'armer à Londres ou s'ils ont besoin de munitions par la suite, ils pourront s'équiper à Paris, Lausanne, Milan, Venise, Trieste, Zagreb, Belgrade, Sofia ou Constantinople, toutes ces villes ayant au moins un magasin d'armes. Acheter une arme durant le trajet pourrait être une solution envisagée par les investigateurs pour éviter justement les nombreuses questions à la frontière. Bien entendu, cela les obligera à négocier avec les revendeurs locaux du marché noir, à Paris ou Milan, ou avec les boutiquiers les plus retors du grand bazar de Constantinople. Cela les empêche également d'utiliser une arme personnelle qu'ils possèdent depuis longtemps et à laquelle ils sont habitués. Les armes à feu disponibles dans le sud de l'Europe et dans les Balkans à l'époque incluent de nombreux pistolets semi-automatiques de calibre 32 (dégâts 1D8, nombre de balles selon le modèle), des pistolets Mauser C96 7.63 mm (dégâts 1D8+1, dix balles), des revolvers Rast-Gasser M.1898 8 mm (dégâts 1D8, huit balles) ainsi que le célèbre revolver Gasser M.1870 11.3 mm, le Monténégrin (dégâts 1D10+2, six balles). Les fusils à canon double se trouvent à peu près partout.

Un bon ajout à une arme à feu est de garder une canne ou un parapluie qui peut servir de gourdin. Ils sont autorisés partout. Les cannes-épées sont interdites en Italie, mais il est difficile de les différencier des simples cannes. Les investigateurs devraient éviter les crans d'arrêt, les baïonnettes, les poignards, ainsi que toutes formes de lames ou d'épées, considérés comme étant la marque des criminels. Dans de nombreux pays d'Europe, porter une lame sur soi est considéré illégal.



Les implications légales

De nombreux pays européens exigent un permis de port d'arme. En Grande-Bretagne, les investigateurs auront besoin d'un certificat pour pouvoir ne serait-ce qu'acheter une arme, et à plus forte raison pour pouvoir la garder sur eux en toute légalité. Ce permis n'est délivré qu'aux citoyens britanniques ou aux résidents permanents, mais pas aux touristes (Américains ou autres). Le commissaire décide si le demandeur a de bonnes raisons d'avoir un tel permis.

Pour un investigateur, une bonne raison pourrait être un voyage à l'étranger ou un voyage de chasse en Turquie. Le certificat coûte cinq shillings. Un permis similaire est nécessaire pour acheter un fusil ou une mitrailleuse, mais pas pour un fusil de chasse, qui n'est pas considéré comme une arme à feu selon la loi britannique.

En Italie, un investigateur aura besoin d'une licenza di portare armi (permis de port d'arme) pour avoir une arme longue comme un fusil de chasse ou d'une licenza di portare la rivoltella o la pistola (permis d'avoir un revolver ou un pistolet), plus difficile à obtenir, pour avoir une arme de poing. Ces deux permis ne seront pas délivrés à des étrangers, comme les investigateurs. Les armes de guerre, comme les mitrailleuses ou les fusils de type militaire, sont illégales et seront confisquées sans autre forme de procès.

Il n'existe aucune restriction semblable en France, en Suisse ou dans le Royaume des Serbes, Croates et Slovènes, en Bulgarie ou en Turquie. Cependant, tous ces pays demandent le paiement de frais douaniers si des armes sont officiellement apportées dans le pays.

Dans les faits, les douaniers tout comme les policiers ne fouilleront pas les investigateurs à moins d'avoir une bonne raison. Ainsi, les investigateurs peuvent garder une arme de poing cachée sur eux sans être inquiétés.

Cependant, les armes qui se trouvent dans les bagages pourraient être inspectées. La solution la plus simple est donc de ne pas avoir une trop grande puissance de feu. Sinon, les investigateurs peuvent aussi tenter d'importer illégalement des armes, par exemple en les cachant dans le double fond d'une grosse malle de voyage.

Cependant, les douaniers ont généralement la compétence **Trouver Objet Caché** et les complications légales d'une telle tentative n'en valent pas la peine. Notez également que les malles volumineuses doivent rester dans le fourgon avec les autres bagages et qu'il est impossible d'y accéder au cours du voyage. Enfin, les investigateurs peuvent tenter de faire passer leurs armes légalement, en se pliant aux formalités locales à chaque passage de frontière.

Cela leur demandera probablement de payer d'importantes sommes d'argent pour les permis, les frais douaniers et d'éventuels pots-de-vin en plus de nécessiter parfois des tests de **Baratin** ou de **Crédit**. S'ils empochent un pot-de-vin substantiel, les douaniers pourraient même fermer les yeux sur une mitrailleuse Thompson…



Test d'une veste pare-balles en 1923

Pour en savoir plus

Pour en savoir plus sur l'utilisation des armes et la législation applicable à l'époque, en plus de description et d'illustration sur les armes, lisez *Le Manuel des Armes*.

Gendarmes et douaniers

Durant leurs voyages, les investigateurs rencontreront certainement tous les types de membres des forces de l'ordre. En 1923, ceux-ci sont généralement équipés d'une arme de poing.

Les inspecteurs de Scotland Yard ne sont pas armés mais peuvent, s'ils en font la demande, avoir un pistolet semi-automatique Webley MP calibre 32 (dégâts 1D8, huit balles). Les douaniers britanniques ne sont pas armés.
Les douaniers français ont un pistolet semi-automatique Gabilondos Ruby calibre 32 (dégâts 1D8, neuf balles). À Paris, les inspecteurs de la Sûreté sont armés d'un pistolet semi-automatique FN-Browning modèle 1900 calibre 32 (dégâts 1D8, huit balles) tandis que les gendarmes sont équipés d'un revolver MAS-Lebel modèle 1892 8 mm (dégâts 1D8, six balles). Les douaniers suisses (appelés gardes-frontière), tout comme les gendarmes, ont un revolver W+F Schmidt M1882 7,5 mm (dégâts 1D8, six balles).

En Italie, les douaniers de la Guardia di Finanza tout comme les policiers (les carabinieri) sont armés d'un revolver Glisenti-Bodeo modèle 1889 10,35 mm (dégâts 1D10+1, six balles).

Dans le Royaume des Serbes, Croates et Slovènes, les douaniers et les gendarmes sont armés d'un revolver Gaserov M98 8 mm (dégâts 1D8, huit balles).

Les douaniers bulgares et les agents de la Zhandarmeriya sont armés d'un pistolet semi-automatique DWM-Luger M1911 Parabellum 9 mm (dégâts 1D10, huit balles).

Les douaniers grecs et les policiers de la Chorofylaki sont armés d'un revolver Nagant M1898 7,62 mm (dégâts 1D8, sept balles).
Les douaniers turcs et les agents de la Jandarma sont armés d'un pistolet semi-automatique FN-Browning modèle 1903 9 mm (dégâts 1D10, sept balles).

La police interalliée, qui opère souvent aux côtés de la police turque, est armée comme les forces de l'ordre qu'elle accompagne et de laquelle son personnel dépend. Les Britanniques ont un revolver Webley MkVI calibre 455 (dégâts 1D10+2, six balles), les Français un revolver MAS-Lebel modèle 1892 8 mm et les Italiens le revolver Glisenti-Bodeo modèle 1889 10,35 mm.

Les voyages par avion en Europe au début des années 1920

Par Darren Watson

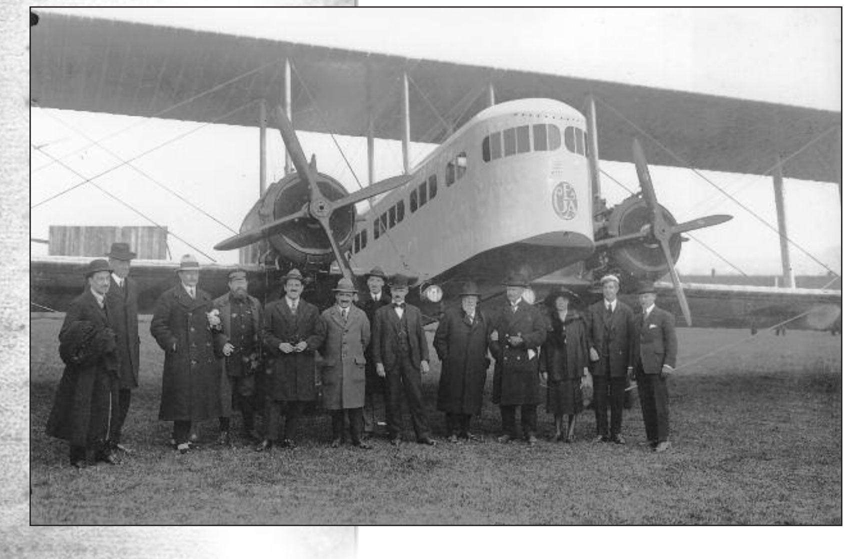
Nous allâmes tous les quatre au Bourget, ce qui doit être la promenade la plus laide de Paris, dans une grande limousine et nous bûmes un café dans une cabane proche du terrain d'aviation. Un Français vêtu d'une salopette graisseuse prit nos billets, les déchira et nous apprit que nous prendrions deux avions différents. Par la fenêtre de la cabane, nous pouvions les voir, petits, peints d'une couleur argentée, prêts et brillants sous le soleil matinal, face à l'aérodrome. Nous étions les seuls passagers.

Nos valises furent placées sous un siège à côté du pilote. Nous montâmes quelques marches pour entrer dans une cabine bondée. Le mécanicien nous tendit des boules de coton à nous mettre dans les oreilles et ferma la porte. Le pilote s'installa dans son siège à l'arrière du cockpit fermé. Un autre mécanicien tira sur l'hélice et le moteur gronda. Je me tournai vers le pilote. C'était un tout petit homme. Il portait sa casquette à l'envers, un manteau en fourrure de mouton taché de graisse et des gants épais. Puis, l'avion se mit à avancer sur la piste, tressautant à l'instar d'une moto, avant de s'élever lentement dans les airs.

(Ernest Hemingway décrit son vol de Paris à Strasbourg en 1922 sur une ligne franco-roumaine).

La Première Guerre mondiale a laissé en héritage des pilotes et des mécaniciens entraînés, plusieurs entreprises aptes à fabriquer des avions ainsi que de nombreux progrès dans le domaine de l'aviation. Il s'agit d'autant de conditions favorisant une nouvelle aviation civile en Europe dès le début des années 1920. Seulement cinq ans après la guerre, un réseau de voies aériennes couvrait toute l'Europe sur plus de douze mille kilomètres, emprunté par des lignes régulières qui transportaient chaque jour des milliers de passagers. Pour la première fois de l'histoire, les voyages aériens internationaux étaient devenus une option pratique pour les gens et, comme l'annonçait un slogan publicitaire optimiste en 1922 : « Passager aérien un jour, passager aérien toujours ».

Le Goliath, à l'origine un bombardier conçu en 1918, pouvait transporter de 12 à 14 passagers



La compagnie britannique Aircraft Transport and Travel Limited a été la pionnière en permettant le premier service aérien régulier pour les passagers en août 1919, reliant Londres et Paris. Cette ligne est rapidement devenue la voie aérienne la plus empruntée d'Europe et, en 1921, six compagnies différentes (trois britanniques et trois françaises) offraient des services compétiteurs entre les deux capitales (bien que les fusions d'entreprises aient rapidement réduit ce nombre à trois). D'autres lignes vers des destinations continentales ont ensuite été proposées. La compagnie hollandaise KLM a offert une ligne entre Londres et Amsterdam dès avril 1921 et une compagnie britannique, Instone Air Lines, a proposé Londres-Bruxelles dès mai 1922 puis Londres-Cologne en août 1922. Entre-temps, les compagnies françaises fondaient rapidement un réseau de lignes aériennes partant de Paris, vers Bruxelles et Amsterdam d'abord (Compagnie des messageries aériennes, dès 1921) puis vers Lausanne et Genève (Grands express aériens, également en 1921).

La prédominance des compagnies aériennes britanniques et françaises immédiatement après-guerre s'explique en grande partie par les conséquences de la guerre ou, plus précisément, par le traité de paix. Par le Traité de Versailles, l'Allemagne avait accepté de sévèrement réduire le type d'avions qu'elle pouvait posséder ou construire. Les limitations quant au chargement, à la puissance et au rayon d'action des avions étaient telles que l'aviation commerciale en Allemagne était impossible.

Les quelques lignes offertes l'étaient en partenariat, avec des avions étrangers, comme le service Königsberg-Moscou, offert aux passagers dès août 1922, sur des avions hollandais Fokker F.111 opérés par une compagnie germano-russe.

L'Italie a été très lente à développer son aviation civile pour des raisons particulières. Certes, les obstacles géographiques que sont les Apennins et les Alpes étaient problématiques, mais la situation économique défavorable et la scène politique instable ont été le principal accroc. La situation économique était telle qu'il était inenvisageable de ne pas

avoir le soutien du gouvernement et la situation politique faisait en sorte que ce dernier était impossible à obtenir. Ainsi, alors que les compagnies italiennes concevaient et fabriquaient de très bons avions, particulièrement des hydravions, ce n'est qu'en 1926, avec l'aide du gouvernement fasciste de Mussolini, que la première ligne de passagers régulière s'est ouverte en Italie.

À l'inverse, l'aviation commerciale britannique et française a bénéficié dès le départ du soutien de leur gouvernement respectif, sous la forme de contrats pour la poste et d'investissements directs, puisque les coûts inhérents à l'établissement de lignes et le nombre relativement restreint de passagers rendaient les opérations à grande échelle difficilement rentables sans aide externe. La ligne Paris-Lausanne a été sacrifiée pour des raisons économiques, cessant d'opérer dès décembre 1922. Mais partout où la politique étrangère assurait une stabilité gouvernmentale, les lignes aériennes connaissaient une croissance. C'était par exemple le cas de la Compagnie franco-roumaine de navigation aérienne, fondée en 1920. Soutenue par des fonds généreux de la France qui voulait étendre son influence sur les capitales de Prague, Belgrade et Bucarest, la compagnie a proposé des vols qui, dès 1922, allaient jusqu'à Constantinople. La dernière étape, Bucarest-Constantinople, a été mise en place dès octobre 1922. En ajoutant la ligne Paris-Londres, il devenait possible de traverser le continent en quarante heures, de Londres à Constantinople.



L'intérieur du Golitah

Le confort des passagers est devenu d'une importance capitale quand il a été question de si longs voyages. À l'époque, la plupart des compagnies aériennes étaient adaptées des avions créés en temps de guerre. Pour les petits avions, cela signifiait généralement de modifier la cabine de l'observateur en une cabine pour deux ou trois passagers. Les bombardiers, plus gros, offraient plus de place, et le Goliath de Farman en est l'exemple le plus réussi. Dans le Goliath, les passagers pouvaient incliner leur chaise en osier rembourrée et profiter de la vue par les hublots tout en sirotant une boisson offerte par la compagnie aérienne.

Au besoin, ils pouvaient demander au pilote de faire passer un message à leur point de destination grâce au téléphone sans fil Marconi installé à bord. Mais en dehors de ces petites attentions, le voyage demeurait une épreuve et les passagers ne pouvaient pas vraiment dépasser six heures par jour dans un avion. Des bouchons en coton étaient distribués pour atténuer le bruit du moteur et la cabine était mal chauffée et mal ventilée. En cas d'intempéries, des erreurs de navigation ou des pannes mécaniques se produisaient souvent et les passagers pouvaient donc arriver en retard, voire atterrir à un aéroport inconnu et se voir détenus en attendant que les complications bureaucratiques soient résolues.

Bien entendu, les retards et les ennuis bureaucratiques n'étaient pas le pire qu'il puisse arriver. Puisqu'à l'époque l'espace aérien n'était pas contrôlé, le risque d'accidents graves était bien réel, comme l'a démontré la première collision de deux avions en plein vol, le 7 avril 1922, lorsqu'un Goliath de la Compagnie des grands express aériens transportant trois passagers en provenance de Londres percuta un Daimler Hire DH-18A qui amenait le courrier à Paris.

L'ère de l'aviation commerciale moderne venait de commencer.

Les voies aériennes en Europe en 1923

Les nombres représentés sur les routes sont la distance en miles entre les aérodromes

Les formalités pour les passagers aériens en 1923

Les compagnies aériennes

En 1923, trois compagnies offraient des lignes commerciales entre l'aérodrome Croydon de Londres et celui du Bourget à Paris : Daimler Airway et Handley-Page Transport, deux compagnies britanniques et Air Union, une compagnie française. Les coûts étaient similaires, soit d'environ £6 (400 francs) par passager pour un aller simple. Les billets s'obtenaient auprès d'agences de voyage ou aux bureaux des compagnies aériennes à Londres ou Paris.

Le service était offert toute l'année, bien que des conditions climatiques difficiles puissent expliquer l'annulation de certains vols. Grâce aux trois compagnies, six vols étaient prévus chaque jour de semaine et trois vols le dimanche. La nécessité de réserver dépendait de la saison, mais généralement, il suffisait de s'y prendre un jour à l'avance. Des services de voiturier étaient offerts de l'aérodrome de Croydon jusqu'au Grand Hotel de Trafalgar Square (Daimler Airway et Air Union) et jusqu'au Victory Hotel de Leicester Square (Handley-Page Transport) et depuis Le Bourget jusqu'au centre de Paris. Le temps de vol entre Londres et Paris était d'environ deux heures.

Les passagers avaient droit d'emporter gratuitement quinze kilos de bagages et tout excédent était payable à raison de 20 pence par livre.

La Compagnie franco-roumaine de navigation aérienne est la seule à desservir les capitales d'Europe de l'Est depuis Paris. Les billets s'achètent à leurs bureaux, rue des Pyramides. Il en coûte £17 (1 175 francs) de Paris à Bucarest et £20 (1 416 francs) de Paris à Constantinople. Les tarifs et informations pour les autres villes sont disponibles sur demande. La ligne vers Constantinople est suspendue en hiver, jusqu'au 15 février, mais offre sinon un vol quotidien. Les avions utilisés sont des Bleriot-Spad 33, qui peuvent emporter jusqu'à cinq passagers.

L'itinéraire, ainsi que les heures de vol, est le suivant : Paris – Strasbourg (3 heures) – Prague (4 heures) – Vienne (2 heures) – Budapest (2 heures) – Belgrade* (2 heures) – Bucarest (4 heures) – Constantinople (4 heures).
(* À compter du 25 mars. Avant cette date, un bref arrêt à Arad, en Roumanie, est nécessaire.)

Les taxis aériens

Les charters ou taxis aériens proposent une solution flexible à ceux qui voudraient voya-

ger en avion. Ils offrent des avions disponibles pour amener des passagers partout en Europe, contre un tarif horaire. Il peut s'agir de propriétaires ou de pilotes qui opèrent des avions démilitarisés ou de structures plus organisées, comme la De Havilland Aeroplane Hire Service avec sa flotte de D.H.9c basée à l'aérodrome de Croydon. La Compagnie aérienne française propose ses services depuis Le Bourget sur ses Dorand AR.1 et ses Farman F.70. Le tarif de la De Havilland peut servir de repère, à raison de £8 par heure de vol sur un D.H.9c de trois passagers. Il n'est pas toujours nécessaire de s'en tenir à un itinéraire prédéfini et, si le pilote n'y voit pas d'objection et n'a pas d'autres réservations, des destinations supplémentaires peuvent être ajoutées, jusqu'à résulter en un long voyage.

Il faut cependant tenir compte que les taxis aériens doivent se soumettre aux régulations des pays traversés, ce qui nécessite généralement de notifier les autorités à l'avance, d'utiliser les aérodromes internationaux indiqués et d'entrer sur le pays par la voie aérienne normalisée. En hiver, il est possible de louer un avion pour un long voyage quelques heures seulement avant le départ.

Les aérodromes

Croydon (à seize kilomètres au sud du centre de Londres) et Le Bourget (à onze kilomètres au nord-est du centre de Paris) sont les deux aérodromes civils les plus achalandés et les mieux conçus d'Europe, même s'ils ont encore un aspect un peu rustique. Les services disponibles incluent la douane et un poste de police, un bureau de poste, les bureaux des compagnies aériennes, des salles d'attente, un bureau de change, des bars et cafés, un centre de télécommunication sans fil et télégraphique, des tours de contrôle, des garages pour les voitures ainsi que des hangars imposants pour entretenir et réparer les avions.

Les services offerts dans les autres aérodromes européens varient beaucoup. Ceux qui accueillent régulièrement des vols internationaux seront équipés d'un poste de douanes, d'un bureau de poste, de terminaux, de hangars pour l'entretien et la réparation, et carburant, huile et eau seront disponibles sur place. Les autres aérodromes, à moins d'être militaires, seront rudimentaires, avec quelques bâtiments en bois et des services réduits n'offrant que carburant, huile et eau. Parmi ceux-là, plusieurs pourraient être dangereux par mauvais temps.

En vertu de la Convention aérienne internationale de 1919, les pays signataires (qui incluent à cette époque la Grande-Bretagne, la France, la Grèce, l'Italie, la Roumanie, la Yougoslavie et la Tchécoslovaquie) ont des aérodromes douaniers où les vols internationaux doivent se poser.

Les avions obligés, en raison de circonstances hors de leur contrôle, de se poser ailleurs que dans ces aérodromes doivent immédiatement avertir le poste de police ou de douanes le plus proche et ne pourront pas redécoller avant d'en avoir reçu l'autorisation. Par la suite, ils doivent se rendre obligatoirement à l'aérodrome désigné le plus proche, afin de compléter les formalités douanières.

Les avions qui se posent sur des aérodromes dont les pays ne sont pas signataires de la Convention pourraient être traités bien différemment, surtout s'ils se posent sur un aérodrome militaire.

Conseils au gardien

Les informations présentées ici le sont au cas où les joueurs demanderaient s'ils peuvent prendre l'avion. La requête est raisonnable.

C'est résolument dans l'air du temps, bien plus rapide, et cela leur permettra d'éviter les yeux scrutateurs d'éventuels passagers du train.

La carte indique clairement quelles sont les villes reliées par des vols commerciaux en 1923, y compris le vol direct entre Londres et Constantinople offert dès la fin mars 1923. En dehors de ces lignes commerciales, les investigateurs devront prendre un taxi aérien.

Qu'un avion soit disponible ou non le jour souhaité ne dépend que du gardien, qui devra de plus décider si le temps est suffisamment clément pour voler en hiver. Des tests de **Volonté** peuvent décider de la disponibilité, à raison d'un test par aérodrome visité en chemin. Le pilote est-il sain d'esprit, le mécanicien est-il fiable ?

De nouvelles horreurs attendent-elles les investigateurs en plein ciel ? Si vos joueurs souhaitent prendre l'avion, laissez-les faire et profitez de toutes les nouvelles possibilités que cela vous ouvre.

Biographie partielle

Dierikx, Marc. *Clipping the Clouds : How Air Travel Changed the World.* Westport, Connecticut. Praeger, 2008.

Archives concernant l'histoire de l'aviation.

www.flightglobal.com/pdfarchive/index.html

Images des horaires aériens - timetableimages.com

Les avions commerciaux les plus répandus

Airco De Havilland D.H.9c – Il s'agit d'un bombardier sur lequel le poste de l'artilleur a été modifié pour accueillir deux passagers face à face, protégés par une cabine en verre. Le dernier passager est assis dans un cockpit ouvert entre le pilote et le moteur. Ces avions sont surtout utilisés par la De Havilland Aeroplane Hire Service. Leur vitesse maximale est de 185 km/h et leur rayon d'action est de 800 kilomètres.

Dorand AR.1 – Durant la guerre, c'étaient des avions biplaces de reconnaissance aux performances médiocres. Ils ont été par la suite très utilisés dans l'aviation civile, principalement par la Compagnie aérienne française, pour transporter de deux à trois passagers. Leur vitesse maximale est de 145 km/h et leur rayon d'action est de 440 kilomètres.

Farman F.70 – Il s'agit d'une version plus petite et monomoteur du Goliath. Le F.70 peut contenir un pilote dans un cockpit ouvert et jusqu'à six passagers dans la cabine. Plusieurs de ces avions sont utilisés par la Compagnie aérienne française et certains peuvent être loués comme taxis aériens. Leur vitesse maximale est de 175 km/h et leur rayon d'action est de 400 kilomètres.

Handley-Page W8b – Ces avions bimoteurs ont deux pilotes dans des cockpits ouverts et leur cabine peut accueillir jusqu'à douze passagers. Il s'agit de l'un des avions les plus modernes et ils ont été conçus pour assurer le confort des passagers. Ils peuvent en effet se targuer d'être les premiers avions à avoir une salle de bains à bord. Ils desservent la ligne Londres-Paris pour la compagnie Handley-Page Transport. Leur vitesse maximale est de 183 km/h et leur rayon d'action est de 645 kilomètres.

Farman F60 Goliath – Les Goliath étaient à l'origine des bombardiers. Ces bimoteurs spacieux font maintenant la ligne Londres-Paris pour la compagnie Air Union, mais aussi de nombreuses autres lignes internationales pour d'autres compagnies. Ils peuvent transporter deux membres d'équipage et jusqu'à quatorze passagers. Leur vitesse maximale est de 120 km/h et leur rayon d'action est de 405 kilomètres.

Bleriot-Spad 33 – Il s'agit de petits avions monomoteurs français pouvant transporter jusqu'à cinq passagers dans une cabine fermée située à l'avant du cockpit ouvert contenant le pilote. Ils sont utilisés par la compagnie française Air Union et par la Compagnie franco-roumaine de navigation aérienne sur leurs lignes continentales. Leur vitesse maximale est de 180 km/h et leur rayon d'action est de 1 080 kilomètres.



Orientation

L'a campagne

Présentation d'un puzzle de six pièces, d'une succession de méchants à ce point cruels que leurs motivations et accomplissements ne peuvent qu'être résumés, et récit retors d'une magie noire et malfaisante.

Par Geoff Gillan, Mark Morrison et Lynn Willis

Terreur sur l'Orient-Express est une campagne européenne, qui se déroule de janvier à mars 1923. La nuit tombe tôt et chaque nuit est longue et froide. Les aventures se déroulent dans sept pays : la Grande-Bretagne, la France, la Suisse, l'Italie, le Royaume des Serbes, Croates et Slovènes, la Bulgarie et la Turquie. Tous ces pays sont traversés par le Simplon-Orient-Express, qui s'y arrête. D'autres aventures se déroulent à des lieux et moments différents.

Les commentaires présument que les investigateurs suivent ce que les auteurs pensent être les pistes logiques.

Mais il est rare que les investigateurs ne fassent que des choix logiques.

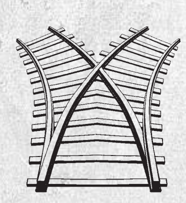
Attendez-vous à de nombreux détours et à des opportunités ratées, et amusez-vous. Rares sont les éléments irrévocables de l'histoire et il y a toujours d'autres chances de se rattraper.

Des options scénaristiques

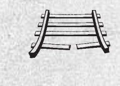
Les symboles suivants indiquent quels scénarios composent l'intrigue principale et lesquels sont optionnels. Un troisième symbole apparaît au sein des scénarios pour indiquer les aides destinées au gardien.

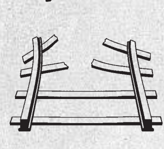


Il s'agit d'un **scénario essentiel** pour la campagne. Il est indispensable au sein de l'intrigue principale, qui vise à récupérer le Simulacre de Sedefkar.



Il s'agit d'un **scénario optionnel**, qui peut être présenté ou omis, au choix du gardien. Réfléchissez-y soigneusement. La nouvelle campagne contient dix-neuf scénarios, suffisamment pour plus d'une année de jeu. Des résumés pour les joueurs sont fournis si vous ne voulez pas présenter les scénarios historiques. Ce symbole apparaît également au sein des scénarios pour indiquer la présence d'un élément optionnel.





Ce symbole apparaît au sein des scénarios pour indiquer un emplacement où le scénario pourrait **dérailler**. Des conseils sont donnés pour le remettre sur les rails.

Le calendrier

Un calendrier de 1923 est fourni aux joueurs. Cocher les jours au fur et à mesure donne à la campagne une certaine authenticité et montre en plus le temps qui passe.

Des événements ayant eu lieu dans le monde réel se déroulent certains jours précis, ce qui crée des récits connexes autour des investigateurs. Les dimanches sont problématiques puisque les bureaux gouvernementaux sont fermés et que toute recherche est donc impossible.

Les gardiens peuvent décréter que la campagne se déroule une autre année, mais certains événements ayant eu lieu en 1923 ne seront alors plus applicables. Si le réalisme historique ne figure pas parmi vos préoccupations, vous pouvez reprendre les événements quelle que soit l'année choisie.

Au sein des scénarios, ces événements servent plus à donner un certain réalisme à la toile de fond qu'à faire avancer l'intrigue.



La chronologie des scénarios

La plupart des scénarios contiennent une chronologie présentant ce qui se passe au cours de la journée. Si vous utilisez le calendrier, prenez le temps de noter quel jour les investigateurs arrivent dans une ville et reliez le jour à la chronologie proposée.

Le chapitre à Londres utilise explicitement les dates, le premier jour étant le lundi 1er janvier 1923. Faire correspondre les jours dans le scénario aux jours de l'an 1923 aidera le gardien à présenter les dates et jours sans hésiter.

Les scénarios

Les scénarios sont décrits ici dans l'ordre que nous vous suggérons de suivre.

Presque tous les scénarios ayant lieu en 1923 se déroulent à une étape du voyage à travers l'Europe. Toutes les étapes sont sur la voie du Simplon-Orient-Express ou aux alentours. Alors que les investigateurs rassemblent les segments du Simulacre, les dangers et la terreur s'intensifient. Les premiers chapitres présentent peu de dangers physiques. Dans les derniers chapitres, les investigateurs risqueront leur vie.

Les dix-neuf scénarios sont présentés dans l'ordre, mais les gardiens devraient lire les scénarios essentiels en premier pour comprendre l'intrigue principale avant de revenir en arrière pour lire les scénarios optionnels.

Londres, 1923



Alors que les joueurs examinent leurs passeports, préparez la scène de *Danseurs dans le brouillard nocturne*. Les investigateurs sont à Londres, en Grande-Bretagne, et assistent à la conférence et au banquet de la Fondation Challenger puisque l'orateur est leur ami, le professeur Smith. Quelques jours plus tard, Smith les contacte et demande leur aide. L'universitaire, souffrant de brûlures graves, leur raconte avoir failli être tué par des adorateurs et demande aux investigateurs de se rendre en Europe pour détruire un objet appelé le Simulacre de Sedefkar, une statue humanoïde datant de l'Antiquité, dont les fragments ont été disséminés en Europe.

Smith est en fait un imposteur. Il s'agit de Mehmet Makryat, un personnage mystérieux presque toujours déguisé ou se faisant passer, grâce à la magie, pour quelqu'un d'autre. Il demande aux investigateurs de retrouver les six pièces du Simulacre. Ensuite, il l'utilisera pour prendre le contrôle d'un effroyable culte du Mythe de Cthulhu, les Frères de la Chair.

Londres, 1923



Toujours à Londres, un indice mène les investigateurs vers une aventure secondaire, *Le train de la mort*. Si le gardien le souhaite, les investigateurs en apprennent suffisamment au cours de cette aventure pour pouvoir construire une version du Portail de la mort, ce qui pourrait leur permettre d'échapper à une situation désespérée dans le futur.

Scénario	Type	Où	Quand	Objet(s) trouvé(s)
Danseurs dans le brouillard nocturne	Essentiel	Londres	1923	Journal de 1893
Le train de la mort	Option	Londres	1923	Portail de la mort
Le Fez rouge sang	Option	Londres	1893	—
Les Fleurs du Mal	Essentiel	Paris	1923	Bras gauche
Terres oniriques Express	Option	Les Contrées du Rêve	1923	Cœur des amants
Nocturne	Essentiel	Lausanne	1923	Parchemin de la tête
Note pour note	Essentiel	Milan	1923	Torse
La Mort (et l'Amour) dans une gondole	Essentiel	Venise	1923	Jambe gauche, *Le Simulacre du Diable*
Le croisé noir	Option	Constantinople	1204	—
Un coup de vent glacé	Essentiel	Trieste	1923	Jambe droite
La ville aux églises et aux tours	Option	Zagreb onirique	1923	—
Pain ou pierre	Option	Vinkovci	1923	Mims Sahis, Tillius Corvus
Sanguis Omnia Vincet	Option	Constantinople	330	—
La petite chaumière dans les bois	Essentiel	Belgrade	1923	Bras droit
Reprise de possession	Essentiel	Sofia	1923	Tête
In Extremis	Essentiel	Constantinople	1923	—
Train bleu, nuit noire	Essentiel	À travers l'Europe	1923	Parchemins : ventre, jambes, bras droit
Le brouillard se lève	Essentiel	Londres	1923	Parchemin du bras gauche
Le Simulacre affranchi	Option	Istanbul	2013	—

Londres, 1893



Les investigateurs pourraient retrouver le journal de Smith daté de 1893 qui décrit les faits étranges de *Le Fez rouge sang*. Ce scénario optionnel pour *Cthulhu by Gaslight* parle d'un ancien groupe d'associés de Smith qui ont pris le train pour Constantinople afin de déjouer les plans de Hyeronimus Menkaph, un Anglais qui cherchait à s'attirer les faveurs de Yog-Sothoth en plaçant un fez maudit sur la tête d'un prince turc. Les méchants, toujours en vie en 1923, sont rencontrés, y compris Selim Makryat. La route empruntée par l'Orient-Express à l'époque est au centre de l'intrigue et les joueurs rencontrent un conducteur aimable, du nom d'Henri, qu'ils reverront.

Paris, 1923



Dans *Les Fleurs du Mal*, les investigateurs enquêtent sur un homme mystérieux qui a vécu sous la Révolution et ils se rendent dans ce qu'il reste de sa villa de Poissy, une ville proche de Paris. Ils y découvrent le bras gauche du Simulacre. En plus, Fenalik, un vampire, s'y trouve aussi. Tout comme Makryat, il suit les progrès des investigateurs et décide de les laisser trouver les pièces manquantes du Simulacre. Lorsqu'ils auront réussi, il compte les tuer pour s'approprier l'artefact reconstitué.

Dans l'intervalle, chaque pièce trouvée ne vaut que des maux à celui qui la découvre, à cause de son influence néfaste, qui agit sur tous ceux qui possèdent au moins un morceau du Simulacre.

Présentez le bras gauche aux joueurs. Ils devraient avoir une chance de le voir ou de garder toutes les représentations que les investigateurs découvrent.

De retour à Paris, les investigateurs reprennent l'Orient-Express pour Lausanne, en Suisse, afin d'interviewer Edgar Wellington. Il possède un parchemin qui décrit le Simulacre.

Sortez les plans du train et présentez-les à vos joueurs. Des plans détaillés se trouvent dans le livre.

Lors de ce tronçon de voyage sur l'Orient-Express, de même que lors de tout autre voyage paisible, accordez un point de Santé mentale aux investigateurs qui en ont perdu. Leurs nerfs sont apaisés par l'atmosphère paisible et par le service extraordinaire offert à bord du Simplon-Orient-Express.

Les Contrées du Rêve



Dans le luxueux environnement de l'Orient-Express en provenance de Paris, les investigateurs font un rêve incroyable, décrit dans le scénario optionnel, *Terres oniriques Ex-*

press. Ils rêvent d'une étrange gare en altitude à Ulthar où un train bestial gigantesque arrive en gare, portant un palais de marbre sur son dos. Le chef de train est Henri, le conducteur serviable rencontré dans les années 1890.

Le voyage peut être réparti sur plusieurs nuits de sommeil, alors que les investigateurs résolvent un meurtre, établissent des relations diplomatiques et font face à l'oubli dans le Golfe de Nodens. Ils peuvent aussi retrouver le Cœur des amants, un rubis empli de haine qui peut brûler les morts.

Lausanne, 1923



Dans *Nocturne*, sur les rives du lac Léman, les investigateurs rencontrent non seulement les frères Wellington mais aussi le duc des Esseintes (surnommé le Prince Puzzle), incroyablement cruel, qui est à la fois un Frère de la Chair et le prince de la Lausanne onirique. Des investigateurs courageux pourront retrouver le Parchemin de la tête, un document spécial à donner aux joueurs. Les quarante-neuf mots enluminés et les vingt-deux images donnent des indices pour lancer avec succès le rituel de Purification à la fin de la campagne. Cela sauvera les investigateurs d'une mort certaine après une terrible dégénérescence.

Milan, 1923



Dans *Note pour note*, les investigateurs visitent La Scala de Milan et trouvent le torse du Simulacre. Ils trouvent d'autres preuves de la corruption que le Simulacre porte en lui et rencontrent peut-être pour la première fois des Frères de la Chair. Ce chapitre est le plus court de la campagne et, en-dehors de la course poursuite lors de sa conclusion, il est composé d'une enquête plutôt simple.

Venise, 1923



La Mort (et l'Amour) dans une gondole inclut l'histoire d'amour de Maria et Georgio, les déprédations de Fenalik le vampire et la quête effrénée des investigateurs pour trouver la jambe gauche du Simulacre.

Entre leurs recherches, les fascistes italiens membres des Chemises noires et les événements étranges qui se déroulent à Venise, les investigateurs connaîtront de nombreuses aventures et trouveront plusieurs informations utiles. S'ils tuent quelqu'un, ils devront se montrer ingénieux à Trieste et à bord de l'Orient-Express lorsqu'ils retraverseront l'Italie à la fin de la campagne.

Constantinople, 1204



Un manuscrit médiéval, *Le Simulacre du Diable*, est trouvé à Venise. Il raconte la mise à sac de Constantinople durant la quatrième croisade. Le scénario *Le croisé noir* peut être joué de manière optionnelle avec *Cthulhu Dark Ages*.

Un groupe de croisés se voit demander d'enquêter sur un culte vénitien. Leur enquête les mène sur la piste d'un fou, Sedefkar, et de son Simulacre maudit. Ils le tuent et ramènent l'artefact à leur seigneur, le comte Baldwin, mais l'artefact est volé par son conseiller spirituel, Frère Merovac, qui est en fait Fenalik déguisé.

Trieste, 1923



Dans *Un coup de vent glacé*, le fantôme de Johann Winckelmann met les investigateurs sur la piste d'un ancien médaillon. Ils doivent rapporter le médaillon au lloigor pour accéder à la jambe droite cachée sous le repaire du lloigor, quelque part sous les énormes cavernes de Postumia, près de la frontière yougoslave. Alors que les investigateurs mènent l'enquête, les adorateurs du lloigor, les Frères de la Chair, les Chemises noires, Fenalik et ce qui semble bien être tous les habitants de Trieste les suivent, les aident, fouillent leurs chambres et tentent de les tuer. Ils devraient tomber sur des cadavres partout où ils vont.

Zagreb onirique, 1923



Le Prince Puzzle revient s'amuser. Il fournit une bouteille de Sauterne ensorcelante qui envoie les investigateurs dans *La ville aux églises et aux tours*, une version de la Zagreb onirique.
Là, ils retrouvent des parties de pages d'un journal et apprennent auprès d'un étranger au visage dissimulé sous une capuche ce que devrait être le summum des connaissances et des épreuves. La folie est le principal risque qui attend les investigateurs.

Vinkovci, 1923



Dans *Pain ou pierre*, une bombe sur les rails oblige le train à faire un arrêt imprévu à Vinkovci, dans le Royaume des Serbes, Croates et Slovènes. Là, les investigateurs rencontrent Jazmina Morix, à la recherche de son père, un archéologue qui a disparu. Leur enquête leur fait découvrir le Mims Sahis, un effroyable couteau lié à la création du culte de la peau. Les investigateurs peuvent le garder ou le détruire, mais leur choix aura un prix. Ce scénario est optionnel, aucune partie du Simulacre n'y sera découverte.

Constantinople, 330



Le document en latin, *Le Récit de Tillius Corvus*, découvert à Vinkovci, raconte la mission entreprise par les soldats de Constantinople pour découvrir la source d'une peste sévissant en Lydie. L'histoire peut être jouée en scénario optionnel, *Sanguis Omnia Vincet*, pour *Cthulhu Invictus*. La peste est vaincue, mais le courageux Corvus périt. Il se relève sous la forme d'une créature inhumaine qui massacre ses hommes. Les générations futures le connaîtront sous le nom de Fenalik.

Belgrade, 1923



Le conservateur du Musée national reçoit d'intéressants fragments de statue grâce à un mystérieux bienfaiteur. Une fois que les papiers des investigateurs sont approuvés, le conservateur les envoie dans le petit village d'Orašac. Non loin de là, dans *La petite chaumière dans les bois*, vit le bienfaiteur, Baba Yaga, une manifestation de Shub-Niggurath connue pour être une abominable divinité slave. Baba Yaga possède le bras droit du Simulacre et ne s'en départira pas sans un combat. Elle traque les investigateurs terrifiés jusqu'en Bulgarie.

Sofia, 1923



Dans *Reprise de possession*, les Frères de la Chair tendent une embuscade aux investigateurs dans une chambre d'hôtel. Les investigateurs sont attaqués par des mains coupées et mouvantes, et l'un d'eux perd un œil. L'investigateur blessé souffre par la suite de visions d'horreur alors que le groupe traque les adorateurs à travers Sofia. Fenalik massacre les Frères de la Chair dans leur caverne. Incapable de retrouver la tête lui-même, il tend un piège aux investigateurs et, au cours de la nuit, il s'en prend à eux. Maintenant que le Simulacre est complet, il n'a plus besoin d'eux. La conclusion de ce chapitre est incroyablement dangereuse pour les investigateurs et deux au moins sont susceptibles de mourir. La tâche du gardien est difficile : le plan du train doit être prêt pour que la situation tactique soit claire et que le combat soit livré selon les règles. Néanmoins, si Fenalik l'emporte, c'est la fin de la campagne. Divers plans d'attaque sont commentés ainsi que de possibles moyens d'aider les investigateurs.

Constantinople, 1923



Si Fenalik a été vaincu, les joueurs anticiperont *In Extremis* la conclusion de la campagne. Ceci dit, le plan de Mehmet Makryat est toujours en marche, même si Fenalik l'a devancé. Il mène maintenant les investigateurs en sécurité à travers les rangs des Frères de la Chair et les fait entrer jusque dans la Mosquée désertée. Là, il leur expose son plan, tue son père et prend les rênes du culte. Il ne lui reste qu'à rentrer à Londres pour commencer le cycle du rituel de Purification. Naturellement, il prévoit de prendre l'Orient-Express, plus rapide, pour revenir à Londres. Il est important que les investigateurs apprennent la vérité sur Mehmet Makryat, qui peut changer totalement de forme grâce à la magie noire. Sinon, ils ne pourront pas le retrouver dans l'avant-dernier chapitre. Comme Mehmet détient maintenant tout le Simulacre de Sedefkar, les investigateurs qui en subissaient les effets sont désormais guéris.



Une autre fin possible est proposée aux gardiens qui préféreraient que la campagne s'achève à Constantinople. En plus, une partie de l'aventure raconte le terrible destin du couple parti en lune de miel dans *Une peau parfaite*.

À travers l'Europe, 1923



Dans *Train bleu, nuit noire*, les investigateurs qui ont survécu retraversent l'Europe en toute hâte à bord de l'Orient-Express. Ils doivent trouver

quel passager est Mehmet Makryat. Ce n'est pas facile puisqu'il ne cesse de tuer des passagers innocents pour prendre leur identité alors que les adorateurs profitent de chaque arrêt pour tuer un investigateur supplémentaire. Alors qu'ils retraversent le Royaume des Serbes, Croates et Slovènes, Baba Yaga l'apprend et leur rend visite.

Près de la Suisse, Makryat prend le contrôle du train et transforme la locomotive pour qu'elle gagne en vitesse.

Le Prince Puzzle revient et tente de conclure un accord. Des investigateurs débrouillards parviendront à survivre à cette épreuve sans faire dérailler la locomotive vivante.

De retour à Londres, 1923



Que Makryat soit mort ou non dans le chapitre précédent, les investigateurs doivent fouiller son magasin à Londres, alors que *Le brouillard se lève*, pour lancer le rituel de Purification et se libérer de la corruption du Simulacre. Les investigateurs prennent le risque de lancer un rituel qui pourrait bien ramener Makryat parmi les vivants. Cependant, ils ont une chance de réussir. Ce chapitre conclut les événements qui se déroulent durant la campagne de 1923. L'histoire complète est présentée intégralement dans les livres suivants.

Istanbul, 2013



Un ajout est formulé pour l'édition de Cthulhu à l'époque actuelle, le scénario *Le Simulacre affranchi*. Un rabais incroyable sur les prix de l'Orient-Express voit les investigateurs faire le trajet de Londres à Constantinople dans le luxe. La terreur frappe à nouveau les passagers lorsqu'un fou furieux coupe des membres à six passagers innocents pour former un nouveau Simulacre de Sedefkar à partir de membres humains. L'Écorché se relèvera-t-il ? Seul le gardien le sait.

Le Simulacre de Sedefkar

Le Simulacre de Sedefkar est une statue, plus vieille que l'histoire humaine, construite par un inconnu, ayant peut-être servi de modèle original pour l'humanité ou ayant été envisagée comme modèle avant d'être écartée.

Selon les archives historiques, elle a été découverte dans les ruines d'une ville sans nom ayant précédé Byzance. Depuis, les hommes l'ont emmenée en totalité ou en partie aux quatre coins du globe, mais le Simulacre revient toujours à l'endroit où il a été enterré pour la première fois : autrefois Byzance, maintenant Constantinople et bientôt Istanbul.

Au onzième siècle, le Simulacre est entré en possession de Sedefkar, un Turc qui s'était désintéressé de l'islam et avait trahi son émir.

Protégé par les murs imprenables de Constantinople, ce renégat maléfique amassa de grandes richesses. Une nuit, il surprit un voleur dans sa chambre forte et il le fit fouetter sur place jusqu'à ce que mort s'ensuive, pour que le voleur puisse avoir comme dernière vision l'or qu'il souhaitait dérober. Le regard immobile de la statue assista à la torture et, cette nuit, Sedefkar eut la visite de l'Écorché, l'avatar de Nyarlathotep ayant modelé la statue.

Il exigea que Sedefkar le vénère et, en retour, il lui apprit le rituel d'Incantation, qui donne du pouvoir à la statue et débloque sa magie infâme, son pouvoir le plus important étant d'octroyer au détenteur du Simulacre la possibilité de revêtir la peau d'un autre humain et de se faire passer pour lui. Par contre, celui qui recourt à une magie si noire devient impur et le détenteur doit accomplir un rituel de Purification tous les quatre jours avec la statue, sous peine de devenir absolument inhumain.

Sedefkar a vécu bien plus d'un siècle. Il a découvert le Mims Sahis, le couteau qui annonçait la venue de l'Écorché au temps de Constantin le Grand. Lorsqu'il a documenté l'existence du Simulacre, il lui a donné son nom et l'artefact est devenu le Simulacre de Sedefkar. Sedefkar savait qu'un jour il perdrait l'artefact et il ne voulait pas que ses secrets se perdent aussi. Il a donc écrit les Parchemins de Sedefkar, cinq textes symboliques qui relatent une grande partie de ce qu'il sait.

Les Parchemins de Sedefkar

Les parchemins sont difficiles à traduire. Ils sont rédigés dans un alphabet arabe commun, mais sont écrits en partie en ancien turc – une langue très difficile – et les idées mystiques qu'ils contiennent sont fortement influencées par le jargon de l'Église orthodoxe grecque et par les visions terribles envoyées par Nyarlathotep. Ni la logique de Sedefkar ni la présentation choisie ne sont faciles à comprendre puisqu'il est fou depuis longtemps.

Le Parchemin de la tête relate l'histoire de la statue, ou plutôt ce que Sedefkar en a découvert, ainsi que les pensées et souvenirs qu'il a jugés pertinents. Le Parchemin du ventre décrit le culte de Nyarlathotep. Le Parchemin des jambes discute des bases des pouvoirs de Sedefkar, de l'horrible magie que l'Écorché lui a apprise. Le Parchemin du bras droit décrit le rituel d'Incantation. Enfin, le cinquième parchemin, le Parchemin du bras gauche, enseigne le rituel de Purification important pour cette main impure et maudite.

Sedefkar a terminé les Parchemins en 1203. La quatrième croisade a mis Constantinople à sac en 1204. Sedefkar espérait pouvoir s'enfuir avec les croisés, mais une cabale vénitienne du nom de la Chair libérée a voulu s'emparer du Simulacre pour son propre compte. Des chevaliers francs, sous les ordres du comte Baldwin, suivaient les Vénitiens. Ils ont exposé Sedefkar et l'ont tué dans sa Tour rouge. Ils ont pris le Simulacre, les Parchemins et l'étrange couteau, le Mims Sahis.

Selon leurs ordres, ils ont remis les artefacts occultes à leur seigneur, qui les a donnés à son conseiller, le Frère Merovac, qui voulait les étudier. Le moine et les artefacts ont disparu la nuit même.

Fenalik

Le moine était en fait Fenalik, un vampire vieux de plus de 870 ans. Il était autrefois Tillius Corvus, un capitaine de la légion de Constantin. En l'an 330, il mena ses hommes en Lydie pour enquêter sur une mystérieuse épidémie de peste qui faisait éclater la peau des hommes, qui devenaient ensuite des monstres. La peste était causée par Unwen, un esclave qui avait découvert le Mims Sahis dans un ancien temple de Voor. Lorsqu'il tua Unwen, son sang et sa haine se déversèrent sur Corvus et, cette nuit-là, un nouveau vampire se réveilla.

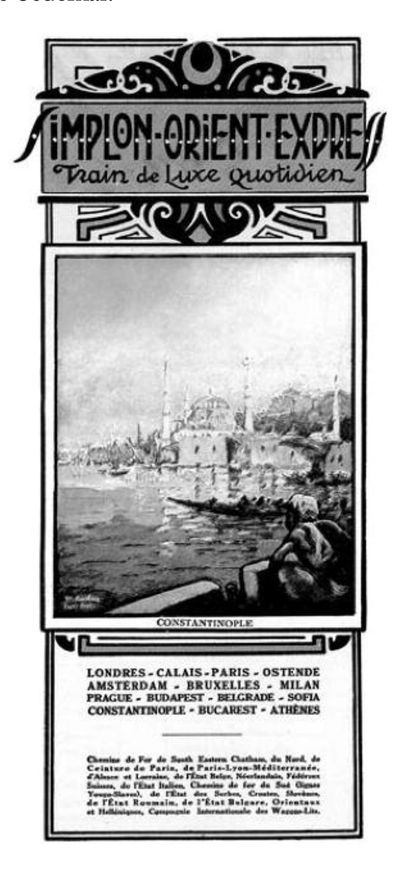
Neuf siècles plus tard, Fenalik est revenu à Constantinople avec la quatrième croisade. Il s'en est échappé avec les Parchemins et le Simulacre, qu'il a gardé pendant près de six cents ans. Utiliser les pouvoirs du Simulacre a dégradé la capacité du vampire à se transformer, mais l'a aussi affranchi du besoin de retourner dans son cercueil chaque jour. La capacité à adopter de nouvelles formes a libéré le vampire, lui permettant d'aller partout. Il se nourrit bien, même s'il tue rarement car, ainsi protégé, il n'a aucune envie de créer d'autres vampires.

Lorsque les croisés sont revenus à Venise, chargés du butin amassé à Constantinople, le vampire les a accompagnés.

Il est resté là pendant deux cents ans, hanté par la beauté macabre de la Reine de l'Adriatique. Au quinzième siècle, le vampire a repris son voyage. Ses déplacements en Europe correspondent aux vagues d'hystérie religieuse et de chasses aux sorcières qui ont balayé le continent.

Le vampire s'est installé à Paris, se faisant appeler Comte Fenalik. Il avait l'apparence d'un humain et les tendances d'un monstre. Vers la fin du dix-huitième siècle, il a eu la prémonition qu'il allait perdre la statue, mais il l'a ignorée. Il s'est installé dans un manoir à Poissy, à l'orée de la forêt de Saint-Germain, non loin de la Seine. Les fêtes qu'il organisait étaient réputées pour leur côté macabre. Les autorités en ont entendu parler et ont arrêté le comte.

Dans son arrogance, Fenalik a présumé que sa position et son influence lui permettraient d'être libéré en quelques heures. Il s'est donc rendu de son plein gré sous sa forme humaine et a été placé dans un asile. Éloigné de la statue pendant quatre jours, il a été pris de convulsions. Le monstre a refait surface et Fenalik a tué. Ainsi, quelqu'un à Charenton a vu le comte pour ce qu'il était vraiment : un vampire. Les humains ont piégé Fenalik dans un sous-sol avec des prières et de l'ail (les prières étaient inefficaces, l'ail l'a piégé), avant de l'emmurer dans sa cellule. Affaibli par l'ail, se voyant refuser toute source de sang, et devenant de plus en plus corrompu puisqu'il ne pouvait plus lancer le rituel de Purification, Fenalik a sombré dans le coma. Pour l'instant, il disparaît de l'histoire du Simulacre de Sedefkar.



Le Simulacre a été pris par des voleurs qui se sont introduits chez lui. Ils n'y ont vu qu'un objet mineur et l'ont séparé entre eux. Les morceaux ont été éparpillés dans toute l'Europe. Les Parchemins ont été trouvés et enlevés. Le Simulacre de Sedefkar et le moyen de l'utiliser étaient perdus.

Le destin des Parchemins

Le Parchemin de la tête a été pris par Louis Malon, le capitaine des soldats qui a pourchassé les voleurs qui sortaient de chez Fenalik. En 1915, un de ses descendants a échangé le parchemin contre des cigarettes auprès d'un soldat britannique. Il s'agissait d'Edgar Wellington, qui possède encore le Parchemin de la tête.

Les quatre autres Parchemins ont finalement trouvé une place parmi le petit cercle d'intellectuels européens intéressés par les artefacts ottomans, mais qui n'y voient que les élucubrations d'un fou. Après un certain temps, les quatre Parchemins ont été acquis par le Musée Topkapi de Constantinople pour former une partie insignifiante d'une collection importante, et ils ne retiennent l'attention que par leurs illustrations répugnantes.

Selim Makryat

Au début du dix-neuvième siècle, un jeune érudit du nom de Selim Makryat a lu les Parchemins. Les choses qui y étaient décrites intriguaient Makryat, qui était non croyant. Bien qu'il se vantât d'être rationnel, il respectait aussi les Parchemins qui étaient des artefacts remontant à l'apogée ottomane. Sur un plan personnel, il les voulait afin de libérer son propre sadisme. Une fois les procédures terminées, l'Écorché a eu un nouvel adorateur.

Ayant vu sa confiance récompensée, s'imaginant déjà remplacer Osman Ier, Makryat s'est trouvé des adorateurs et leur a appris à se servir de la magie grâce aux Parchemins. Dans un empire en ruines, ces adorateurs ont été impressionnés par l'efficacité de la magie. Ils ont décidé de suivre Makryat et de fonder un culte, les Frères de la Chair. Ils ont pris possession de plusieurs lieux, dont la Mosquée rouge, un lieu de culte abandonné construit sur le site de ce qui avait autrefois été l'emplacement de la Tour rouge de Sedefkar. Au cours des ans, elle a été surnommée la Mosquée désertée par tous ceux qui avaient la malchance d'apprendre ce qui se passait à l'intérieur de ses murs rouges. Au vingtième siècle, le pouvoir du culte était considérable, mais la principale préoccupation de Makryat était sa propre vitalité.

La magie contenue dans le Parchemin du ventre lui permettait de remplacer n'importe quelle partie de son corps à l'exception de son cœur, car le cœur est un organe dont l'Écorché est dépourvu. Makryat faisait face à une mort inéluctable.

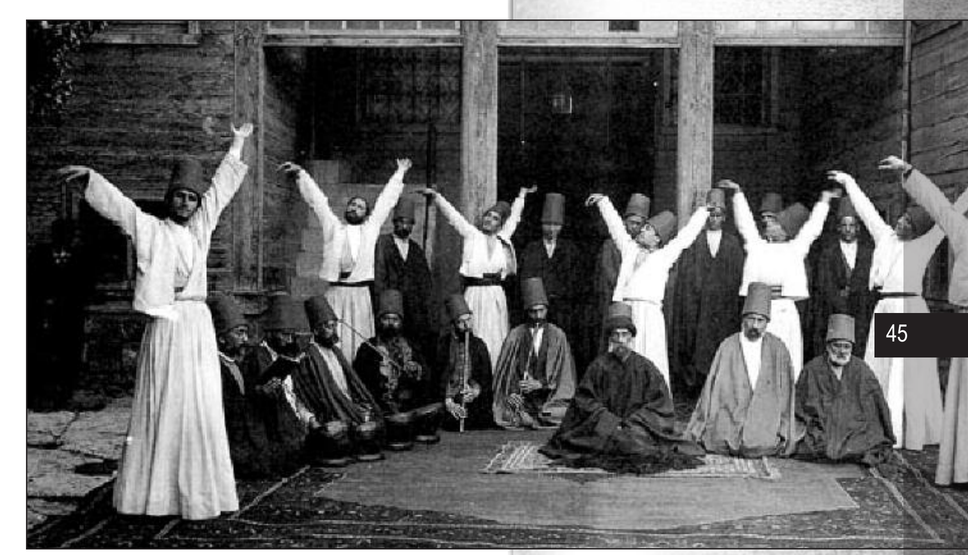
Il avait entendu parler du Simulacre de Sedefkar et avait longtemps cru qu'il avait été perdu ou détruit.

Maintenant, il ne rêvait que de le retrouver car les Parchemins indiquaient que le détenteur du Simulacre deviendrait immortel, même s'il serait plus juste de dire que le détenteur pourrait remplacer n'importe quelle partie de son corps. En effet, il pourrait toujours mourir d'une blessure ou d'une maladie.

Mais la vitalité de Selim est défaillante. Plutôt que d'entreprendre cette quête lui-même, il envoie son fils, Mehmet Makryat, trouver le Simulacre et le ramener à la Mosquée désertée, où les Frères pourront se complaire dans son culte et vénérer l'Écorché jusqu'à la fin des temps.



Le traité de Robert Fludir, écrit dans le plus pur style européen, mentionne le Simulacre



Derrière les dehors paisibles et agréables de la communauté derviche turque se cache le culte le plus haineux que l'humanité ait connu : la fraternité de la peau

Mehmet Makryat

Mehmet a obéi à son père, mais c'est un hérétique qui pense que le Simulacre devrait être retrouvé pour que les Frères puissent prendre une place dominante dans le monde. De la même manière, il considère que l'Écorché est un outil et non un être digne de vénération. Il a été éduqué en Europe continentale et en Grande-Bretagne. Son étude du Mythe est bien plus approfondie que celle de Selim. Alors que le temps qui passe a satisfait la mégalomanie du père, le fils a encore les dents longues.

Pour sa quête, Mehmet emmène trois Frères. Il leur donne à chacun son apparence générale, son identité et son nom. Ensemble, ils parcourent le monde, enquêtent, voyagent et font des découvertes. Enfin, Mehmet a une idée assez précise d'où retrouver les pièces, mais son père le surveille de près et il n'a aucune confiance en ses doubles. Il échafaude alors un plan.

De retour à Constantinople, il fait son rapport, promet de réussir dans un futur proche et repart. Ce faisant, il vole le Parchemin du bras gauche, qui contient le rituel de Purification. Il regroupe les autres Mehmet à Londres et les assassine, pour les empêcher de parler.

Il a maintenant besoin de quelqu'un pour récupérer les fragments du Simulacre. Il ne peut pas le faire lui-même puisque les agents de son père le connaissent et le surveillent et que leur magie rend inutile tout déguisement. Il ne peut pas recourir à un Frère, puisqu'ils sont tous loyaux envers Selim. Il choisit plutôt des personnes que son père ne connaît pas, des personnes qui ne feraient aucun effort pour Mehmet mais qui sont prêts à tout, pour un vieil ami, surtout un vieil ami dans le besoin, et plus encore si cela peut être pour le bien de l'humanité. Un groupe comme les investigateurs.

Le retour de Fenalik

Le vampire n'est pas mort, mais est demeuré, oublié, dans une cellule noire de l'asile de Charenton. Il a été découvert et ranimé par le directeur de l'asile qui en ignorait tout. Pourrissant, fou, affamé il s'est contenté au départ de chercher aveuglément le Simulacre. Alors que le sang frais lui rendait sa santé, il a recommencé à comploter.

Arrivé à Poissy, Fenalik apprend que les investigateurs cherchent la statue et ils peuvent se déplacer librement dans cette nouvelle société aux mœurs étranges, ce que Fenalik ne peut pas faire vu son apparence macabre. Il décide de les laisser retrouver les fragments. Lorsque le Simulacre sera complet, il les tuera. Comme ils ignorent la présence de Mehmet Makryat, Fenalik n'en a pas conscience non plus.

Les investigateurs

Les investigateurs entreprennent leurs recherches à cause de Mehmet Makryat, qui se fait passer pour un de leurs amis et les piège. Devant eux, Selim désire ardemment le Simulacre. À leurs côtés, Fenalik l'attend. Derrière eux, Mehmet les suit discrètement, comptant s'emparer subrepticement du Simulacre. D'autres groupes et individus se font connaître, cherchant tous le Simulacre. Les investigateurs pourront-ils le trouver, le garder, le détruire tout en restant en vie et sains d'esprit ? Nous verrons bien.

L'héritage de Sedefkar

Certains détails concernant le Simulacre de Sedefkar ou les Parchemins sont présentés ici. Le gardien pourrait avoir à revenir à ces passages lorsque les investigateurs les trouvent puisque ces résumés ne sont pas repris ailleurs.

Le Simulacre de Sedefkar

Le Simulacre semble être en céramique, bien qu'il soit en fait composé d'un matériau inconnu. Il change de couleur selon la lumière qui l'éclaire, allant de pastels opalescents à de riches bleus ou au noir le plus profond sous un soleil direct. Toutes ses parties sont lisses et contiennent des encoches où placer les autres pièces.

Lorsque plusieurs parties sont réunies, ses traits deviennent envoûtants, chaque personne y voyant ses propres traits respectant proportions, grains de beauté et texture de la peau. Lorsque les six pièces sont assemblées, voir le Simulacre fait perdre 1/1D6 points de Santé mentale, chacun y voyant son portrait craché ou celui d'une personne qui lui est chère.

Les pièces sont froides au toucher. Une fois assemblé, le Simulacre est de taille humaine, mais pèse moins qu'une personne, pas plus de quarante kilos. Il pèse suffisamment peu pour paraître creux, mais s'il est cogné contre quelque chose, il ne sonne pas creux. Ne soyez pas trop spécifique face à ces mystères. Laissez entendre que le poids et les dimensions changent parfois. En effet, le Simulacre doit toujours pouvoir être porté en un seul morceau mais être assez peu maniable pour que le transporter soit une épreuve.

Lorsqu'il est examiné de près, peut-être à l'aide d'une loupe, des formes répétées peuvent être aperçues sur chaque segment, comme si elles avaient été gravées. Ainsi, la tête est couverte de petites têtes répétées, le bras droit est couvert de petits bras droits répétés et ainsi de suite. Le Simulacre a une influence néfaste sur son détenteur. Ces effets sont discutés dans le chapitre à Paris, *Les Fleurs du Mal*.

Les Parchemins de Sedefkar

Les Parchemins de Sedefkar sont des rouleaux de peau humaine tannée et traitée, coupés en rectangle et cousus ensemble. L'écriture est de l'arabe, bien que la langue soit du turc ancien, ce qui n'a rien d'étonnant au douzième siècle. Sedefkar a choisi d'écrire verticalement, plutôt que de droite à gauche comme le voudrait la norme.

L'écriture semble avoir pénétré la peau traitée, comme s'il s'agissait d'acide. Sedefkar a utilisé des aiguilles chauffées à blanc pour écrire sur des victimes encore vivantes. Les victimes ont ensuite été tuées avant de pouvoir guérir et leur peau a été soigneusement écorchée.

Les investigateurs ne pourront sûrement étudier que le Parchemin de la tête, qu'ils pourraient trouver à Lausanne. L'image de ce Parchemin est fournie sur un document individuel. Dessus se trouvent vingt-deux images et quarante-neuf mots arabes enluminés. S'il le souhaite, le gardien peut utiliser ces chiffres comme des clés qui débloqueraient d'autres mystères que les investigateurs n'arriveraient pas à résoudre.

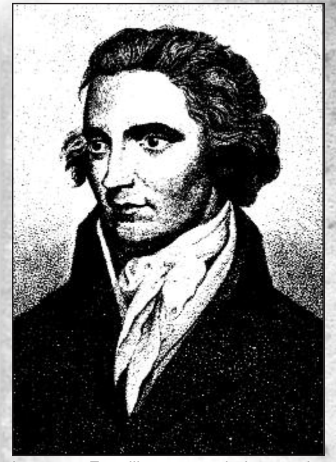
Le Parchemin des jambes contient la majorité de la magie enseignée par l'Écorché, ainsi que la plupart des nouveaux sorts rencontrés dans la campagne. Les descriptions des sorts sont indiquées dans les scénarios où elles sont les plus utiles. Tous les sorts sont indiqués dans la table des matières complète.

Le Mims Sahis

Le Mims Sahis est une lame courbe faite pour couper précisément la peau et pouvoir procéder à un écorchement. Il mesure vingt-trois centimètres, dix pour la lame et treize pour le manche. La lame d'un noir de jais est faite de pierre, mais d'un type qui défie toute identification géologique. La poignée est faite en os et recouverte d'un cuir bleu-vert.

Tous deux proviennent d'un reptile marin éteint depuis longtemps et ne montrent aucun signe de vieillissement bien qu'ils remontent à une époque antérieure à l'histoire humaine.

Le Mims Sahis est un ancien artefact de Voor, un objet sacré voué au culte de l'Écorché. Il a été fabriqué à l'apogée de cette race maléfique, alors que leur civilisation florissait sur Terre. Les savoirs nécessaires pour fabriquer un tel objet avaient disparu bien avant que les Voor n'aient dû disparaître sous terre, chassés par les Hyperboréens. Un seul couteau a été fabriqué. Les adorateurs de l'Écorché se sont retirés sous les montagnes d'Europe de l'Est, dans ce qui allait devenir la Hongrie. Ils se sont cachés là, à pratiquer leurs rites diaboliques, pendant vingt générations, avant de s'éteindre. Puis, en l'an 327, un esclave fou en fuite du nom d'Unwen a écouté les murmures du dieu extérieur Nyarlathotep et a découvert le temple. Il a pris le couteau et lui a donné le nom de Mims Sahis. Le nom que lui donnait le peuple de Voor n'a jamais été connu.



Le comte Fenalik, un portrait du manoir de Poissy à la fin du dix-huitième siècle

Mener la campagne

Le Simplon-Orient-Express est le moyen le plus rapide et le plus confortable de se rendre de Paris à Constantinople. Cette campagne manque de réalisme en faisant rouler l'Orient -Express au moment opportun. En fait, durant les mois d'hiver, il ne devrait y avoir que trois trains par semaine. Pour le bien du jeu, ce fait a été oublié.

Il existe plusieurs Orient-Express. Le Simplon-Orient-Express part de Paris, passe sous les Alpes dans le tunnel du Simplon en arrivant de la vallée du Rhône pour se rendre en Suisse puis en Italie du Nord, traverse la Yougoslavie et la Bulgarie avant d'atteindre Constantinople et de faire son voyage retour. Tous les Orient-Express sont des trains créés par la Compagnie internationale des wagons-lits, qui a décidé des routes et des horaires, en plus de fournir les wagons, les meubles et le personnel. Les locomotives, les tenders, les rails et les gares sont la propriété des compagnies nationales ou privées concernées qui les opèrent, sous contrat avec la CIWL. Ainsi, de nombreux moteurs différents sont utilisés, bien que le service tente toujours d'avoir ce qu'il y a de mieux.

La compagnie s'est assurée que les formalités et inspections liées à la traversée des frontières soient réduites à leur plus simple expression et s'est arrangée pour que les douaniers fassent leur travail tandis que le train roule. À elle seule, cette mesure permet de gagner beaucoup de temps. Des investigateurs courageux et pressés par le temps pourraient préférer prendre l'avion. Un service direct entre Londres et Constantinople a été mis en service à la fin mars 1923. Les détails sont indiqués dans la section sur les lignes aériennes.

Localisation des Parchemins de Sedefkar

Pièce	Localisation	Scénario
Tête	Lausanne	Nocturne
Ventre	À travers l'Europe	Train bleu, nuit noire
Jambes	À travers l'Europe	Train bleu, nuit noire
Bras droit	À travers l'Europe	Train bleu, nuit noire
Bras gauche	Londres	Le brouillard se lève

Localisation des fragments du Simulacre de Sedefkar

Pièce	Localisation	Scénario
Bras gauche	Paris	Les Fleurs du Mal
Torse	Milan	Note pour note
Jambe gauche	Venise	La Mort (et l'Amour) dans une gondole
Jambe droite	Postumia	Un coup de vent glacé
Bras droit	Orašac	La petite chaumière dans les bois
Tête	Sofia	Reprise de possession

Le respect des faits historiques

L'Orient-Express tel qu'il est décrit dans la campagne respecte, en grande partie, ce qu'il était réellement au début des années 1920 et le gardien peut se fier aux informations données. Cependant, il y a une limite à l'utilité de la réalité historique dans un jeu car les informations trop spécifiques entravent le gardien tout autant qu'elles le libèrent.

Par souci d'équité envers les joueurs, il faut raconter l'histoire de façon à ce que les investigateurs aient une chance raisonnable de survie et de succès grâce à leur intelligence, à leur ténacité et à leur courage. Le gardien n'est pas un historien. Les informations historiques présentées ici sont des sources fidèles, mais non des règles que vous devez suivre. Pour paraphraser Mark Twain, il ne faut jamais laisser les faits se mettre sur la voie d'une bonne histoire.

Les investigateurs

Il est plus simple et probablement mieux d'indiquer que les investigateurs sont à Londres au début de l'aventure. Peut-être sont-ils en voyage ou peut-être viennent-ils de terminer une autre aventure qui a nécessité qu'ils se rendent à Londres. Londres est depuis longtemps connue pour abriter de nombreux documents dans des collections majeures et diversifiées, ainsi que de nombreuses babioles, trésors archéologiques et artefacts de toutes sortes ainsi que pour l'intelligence, l'expérience et l'énergie de ses millions d'habitants. Peut-être que les investigateurs se rendent à Londres pour la conférence annuelle de la Fondation Challenger.



Le déroulement de la campagne pourrait être chaotique. Comme chaque aventure n'est qu'à un court voyage en train de la précédente, peu de temps est laissé vacant. Vous n'aurez pas plusieurs mois qui s'écoulent entre chaque aventure, comme ce pourrait être le cas entre des scénarios distincts. En fait, la campagne pourrait être terminée si rapidement qu'un investigateur pourrait y participer d'un bout à l'autre sans améliorer la moindre compétence.

Mais un gardien peut s'ajuster dans le temps tout autant que dans l'espace. Certains pourraient trouver pratique, à chaque fois que les investigateurs prennent le train vers une nouvelle destination (donc, d'un scénario à l'autre), que les joueurs puissent faire les tests nécessaires pour accroître leurs compétences. Comme cela résulterait en des hausses rapprochées, d'autres pourraient préférer le faire moins souvent, uniquement à Venise et à Constantinople, par exemple. D'autres encore pourraient comptabiliser le temps qui s'écoule dans la campagne et faire une pause dans l'action toutes les semaines ou tous les dix jours pour permettre de tels tests. Décidez de votre plan d'action et précisez-le aux joueurs dès le départ. Rares sont ceux qui refuseront de telles améliorations pour leur personnage.

Alors que la campagne progresse, les investigateurs accumulent les fragments du Simulacre de Sedefkar. Qu'en font-ils ? Où les gardent-ils ? Les problèmes s'accroissent en même temps que leur collection. Les segments sont trop grands pour rentrer dans une valise, ils sont trop particuliers pour être déclarés aux douanes et trop précieux pour ne pas être sous surveillance.

De plus, les fragments ont tous une influence néfaste, expliquée dans le chapitre à Paris. Ceux qui trouvent un fragment souffrent de maux et de douleurs aux articulations du membre qu'ils ont découvert. À chaque accalmie entre deux chapitres, pour chaque portion tranquille de voyage, le gardien peut autoriser la récupération d'un point de Santé mentale par investigateur, pour refléter le luxe du service à bord de l'Orient-Express. Soyez ferme. Ne laissez pas les investigateurs vous convaincre de leur accorder plus de Santé mentale. Un voyage à bord de l'Orient-Express ne peut pas permettre d'avoir plus de Santé mentale que le niveau de départ.

Les tests faits lors de cette campagne ont résulté en un taux de mortalité de soixante-dix pour cent, que le personnage soit mort ou ait sombré dans la folie. La section *Le Guide de survie de l'investigateur* ci-dessous (p. 49) donne des suggestions pour empêcher que la campagne déraille.

Les Frères de la Chair

La révélation de l'existence d'une conspiration européenne ayant son siège à Constantinople n'est pas faite de manière dramatique. La première fois que le culte sera mentionné, ce sera sûrement à Lausanne, où Edgar Wellington ou son pauvre frère en parleront. Peut-être que le duc des Esseintes les mentionnera, pour voir si les investigateurs ont une réaction quelconque.

Le chapitre à Milan permet d'interroger indirectement un des hommes de main de Faccia. Arrivés à Trieste, les investigateurs devraient se demander qui les surveille. Laissez le nom se faire entendre en premier pour que les investigateurs et joueurs aient un nom auquel raccrocher leurs indices et leurs peurs.

Les incidents à bord de l'Orient-Express

À bord de l'Orient-Express, les investigateurs ne connaissent aucun accroc ou altercation, ni ne se font traiter avec indifférence par le personnel. Le personnel à bord est tout simplement parfait. Agatha Christie (dans *Le Train bleu* et non dans *Le Crime de l'Orient-Express*) décrit les commandes qui apparaissaient comme par magie dans le wagon-restaurant et c'est typique du service à bord de la Compagnie internationale des wagons-lits.

De petits incidents pourraient ponctuer le voyage, mais ils seront sûrement dus à la nature des paysages traversés par le Simplon-Orient-Express et particuliers à la région, ou ils seront liés à d'autres passagers du train. Consultez le chapitre *Des étrangers à bord d'un même train* pour avoir des idées. Il a été écrit précisément pour cela, et aussi pour permettre de trouver facilement des investigateurs de remplacement.

Le Guide du voyageur présente une vision digne des années 1920 des villes traversées et il peut être présenté aux joueurs. Il ne contient aucun avertissement quant aux horreurs qui les attendent. Les gardiens peuvent également faire des recherches pour donner une touche qui leur sera propre à chaque pays traversé, bien que des détails soient déjà indiqués dans les aventures.

Des photos d'époque des villes et des paysages sont publiées dans ces pages, mais il est possible d'en trouver de nombreuses autres sur Internet et ces photos aident beaucoup à planter le décor. Deux événements historiques peuvent être utiles. Un vol accompagné par l'enlèvement de passagers a eu lieu sur l'Orient-Express près de la frontière gréco-turque en 1897.

En 1924, pendant six mois, quatre wagons supplémentaires étaient attachés au Simplon-Orient-Express. Ils étaient chargés en partant de Paris, nul ne sait de quoi, et vides en revenant d'Istanbul. Ataturk avait banni le fez et les Français expédiaient de nombreux chapeaux en Turquie.

Les wagons

Le gardien devrait régulièrement montrer tout ou une partie des plans du train fournis dans la boîte, qu'ils soient ou non importants pour l'épisode. Le rythme est rassurant et permet d'annoncer le moment où, à la fin de la campagne, l'emplacement physique de chacun dans le train sera important. Le train est grand, un ou deux wagons à la fois suffisent.

Les compartiments à bord des trains, même d'un train comme l'Orient-Express, sont petits. Une équipe d'investigateurs ne peut pas tenir dans un seul compartiment ni même dans deux, même si la porte communicante est laissée ouverte.

Certains gardiens pourraient préférer ignorer cette restriction implicite. D'autres utiliseront avec plaisir la voiture-salon et le wagon -restaurant.

La voiture-cathédrale du Prince Puzzle ne contient qu'un seul étage. Certains gardiens pourraient vouloir lui ajouter d'autres étages et la forme entière de ce wagon pourrait changer régulièrement, selon ce qui arrangera les gardiens.

Le Guide de survie de l'investigateur

Une fois la campagne commencée, les investigateurs auront peu de répit. Leurs ennemis sont infatigables et sans merci. Les menaces envers leur vie et leur santé mentale sont constantes. Le gardien doit garder à l'esprit que si les investigateurs meurent tous, la campagne sera terminée. Sans rien révéler de plus, les gardiens pourraient envisager d'avoir une franche discussion avec leurs joueurs, avant même le début de la campagne, sur la manière dont le groupe composera avec la mortalité. Cette section présente des idées pour préserver la vie des investigateurs ou de leur cause et ainsi permettre de garder la campagne sur rail. Ces suggestions peuvent être résumées de la manière suivante :

- Créer de nouveaux personnages
- Améliorer les investigateurs
- Modifier la difficulté
- Récompenser l'ingéniosité
- Planifier leur succession
- Un Fenalik dans le chapeau
- Rien de tout cela



Alors que les frères de sang de Fenalik pouvaient se déplacer au grand jour au sein de leur groupe, le comte devait rester caché

Créer de nouveaux personnages

Terreur sur l'Orient-Express convient particulièrement à un nouveau groupe de personnages. Le professeur Smith est un point central idéal pour que les nouveaux personnages se rencontrent et cela donne l'opportunité de calibrer la campagne pour qu'elle se déroule en 1923. Si des personnages sont créés pour cette campagne, le gardien devrait suggérer des professions et compétences qui s'avéreront utiles. Comme d'habitude, **Bibliothèque** est indispensable. Les langues romanes sont de rigueur : le français, l'italien et l'allemand seront utiles, tout comme le turc et le latin. Certaines compétences en communication (**Baratin**, **Intimidation**, **Manipulation** et **Persuasion**) pourraient permettre d'éviter les confrontations inutiles mais, celles-ci étant inévitables, des compétences en **Armes à feu** et en **Combat** ne seront pas perdues.

Les investigateurs qui commencent avec un niveau de Santé mentale inférieur à 50 pourraient constater que leurs nerfs auront lâché bien avant l'arrivée de l'Orient-Express à Constantinople. Cependant, la folie est l'un des plaisirs particuliers reliés à *L'Appel de Cthulhu* et cela pimente toujours l'histoire. Les investigateurs qui ont vécu la Grande Guerre pourront constater que certaines des compétences acquises sur le tas leur serviront. Ils feront aussi la connaissance d'autres vétérans venus de toute l'Europe dans les années ayant suivi ce terrible conflit.

Améliorer les investigateurs

La 7e édition de *L'Appel de Cthulhu* présente deux nouveaux moyens de donner plus de pouvoir aux joueurs :

- Utiliser la Volonté pour s'aider
- Permettre aux joueurs de refaire des tests ratés

Ces deux règles ont été utilisées lors des tests de cette édition révisée de la campagne et toutes deux permettent aux joueurs de compenser les caprices des dés. Cependant, jouer avec le destin n'est pas sans risque car, tôt ou tard, ils manqueront de Volonté. Ces règles sont recommandées, quelle que soit l'édition avec laquelle vous jouez. Elles sont indiquées ici dans le *Guide de conversion de la 7e édition*. Les gardiens devraient également permettre aux joueurs de faire des tests pour améliorer leurs compétences après chaque scénario même si, dans les faits, il ne s'écoule parfois qu'une seule journée en temps de jeu. La campagne devient de plus en plus dangereuse au fur et à mesure qu'elle progresse et les personnages auront besoin de toute l'expérience à laquelle ils peuvent prétendre. Souvenez-vous que les voyages à bord de l'Orient-Express entre deux scénarios redonnent un point de Santé mentale à chaque investigateur. Cette récompense ne permet toutefois pas de dépasser le niveau de Santé mentale initial. Les investigateurs seront indubitablement blessés en cours de route. Les gardiens pourraient vouloir adopter une approche cinématique et permettre que tous les points de vie perdus soient recouvrés au début du scénario suivant. Les blessures graves pourraient persister sous une forme visible. Ainsi, un bras cassé serait en écharpe, mais la mission désespérée qu'il doit mener pousse l'investigateur à se dépasser.

Achtung! Cthulhu de Modiphius Press contient une suggestion pour un style de jeu mode pulp, où chaque investigateur a le double de points de vie. Pour utiliser ce système dans la 7e édition, divisez par cinq seulement (au lieu de dix) le total de CON plus TAI. Dans les éditions antérieures, donnez aux investigateurs un nombre de points de vie égal à CON plus TAI au lieu de prendre la moyenne. Bien que cela soit moins réaliste, cela permet aux investigateurs de poursuivre leur enquête après une attaque qui, autrement, les aurait laissés sur le carreau.

De tels incidents peuvent être expliqués par des écorchures et des coups qui ne sont pas passés loin. Mais, tôt ou tard, une balle pourrait les faucher. Au lieu de modifier le nombre de points de vie d'un personnage, certains gardiens préfèrent influencer les ennemis. En effet, d'autres alternatives sont de permettre aux investigateurs d'ignorer les armures de leurs ennemis et de n'accorder à ceux-ci que la moitié de leurs points de vie normaux. Carnage cinématographique garanti.

Modifier la difficulté

Chaque scénario indique combien d'ennemis s'en prennent aux investigateurs. Cependant, les gardiens peuvent modifier ce nombre comme bon leur semble. Deux adorateurs peuvent représenter une surprise et une menace, même si le scénario indique qu'il y en a six. De la même manière, le gardien peut modifier les pourcentages d'attaque et les dégâts infligés. Ainsi, empêcher un ennemi de profiter de son bonus aux dégâts modifie en profondeur la menace qu'il représente. Ces modifications préservent l'histoire, mais aussi les investigateurs.

Les combats sont parfois inévitables. Contre des adversaires monstrueux ou fous, il est toujours tentant de livrer le combat jusqu'à la mort. Envisagez plutôt de terminer le combat plus tôt. Rendre leur chef inconscient peut faire fuir les autres adorateurs. Les joueurs peuvent utiliser leur environnement pour ralentir ou immobilier leurs adversaires.

Certains gardiens choisissent parfois d'ignorer le résultat d'un dé qui, sans cela, blesserait un investigateur. Ce qui se passe derrière l'écran du gardien demeure un mystère pour les joueurs. Si cela devait arriver, et nous ne suggérons pas de le faire, les gardiens devraient s'en servir avec parcimonie. Si les joueurs pensent que leurs investigateurs sont bénis des dieux, la tension fuira le jeu aussi vite que le sang s'écoule d'un cadavre.

Récompenser l'ingéniosité

« Considérons que oui » est une excellente approche pour le jeu de rôle et elle est adoptée par Brian Isikoff et d'autres gardiens expérimentés.

En résumé, si les joueurs font une suggestion ou ont un plan inattendu, plutôt que de penser immédiatement que cela ne fonctionnera pas, les gardiens devraient plutôt envisager les moyens pour que cela marche. Permettre aux joueurs de trouver des solutions nouvelles et ingénieuses pour vaincre les ennemis qui leur sont présentés leur procurera une intense satisfaction et permettra de préserver les investigateurs.

Parfois, les investigateurs chercheront à se soustraire au danger plutôt qu'à l'affronter tête la première. Être prudent, ce n'est pas la même chose qu'être peureux. Laissez-les se retirer et chercher des renforts.

Bref, récompensez les interventions songées. Considérez que oui.

Planifier leur succession

Chaque plan mérite un plan de secours. Des investigateurs mourront, ou pire encore. Encouragez chaque joueur à penser aux personnes que leur investigateur connaît en dehors du groupe. Permettez aux investigateurs de correspondre avec leurs amis pour que, s'ils disparaissent, quelqu'un vienne les chercher. Les joueurs pourraient générer de tels personnages à l'avance, au cas où.

Trouvez des opportunités pour recruter de nouveaux investigateurs parmi les PNJ. De nombreux remplaçants convenables se trouvent dans le chapitre *Des étrangers à bord d'un même train*. Des PNJ concernés pourraient s'intéresser à la cause. Jazmina Moric et bien d'autres sont sur un pied d'égalité avec les investigateurs et leur doivent déjà une fière chandelle. Encourager les investigateurs à tenir un journal est une autre porte de sortie. S'ils meurent tous, un étranger pourrait trouver le journal et reprendre l'affaire.

Un Fenalik dans le chapeau

Les investigateurs ont un ange gardien, même s'il s'agit d'un ange déchu. Fenalik a tout intérêt à les garder en vie et il peut servir à nettoyer derrière eux ou à les aider sans qu'ils n'en sachent rien. Les investigateurs pourraient être tout aussi ébahis de découvrir l'œuvre de Fenalik que d'avoir à affronter ce dont il les a sauvés. Bien entendu, cela ne les sauvera pas lorsque Fenalik aura décidé qu'ils ne lui sont plus utiles. Cette édition de la campagne fournit de nouvelles solutions au problème qu'est Fenalik. Le chapitre à Sofia a été réécrit pour que les investigateurs récoltent plus d'indices quant à ce qu'ils affrontent. Le Mims Sahis et le Cœur des amants sont des outils puissants contre les vampires, même s'ils représentent un pacte avec le diable que les investigateurs pourraient ne pas pouvoir refuser.

Rien de tout cela

Certains groupes aiment l'horreur nihiliste de *L'Appel de Cthulhu*, où ce qu'un investigateur peut espérer de mieux, c'est une mort rapide. Vous pouvez également ignorer tous les conseils donnés ci-dessus et mener la campagne sous la forme d'une bataille désespérée et perdue d'avance. Si les joueurs savent qu'ils ne bénéficieront pas de votre pitié, les enjeux n'en seront que plus élevés et les victoires plus savoureuses. Dans de telles campagnes, les plans de secours sont d'une importance primordiale si l'histoire ne doit pas se terminer sur une voie ferrée quelque part en Europe de l'Est.

Jouez dur, jouez juste et ayez un plan prêt au cas où le pire se produirait.





Un continent d'horreurs

Par P.F. Jeffrey et Matthew Pook

L'Europe a connu plus que sa part d'horreurs – réelles, légendaires et fictives – et un catalogue complet remplirait sûrement la moitié d'une bibliothèque. Ce petit guide ne saurait donc être qu'un point de départ pour ceux qui souhaitent étudier le sujet en profondeur. Destiné à un public anglophone, cette bibliographie présente des ouvrages écrits en anglais ou faciles à trouver en langue anglaise. Je n'ai pas pour but de présenter les véritables horreurs endurées par l'Europe au début des années 1920, comme celles liées à la guerre civile en Russie ou à la famine. Je me suis plutôt cantonné à la fiction et aux légendes. Lorsque je mentionne de véritables horreurs, elles sont présentées dans des livres dont je me suis servi pour catégoriser les faits écœurants, et sont donc plutôt des faits horribles présentés à des fins de divertissement.

L'évocation des lieux dans les histoires fait ressortir leur authenticité. Par exemple, il est certain que Guy de Maupassant, par exemple, a bien décrit la France du dix-neuvième siècle. À l'autre extrême, les œuvres que Lovecraft et ses semblables ont mises en scène en Europe ne sont pas crédibles. J'avais envie de presque toutes les écarter, à l'exception d'une ou deux, sauf qu'il s'agit des œuvres de fiction sur lesquelles *L'Appel de Cthulhu* est basé.

D'autres auteurs de langue anglaise connaissaient fort bien le sujet sur lequel ils écrivaient. Par exemple, Vernon Lee et Francis Marion Crawford ont vécu une grande partie de leur vie en Italie, où ils sont morts. Algernon Blackwood a beaucoup voyagé et la plupart de ses histoires ont été inspirées par des incidents qui lui sont arrivés.
En Europe de l'Est, la région des vampires s'étend des Balkans à la Baltique et elle regorge de récits. Là, les légendes concernant les vampires et les loups-garous abondent. Que le gardien se serve ou non de ces récits, des paysans qui suspendent de l'ail à leurs portes ajoutent une touche de couleur à une campagne.

Depuis la publication du *Dracula* de Bram Stoker en 1897, le public a associé les vampires et la Transylvanie. La Transylvanie était une véritable province. De 1867 à la Première Guerre mondiale, elle formait la moitié hongroise de l'Empire austro-hongrois. En 1920, la province a été cédée à la Roumanie, même si la Hongrie faisait encore valoir ses prétentions. Avant Dracula, le centre du vampirisme se trouvait ailleurs. Eric, comte Stenbock, écrivait : « Les histoires de vampires prennent généralement place en Styrie. La mienne aussi. » La Styrie est, après la Grande Guerre, une province du sud-est de l'Autriche. L'étymologie du terme vampire semble plutôt désigner la Turquie et la Lituanie comme leur berceau.

Deux fois lors du vingtième siècle, la guerre a joué avec les frontières en Europe. Des nations ont été établies et ont disparu, les listes indiquées ici sont donc fondées sur les frontières des années 1920, mais la plupart des références citées ne sont pas de cette période. Pour ajouter encore à la difficulté, les noms des lieux changent avec la fluctuation des frontières. Par exemple, dans *The Willows* d'Algernon Blackwood (la nouvelle fantastique favorite de Lovecraft), nous pouvons lire : « À proprement parler, la partie fascinante de la vie de ce fleuve commence peu après Pressburg. » Si l'on consulte une carte actuelle, Pressburg n'y figure plus. La ville était en Tchécoslovaquie durant les années 1920 et s'appelait Bratislava. Enfin, même si le nom d'un lieu n'a pas changé, des langues différentes pourraient avoir un nom différent pour un même endroit. Ainsi, Wien en allemand devient Vienne en français.

Les pays traversés par le Simplon-Orient-Express sont indiqués par un astérisque.

Un continent pour *L'Appel de Cthulhu*

Sous le nom de chaque pays se trouve une liste de scénarios publiés se déroulant dans ce pays. Il convient toutefois de noter que certains livres dans lesquels ces scénarios se trouvent sont épuisés, mais ils peuvent parfois se trouver sur le marché d'occasion ou obtenus au format pdf auprès de Chaosium ou d'autres vendeurs en ligne.

De plus, cet article n'indique que les scénarios écrits en anglais pour les années 1920. De nombreux scénarios ont lieu en Europe mais sont publiés par des éditeurs européens et n'ont pas été traduits, comme ceux de Sans Détour (France) et de Pegasus Spiele (Allemagne), entre autres. Les scénarios qui ne se déroulent pas dans les années 1920 ou qui ne concernent pas un pays spécifique sont indiqués à la fin de cet article.

Albanie – L'Albanie est un pays montagneux rarement visité par les écrivains de fiction, mais elle se trouve dans une région à vampires.

Notons l'existence du *liugat* et du *sampiro*, qui sortent la nuit vêtus de leur linceul, portant des chaussures avec de très hauts talons. Des feux follets indiquent leurs tombes.

Allemagne – À l'exception notable de Hans Heinz Ewers, les auteurs allemands de récits fantastiques qui viennent facilement à l'esprit ont écrit à la fin des dix-huitième et dix-neuvième siècles. Parmi eux, le plus facile à trouver en traduction anglaise est E.T.A. Hoffman. Les autres (en ordre alphabétique) sont Johan August Appel, Baron Fouque, Johann W. von Goethe, Wilhelm Hauff, J. Wilhelm Meinhold, Johann von Schiller et Johann Ludwig Tiek. Il ne faut pas non plus négliger les histoires des frères Grimm. Leurs contes sont souvent macabres. Lovecraft en possédait un exemplaire et y faisait souvent référence dans ses lettres.

De nombreuses horreurs réelles ont eu lieu en Allemagne dans les années 1920, et la pire est certainement la montée au pouvoir du parti nazi. Un gardien pourrait être intéressé par l'organisation terroriste menée par Fritz Klappe, appelée « Opération Loup-garou », dont le drapeau ressemblait à un drapeau pirate.

À plus petite échelle, Georg Grossman est un meurtrier en série qui a été arrêté en 1921. Vu le nombre de doigts trouvés sous son lit, il aurait tué au moins trois femmes en autant de semaines. Grossman vendait de la viande humaine au marché noir. Le vampire de Hanovre, Fritz Haarmann, a été exécuté en 1925, suivi par le vampire de Düsseldorf en 1931, Peter Kurten. Un autre meurtrier en série allemand célèbre, Stubbe Peeler, a vécu à Cologne au seizième siècle.

Par contre, l'Allemagne n'a pas inspiré les auteurs lovecraftiens, à l'exception du *Chasseur de têtes* de Robert Bloch et de la nouvelle du Mythe écrite par Eddy C. Bertin, *Obscur est mon nom*. Le site d'horreur le plus connu d'Allemagne est sûrement Ingolstadt, où le docteur Frankenstein a été à l'université avant de se lancer dans ses expériences. Les monts Harz sont la toile de fond d'une histoire de loups-garous incluse dans *Le Vaisseau fantôme* de Frederick Marryat, réimprimé plusieurs fois sous des titres différents. *The Lady and Death* de Vernon Lee et *Secret Worship* d'Algernon Blackwood se déroulent en Allemagne tandis que *The Treasure of Abbot Thomas* de M.R. James prend place à Steinfeld. Notons enfin que *The Squaw* de Bram Stoker se déroule à Nuremberg. Lovecraft en possédait un exemplaire.

Selon *History of the Necronomicon* de Lovecraft, une édition du livre a été imprimée en Allemagne au quinzième siècle.

Andorre – Située dans les Pyrénées, entre la France et l'Espagne, Andorre est indépendante depuis 1278. Elle occupe quatre cent soixante-huit kilomètres carrés de montagnes et, dans les années 1920, sa population dépassait à peine les cinq mille âmes. Il est difficile d'indiquer quelles sont les horreurs propres à ce petit pays, mais il est possible que les collines éponymes de *The Horror from the Hills* de Frank Belknap Long s'y trouvent.

Autriche – Gustav Meyrink est probablement l'écrivain autrichien d'œuvres fantastiques le plus connu, tout particulièrement pour *Le Golem*. Il est aussi l'auteur d'autres œuvres intéressantes, y compris d'un recueil de nouvelles. Bien qu'il soit connu pour ses autres œuvres, Arthur Schnitzler a également contribué au genre. La Styrie et ses vampires sont évoqués dans le *Carmilla* de J.S. Le Fanu et dans *The True Story of a Vampire* par Eric, comte Stenbock. *The Name Day* de Saki est également intéressant.

Vienne, capitale de l'Autriche, est la toile de fond de *The Auction*, le premier scénario de *The Asylum and Other Tales* (Chaosium Inc.). Il a été republié dans *Cthulhu Casebook* (Chaosium Inc.). Puisqu'il permet aux investigateurs de trouver plusieurs artefacts du Mythe, le scénario pourrait facilement être relocalisé dans une ville européenne capable d'abriter une grande colonie de goules. S'il est transposé à Londres, il pourrait faire un point de rassemblement efficace avant la campagne.

Belgique – Jean Ray et Eddy C. Bertin sont belges et Julio Cortazar y est né. Mons est une ville belge, dans laquelle, durant la Grande Guerre, a eu lieu la bataille qui a inspiré Arthur Machen pour ses nouvelles *Angels of Mons*. Malgré leurs éléments surnaturels, ces nouvelles ont longtemps été considérées comme étant réelles.

L'atmosphère à Bruges est décrite dans *The Journal of J.P. Drapeau* de Thomas Ligotti. La Belgique est aussi le pays natal du Tintin de Hergé dont les aventures contiennent parfois certains éléments fantastiques.

Bulgarie – Dans le domaine du macabre, la Bulgarie pourrait être célèbre pour Varna, le port sur la mer Noire utilisé par Dracula lors de ses allers et retours en Grande-Bretagne. Les vampires locaux sont appelés des *krvopijac*, dont l'existence peut être découverte par une adolescente vierge et nue montée sur un poulain noir. Le poulain refusera de marcher sur la tombe d'un *krvopijac*. Les loups-garous sont des *vlukodlak*.

Danemark – Le Danemark joue un rôle important dans les contes de Hans Christian Andersen et dans le récit fantastique *Number 13* de M.R. James, qui se déroule à Viborg.

Danzig – Dans les années 1920, Danzig était une ville libre de mille neuf cent cinquante-deux kilomètres carrés abritant une population de plus de quatre cent mille personnes, principalement des Allemands. Elle possédait un commissaire à la Société des Nations et un sénat élu. La Pologne gérait ses affaires étrangères. Le sénat est tombé sous le contrôle des nazis en 1933. Danzig a joué un rôle important dans les horreurs réelles du monde puisqu'elle a été, en quelque sorte, le point de départ de la Deuxième Guerre mondiale.

Espagne – L'Espagne bénéficie d'un statut spécial auprès des écrivains. Les récits gothiques classiques sont situés de préférence en Italie, mais les vrais romans d'horreur se déroulent en Espagne. Les plus connus comprennent *Le Moine* de M.G. Lewis (qui se déroule à Madrid), *Melmoth, L'Homme errant* de Charles Maturin (dont une bonne partie se déroule en Espagne) et *Manuscrit trouvé à Saragosse* de Jan Potocki. Felix Marti-Ibanez est un écrivain espagnol aux œuvres intéressantes. Des deux principales histoires du Mythe se déroulant en Europe, l'une a l'Espagne pour toile de fond : *The Horror from the Hills* de Frank Belknap Long. Selon *History of the Necronomicon* de Lovecraft, le texte latin du livre a été republié en Espagne au cours du dix-septième siècle.

Estonie – La plus au nord des républiques baltes était indépendante de 1917 à 1940. Ses liens linguistiques et raciaux la rapprochent plus de la Finlande au nord que de la Lettonie au sud. Un gardien qui voudrait jouer en Estonie pourrait lire le *Kalevala* pour trouver des idées.

Finlande – Lönnrot a rassemblé la mythologie finnoise en un poème épique, le *Kalevala*, au dix-neuvième siècle. Le gardien devrait y trouver une foule d'indications utiles. La Finlande est également la scène des livres des *Moumines*.

France – La Belle France, demeure de Gilles de Rais et des loups-garous, a beaucoup contribué au macabre. Il serait difficile de cataloguer les Français ayant contribué au genre sans froisser personne en raison d'une omission.

Seuls la Grande-Bretagne et les États-Unis ont suffisamment d'écrivains fantastiques pour rivaliser en nombre avec la France.



Gaston Leroux et Guy de Maupassant sont peut-être les mieux connus des lecteurs anglophones. Villiers de L'Isle Adam et Maurice Level étaient des maîtres des contes cruels. D'autres auteurs ont écrit des nouvelles fantastiques dont (par ordre à peu près chronologique) Antoine Galland, François-Thomas-Marie de Baculard d'Arnaud, le Marquis de Sade, Paul-Louis Courier, Eugène Sue, Théophile Gauthier, Erckmann-Chatrian, Joris-Karl Huysmans, André Maurois, Claude Seignolle et Roland Topor.

Un auteur français est cité dans *Commonplace Book* de Lovecraft :
[122] Des choses terribles murmuraient entre les lignes d'*Image du monde*, de Gauthier de Metz (XIIIe siècle).

Le gardien qui voudrait utiliser Paris en toile de fond devrait se rappeler que le Paris moderne, avec ses grands boulevards, est une création de Napoléon III (1852-1870). Le Paris de *Notre-Dame de Paris* de Victor Hugo est un lieu très différent. Hugo nous présente Quasimodo, l'un des deux Parisiens grotesques qu'Hollywood adore, l'autre étant le personnage éponyme de Gaston Leroux, *Le Fantôme de l'opéra*.

Poe a mis en scène plusieurs récits à Paris, le plus célèbre étant sûrement *Double assassinat dans la rue Morgue*. Je crains hélas que la rue Morgue ait été de ces rues détruites par les hommes de Napoléon III. Un certain nombre d'histoires de Robert W. Chambers ont lieu à Paris, dont *The Mask*. Lors de ma première lecture, j'ai également décidé que *La Musique d'Éric Zann* de Lovecraft s'y déroulait. Je recommande aussi *Le Loup-garou de Paris* de Guy Endorre, puisqu'il est basé sur la vraie vie du sergent Bertrand, dont la biographie est intéressante.

Les campagnes françaises grouillent elles aussi d'horreur. Parmi les récits lovecraftiens, on peut citer les histoires d'Averoigne d'Ashton Smith, *In the Forest of Villefere* de Robert E. Howard et plusieurs nouvelles de Robert Bloch, dont *Le Festin dans l'abbaye*, *Figures de cire* et *Les Créatures de Barsac*. Les histoires de C.L. Moore sur Jirel de Joiry se déroulent en France médiévale. Moore faisait partie des correspondants de Lovecraft et une histoire au moins fait fortement penser au Mythe lovecraftien. *Canon Alberic Scrap-Book* de M.R. James se déroule dans les Pyrénées françaises, non loin de Toulouse.

Algernon Blackwood utilise le nord de la France comme toile de fond pour *Ancient Sorceries* alors que *Wayfarers* se déroule en Haute-Savoie. *Kerfol* d'Edith Warton a lieu en Bretagne.

Parmi les œuvres plus récentes, *Comme une bête* de Philip José Farmer utilise de manière étrange et provocante les deux fleurons de la France que sont Gilles de Rais et Jeanne d'Arc. Selon *History of the Necronomicon* de Lovecraft, une copie latine du livre se trouve à la Bibliothèque nationale de Paris. Le scénario de Stephen Rawling, *Glozel est authentique* (paru dans le T.O.M.E. du même titre) se déroule sur un site archéologique du centre de la France. *The Secret of Marseilles* d'Ugo Bardi, paru dans *King of Chicago* (Chaosium Inc.) a lieu à Marseille et entraîne les investigateurs dans le monde vibrant de la pègre locale. Enfin, *No Man's Land* (Chaosium Inc.) de Sam Johnson, qui a lieu sur le front oriental durant la Grande Guerre pourrait servir d'introduction à *Terreur sur l'Orient-Express* et expliquer comment les investigateurs se connaissent.

Grèce – La Grèce sert de toile de fond à *L'Arbre* de Lovecraft et à *Le Sceau du satyre* de Robert Bloch. Des éléments de mythologie grecque font souvent surface dans des histoires qui ne se déroulent pas en Grèce, et surtout le dieu Pan et Méduse (ou juste sa tête). Ces éléments peuvent aussi servir en Grèce. Lovecraft a déjà eu recours à Hypnos, le dieu grec du sommeil.

La troisième entrée dans *Commonplace Book* de Lovecraft concerne la Grèce :
[3] Les rivages de l'Attique répondent en chant aux vagues de la Mer Égée.

Athènes est un lieu important dans la campagne solitaire écrite par Matthew J. Costello, *Alone Against the Dark* (Chaosium Inc.). Une ancienne colonie de lépreux située au large de la Crète est visitée lors de *Legacies of the Renaissance* (Chaosium Inc.), une monographie écrite par Alain Kissane et Robert Francis. Les auteurs suggèrent même que le moyen le plus simple et le plus rapide pour aller en Crète est de prendre le Simplon-Orient-Express pour Venise et de prendre ensuite un bateau pour la Crète.

Hollande – L'auteur le plus connu ayant contribué au genre est le docteur Herman Schönfeld Wichers, qui écrivait sous le pseudonyme Belcampo. Une partie de *Le Molosse* de Lovecraft se déroule en Hollande, de même que *Schalken the Painter*, de J.S. Le Fanu. *The Return of the Hound* de Glyn White, tiré de *The House of R'lyeh* (Chaosium Inc.) s'intéresse à la vente d'une très rare édition du *Necronomicon*, qui attire les investigateurs dans le Yorkshire après le meurtre de son ancien propriétaire et le suicide de son tueur présumé à Amsterdam.

Il se déroule après les événements décrits dans *Le Molosse* de Lovecraft.

Hongrie – Une histoire importante du Mythe se déroule en Hongrie : *The Black Stone* de Robert E. Howard. *The Willows* d'Algernon Blackwood prend place à la frontière avec la Tchécoslovaquie.

Peu de pays ont une histoire aussi documentée de vampires réels ou légendaires. Dans la première catégorie, citons la comtesse Báthory, jugée en 1611 et formellement accusée d'avoir tué six cent cinquante filles en leur mordant le cou. Des détails se trouvent dans presque tous les livres portant sur le vampirisme. L'un des meilleurs cas authentifiés sur un vampire nous vient du village d'Haidam en 1720.

Le scénario de Ted Shelton *The People of the Monolith*, basé sur l'histoire d'Howard *The Black Stone*, a été publié dans *Shadows of Yog-Sothoth* (Chaosium Inc.), a été repris dans *Cthulhu Classics* puis dans *Shadows of Yog-Sothoth 2*.

Le docteur Nyugati, le méchant des aventures d'Alexander Leithes, *Five Go Mad in Egypt: Investigating the Sphinx Tomb* (Chaosium Inc.) vit en Hongrie alors que le pays est exploré dans *Mysteries of Hungary* (Chaosium Inc.), une monographie écrite par un Hongrois, László Dózsa.

Italie – L'écrivain du genre le plus connu en Italie est certainement Dino Buzatti. Les œuvres de Vernon Lee (tant ses nouvelles que l'essai *Ravenne et ses fantômes*) et de Francis Marion Crawford (surtout *For the Blood is the Life*, situé en Calabre) valent la peine d'être lues.

L'Italie n'a pas été beaucoup visitée par les proches de Lovecraft, sauf dans *Le Cachet du violoniste* de Robert Bloch. L'Italie a surtout servi de toile de fond à des romans gothiques plus classiques, dont le premier de tous, *Le Château d'Otrante* d'Horace Walpole, et *Les Mystères d'Udolphe* d'Ann Radcliffe.

Diverses régions d'Italie sont mises en scène dans *The Wonderful Tune* de J.D. Kerruish (les Alpes), *The Olive* d'Algernon Blackwood (la Riviera) et *A Tale of Terror* de Paul-Louis Courier (la Calabre, au sud). Notons enfin *Caterpillars* de E.F. Benson et *The Tower* de Marghanita Laski.

Selon *History of the Necronomicon* de Lovecraft, un texte grec du livre a été publié en Italie au seizième siècle. Plusieurs références à l'Italie sont faites dans *Commonplace Book* de Lovecraft. Les Italiens appellent la peur *La figlia della Morte*, la fille de la Mort.

[74] Vengeance italienne – se tuer dans une cellule avec son ennemi – sous un château.

[129] Faune de marbre, p. 346 – une étrange ville préhistorique italienne, en pierre.

Cette dernière ligne est une référence à *Le Faune de marbre* de Nathaniel Hawthorne. Le numéro de page concerne probablement l'édition de Houghton Mifflin de 1887 que Lovecraft possédait. Le scénario *The Songs of Fantari* de Gregory W. Detwiler et L.N. Isinwyll publié dans *Fatal Experiments* (Chaosium Inc.) se déroule sur une petite île au nord de la Sicile. Une partie de *Les Oripeaux du roi* (Sans-Détour) se déroule à Milan tandis que dans le scénario *Christmas in Venice* de László Dózsa tiré de la monographie *Christmas in Kingsport* (Chaosium Inc.), les investigateurs viennent en aide à un homme maudit.

Lituanie – C'est là que se déroule *The White Wolf of Kostopchin* de Sir Gilbert Campbell. Le mot vampire pourrait provenir du verbe lituanien *wempti*, qui signifie boire.

Monaco – Comme toile de fond, Monaco correspond mieux à la fiction de P.G. Wodehouse qu'aux récits fantastiques. Mais certaines histoires d'horreur reposant sur le jeu pourraient y être transposées, comme *La Dame de pique* de Pouchkine.

Norvège – L'auteur norvégien le plus connu du genre est certainement Knut Hamsun, auteur, entre autres, de *The Apparition*. Les histoires se déroulant en Norvège incluent également *The House of Sounds* de M.P. Shiel. Le monde contient peu de phénomènes naturels étranges ayant un meilleur potentiel pour le jeu de rôle que le Maelstrom, ce tourbillon géant qui se trouve au large des îles Lofoten en Norvège. La plus célèbre histoire sur le Maelstrom doit être celle écrite par Poe, *Une descente dans le Maelstrom*, mais il existe aussi celle écrite par Derleth et Schorer, *Spawn of the Maelstrom*.

Un groupe d'investigateurs se voit demander par un candidat premier ministre d'enquêter sur une mort mystérieuse dans *Nightmare in Norway* de Marcus L. Rowland, publié par Games Workshop. La côte nord de la Norvège est le sujet de *Age of Cthulhu, Vol. IV: Horrors from Yuggoth* d'Adrian Pommier (Goodman Games) où les investigateurs partent à la recherche d'explorateurs disparus au-delà du cercle polaire, Umberto Nobile et Roald Amundsen.

Pologne – L'écrivain gothique Jan Potocki était polonais, mais la Pologne ne semble pas être un terrain fertile pour les livres d'horreur. L'introduction de Basil Copper dans *The Vampire in Legend, Fact, and Art* se passe en Pologne. Les vampires locaux sonnent des cloches durant la nuit et crient les noms

de ceux qui vont mourir bientôt. Bien entendu, les *wieszczy* peuvent être des deux sexes, les *upier* sont mâles et les *upiercsa* sont femelles. Le loup-garou est un *wilkolak*.

Portugal – Le Portugal retient moins l'attention des écrivains que l'Espagne, mais les deux pays ont connu l'Inquisition.
L'Inquisition portugaise est mentionnée dans *Le Vaisseau fantôme* de Frederick Marryat, qui s'intéresse à la colonie de Goa et non au Portugal lui-même.

Dans les années 1920, le Portugal était dirigé par un gouvernement radical anticlérical, mais demeurait un pays superstitieux. Les loups-garous sont appelés *laborraz* et les vampires *bruxsa*. Ces derniers aiment le sang des enfants. Ils prennent la forme d'une femme durant la journée et deviennent des oiseaux la nuit.

Roumanie – La Roumanie sert de toile de fond à l'histoire de loup-garou de M.P. Meek, *The Curse of Valedi*, mais est plus connue pour ses vampires. Vlad l'Empaleur était roumain et la Transylvanie, connue pour être le domaine du Dracula de Bram Stoker, est une province située à l'ouest du pays.
Le folklore roumain grouille de vampires : le *varcolaco*, le *murohy*, le *strigol* et le *nosferat*. Celui-ci, entre autres, rend les maris impuissants. À l'est du pays, la Valachie a des *strigolu* (qu'il faut tuer en les remplissant d'explosifs) et la Moldavie des *drakul* (qui apparaissent avec un cercueil sur la tête).

La Roumanie est la scène de *Le Château des ténèbres*, l'un des chapitres de la campagne *Les Fungi de Yuggoth* de Keith Herber. Il a été réimprimé dans *Curse of Cthulhu* et révisé et augmenté dans *Day of the Beast*.

Saint-Marin – La magnifique République de Saint-Marin n'est pas grande puisqu'elle ne fait que soixante et un kilomètres carrés pour treize mille habitants dans les années 1920. C'est une république indépendante depuis le onzième siècle, intégralement enclavée en Italie. Des histoires se déroulant en Italie pourraient y être transposées.

Suède – Count Magnus de M.R. James se déroule en Suède. Quant à *Le Camp du chien* d'Algernon Blackwood, l'action se passe sur l'une des îles au nord de Stockholm.

Suisse – La Suisse occupe une place privilégiée dans l'histoire du roman d'horreur grâce à la réunion de Mary Shelley, Percy Shelley, Byron et Polidori sur les rives du lac Léman en 1816. Le résultat le plus marquant de cette réunion est le *Frankenstein* de Mary Shelley. Le docteur Frankenstein était d'ailleurs originaire de Genève, en Suisse.
Deux histoires d'E.F. Benson se situent en Suisse : *The Horror Horn* et *The Other Bed*. Algernon Blackwood a souvent utilisé la Suisse comme toile de fond, notamment dans *The Occupant of the Room* et *The South Wind* (qui se déroulent dans les Dents du Midi), *The Lost Valley* et *The Attic* (dans le Jura), *The Glamour of the Snow* (dans le Valais) et *Initiation*.

Tchécoslovaquie – Josef Nesvadba et Franz Kafka sont tchèques. La capitale, Prague, sert de toile de fond à *The Witch of Prague* de Francis Marion Crawford et au *Golem* de Meyrink. La frontière avec la Hongrie est la scène de *The Willows* d'Algernon Blackwood.

Turquie – La Turquie est l'endroit où l'islam rencontre l'Europe et il serait donc possible d'y faire vivre des aventures islamiques. Certains prétendent que le mot vampire provient du terme *uber*, le mot turc désignant les sorcières.

Selon *History of the Necronomicon* de Lovecraft, en l'an 950, l'Azif aurait été traduit en grec par Theodorus Philetas de Constantinople, sous le titre *Le Necronomicon*.

En 1920, Constantinople était devenue une ville turque, et avait été renommée Istanbul. Le point culminant du scénario *Pursuit to Kadath* de Bob Gallagher et autres se déroule sur la côte sud de la Turquie tandis que *The All-Seeing Eye of Alskali* de E.S. Erkes commence à Constantinople avant de se poursuivre en Crimée (Union soviétique). Les deux sont publiés dans *Pursuit to Kadath* par T.O.M.E.

Union soviétique – De nombreux écrivains russes se sont parfois tournés vers le macabre, y compris Tolstoï, Gogol, Pouchkine, Tourgueniev et Sologoub. Parmi les auteurs plus récents, citons Leonid Andreïev et Valery Bryusov.

Les histoires connues incluent *Vij* de Nicolas Gogol qui se déroule à Kiev, *The Abyss* de Leonid Andreïev, *Our Father Who Art in Heaven* de Valentin Kataïev, et bien d'autres encore. Les vampires sont composés des *upierczi* qui provoquent la sécheresse et des *mjertovjek* au visage pourpre. Les loups-garous sont appelés *volkulaku*.
E.S. Erkes a écrit deux scénarios se déroulant en Union soviétique, tous deux publiés par T.O.M.E. Il s'agit de *Secrets of the Kremlin*, qui se déroule à Moscou, tiré de *Glozel est authentique* et de *The All-Seeing Eye of Alskali* tiré de *Crimea from Pursuit to Kadath*. Comme son titre l'indique, *Age of Cthulhu, Vol. 3: Shadows of Leningrad* de Mike Ferguson se déroule à Leningrad.


Bram Stoker, auteur de *Dracula*

Ce dernier, publié par Goodman Games, explore les secrets antiques de la Russie.

Vatican – L'État de la Cité du Vatican n'est pas vraiment pertinent dans les années 1920. Ce n'est qu'en 1929 que les accords du Latran reconnaissent le Vatican en tant qu'État indépendant. La question romaine ainsi résolue datait du dix-neuvième siècle, alors que le Pape régnait sur une grande partie de l'Italie. Le Vatican est, bien entendu, le domaine de l'Église catholique romane. *Pope Jacynth* de Vernon Lee est digne d'intérêt.

Yougoslavie – Au début des années 1920, la Yougoslavie s'appelait le Royaume des Serbes, Croates et Slovènes. Le pays se trouve entre la Styrie et la Transylvanie, en plein cœur des régions occupées par les vampires. Un cas connu de vampirisme a été archivé à Meduegna, près de Belgrade, au dix-huitième siècle. Si l'on regarde le pays du nord-ouest au sud-est, on peut remarquer ce qui suit. En Slovénie, le *volodak* est un loup-garou. En Dalmatie, les vampires, appelés *kuzlak*, jettent des assiettes et des casseroles dans les cuisines. Le vampire de Croatie, appelé *pijawika*, doit se faire couper la tête, qu'il faut ensuite lui placer sous le bras ou entre les jambes.

En Bosnie-Herzégovine, le *blautsauger* emporte un peu de terre sur son dos et il tente de la faire manger par des paysans peu méfiants pour les transformer en vampires. Le *vukodlak* du Monténégro peut se transformer en un gros loup.

En Serbie, le *vlkodlak* peut provoquer des éclipses et le *mulo* fait bouillir les femmes dans de grands chaudrons. En Macédoine, il est possible de devenir un *vryolakas* simplement en ayant envie de se renverser du vin sur le visage.

Les scénarios européens pour L'Appel de Cthulhu en dehors des années 1920

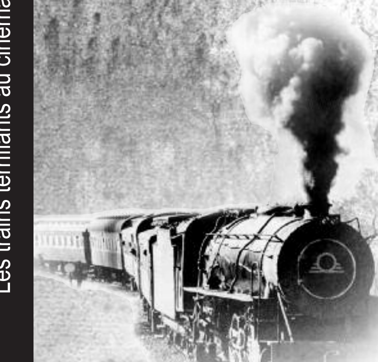
Les gardiens peuvent également trouver des scénarios intéressants se déroulant en Europe en dehors des années 1920. Après les Années folles, la monographie *Machine Tractor Station Kharkov-37* (Chaosium Inc.) de Bret Kramer explore les horreurs de la collectivisation en Russie soviétique alors que *Shadow of Moscow* (Chaosium Inc.) de Troy Wilhelmson, auparavant disponible sous le titre *The Terror* (Chaosium Inc.) confrontait les investigateurs aux purges idéologiques de Staline. En progressant encore dans le temps, les investigateurs pourraient juger qu'il en va de leur honneur de rejoindre la Brigade internationale pour combattre aux côtés de la république durant la guerre civile espagnole et de découvrir les horreurs auxquelles un homme peut s'abaisser dans *No Pasaran!* de Rick Payne dans la monographie *Shadows of War* (Chaosium Inc.). Cette monographie présente également trois scénarios se déroulant durant la Deuxième Guerre mondiale, une période également analysée dans *Achtung! Cthulhu* (Modiphius Press). Cet ouvrage présente une Deuxième Guerre mondiale dans laquelle les Alliés livrent une guerre secrète pour empêcher une combinaison horrible de science nazie et de savoirs occultes antiques à une époque déjà aux prises avec un conflit international.

Avant les années 1920, *The Garden of Earthly Delights* de Lucya Szachnowski et Gary O'Donnell, tiré de *Strange Aeons* (Chaosium Inc.) et *Fires of Hatred Defile the Sky* de Tim et Eileen Connors dans *Red Eye of Azathoth: Unspeakable Adverntures Straddling a Millennium* (Open Design, LLC) explorent l'influence du Mythe en Espagne durant l'Inquisition. Avant cela encore, la majorité des scénarios publiés pour *Cthulhu Dark Ages* et *Cthulhu Invictus* (Chaosium Inc.) sont situés en Europe. J'attire votre attention sur deux scénarios particulièrement intéressants, *The Pastores : A Malefic Cult for Cthulhu Dark Ages* (Chaosium Inc.) de Thomas B. de Mayo, qui présente une campagne s'opposant à un culte ayant remplacé le christianisme dans le centre de la France et *The Legacy of Arrius Lurco* d'Oscar Rios (Miskatonic Press River), une campagne pour *Cthulhu Invictus* se déroulant à Rome, en Grèce et à travers la Méditerranée.

De retour aux années 1920, il faut comprendre que le voyage joue un rôle important dans *Terreur sur l'Orient-Express*. *Baggage Check* de Bret Kramer, tiré de *Unbound Book #1* (Yog-sothoth.com) commence lorsqu'un investigateur constate que sa valise a été échangée et que sa nouvelle valise contient d'étranges artefacts ainsi qu'un itinéraire qui mène en France, en Italie, en Grèce, en Turquie et en Égypte. Il y a des moments où les investigateurs devront, ou voudront, quitter le train. S'ils choisissent de prendre l'avion, le gardien pourrait utiliser le scénario de Marcus L. Rowland *Fear of Flying* publié dans *Fearful Passages* (Chaosium Inc.) et leur rendre ainsi le vol plus intéressant.

En plus, bien qu'il ait été écrit pour *Trail of Cthulhu* (Pelgrane Press) plutôt que pour *L'Appel de Cthulhu*, le supplément *Shadows over Filmland* de Kenneth Hite et Robin D. Laws puise son inspiration dans les films d'horreur classiques des années 1930 pour explorer une région étrangement familière d'Europe qui ne peut être atteinte qu'en train… ou peut-être seulement dans les rêves des investigateurs.


DEPARTURE TIMES OF THE INTERNATIONAL
GOLDEN ARROW
LONDON DOVER CALAIS PARIS
LONDON-PARIS EXPRESS
VIA NEWHAVEN-DIEPPE
LONDON-BRUSSELS EXPRESS
VIA DOVER-CALAIS
LONDON-PARIS EXPRESS
VIA DOVER-CALAIS
CALAIS PARIS AND ALL PARTS OF FRANCE SWITZERLAND AND ITALY
OSTEND-BÂLE EXPRESS
VIA DOVER-OSTEND
NORD EXPRESS
VIA DOVER-OSTEND
COLOGNE BERLIN HAMBURG COPENHAGEN OSLO STOCKHOLM
LONDON-BRUSSELS EXPRESS
VIA DOVER-OSTEND
OSTEND BRUSSELS AND ALL PARTS OF BELGIUM
VIA FOLKESTONE-CALAIS
CALAIS PARIS AND ALL PARTS OF FRANCE SWITZERLAND AND ITALY
DEPARTS 14-00
PLATFORM 8
TRAIN ARRIVALS



Les trains terrifiants au cinéma

Par Carl T. Ford

Les trains ont toujours été un terreau fertile pour les réalisateurs de films d'horreur, mais ce n'est qu'en 1941 que *Le Train fantôme* de Walter Ford passionne le public par sa combinaison de légende sinistre et d'humour vaudevillesque. L'histoire s'intéresse à un groupe de voyageurs qui se retrouve coincé dans une gare isolée, dans laquelle un train fantôme est censé passer, emportant les âmes des passagers morts dans un accident. Tous ceux qui regardent le train mourront à leur tour, mais il semble que le mythe soit perpétué par des trafiquants d'armes attachés au régime nazi.

Le public devra ensuite attendre les années 1970 pour se régaler d'autres films surnaturels. *La Révolte des morts-vivants* d'Amando de Ossorio (1971) présente des zombies templiers qui se relèvent chaque nuit de leur tombe en quête de sang. Bien qu'une grande partie de l'action se déroule dans un château délabré d'Espagne, le film contient une scène marquante dans laquelle les zombies poursuivent une femme qui tente de monter à bord d'un train. Le conducteur du train s'arrête pour que la femme puisse monter à bord. Cependant, les zombies rattrapent le train sur leurs chevaux zombies et se nourrissent des passagers ébahis. L'image d'un bébé en pleurs se cachant sous sa mère alors qu'elle succombe à la soif de sang des monstres ne sera pas oubliée de sitôt.

Le Métro de la mort de Gary Sherman (1972) se déroule dans une station de métro où loge un assassin cannibale descendant d'un groupe de travailleurs du rail de l'époque victorienne, coincés des décennies auparavant dans les tunnels par un éboulement. Après la mort de sa conjointe, le dernier membre de ce clan monstrueux cherche à la remplacer et à trouver un exutoire à sa colère et à sa rage cannibale, s'en prenant aux passagers innocents qui attendent sur le quai le dernier métro pour rentrer chez eux.

La même année est sorti *Terreur dans le Shanghai Express* d'Eugenio Martin, dans lequel un anthropologue anglais prend un train transsibérien avec sa dernière découverte, une créature simiesque prise dans la glace, persuadé qu'il s'agit du chaînon manquant. À l'insu des voyageurs, le monstre est toujours en vie. Lorsque sa prison de glace fond, il ne lui faut pas longtemps avant de se libérer et de s'en prendre aux passagers, les tuant les uns après les autres.

L'Italie prend le train en marche avec *La bête tue de sang-froid* d'Aldo Lado (1975) dans lequel deux étudiantes allemandes prennent un train de nuit pour l'Italie durant les vacances de Noël. Malheureusement, elles tombent sur deux dangereux psychopathes et sur une aristocrate ayant des penchants sadomasochistes extrêmes.

Pulsions de Brian de Palma (1980) a également un psychopathe comme personnage principal. La scène la plus marquante du film est quand l'assassin travesti suit dans les tunnels du métro de New York une prostituée appelée à témoigner. Avec sa perruque blonde, ses lunettes et ses gants noirs, l'assassin ne déparerait pas dans un *gialli* d'Argento.

Manhattan est également la toile de fond de *Mimic* de Guillermo del Toro (1997) dans lequel des scientifiques créent des insectes génétiquement modifiés, appelés des Judas, qui doivent éliminer les cafards mais provoquent plutôt une épidémie qui tue les enfants. La maladie est éradiquée mais, leur nourriture étant maintenant manquante, les Judas sont devenus des monstres qui s'en prennent aux humains. Trois ans plus tard, des gens commencent à disparaître dans les tunnels de métro de Manhattan. Les mutants imitent la forme des humains et ont établi leurs nids dans les tunnels sous la ville.

Le Monstre du train de Roger Spottiswoode (1980) s'intéresse à une fête costumée organisée par une fraternité à bord d'un train de la Canadian Pacific Railroad.

Alors que la locomotive fonce à travers une nature sauvage enneigée, les étudiants sont pourchassés par un tueur qui se cache en prenant les costumes de ses victimes.

L'ingénieur du train s'avère n'être nul autre que Satan en personne dans le surprenant film italien *Amok Train* de Jeff Kwitny (1989) dans lequel des étudiants américains qui fuient des adorateurs réalisent trop tard qu'ils sont à bord d'un train meurtrier. Les personnages trouvent tous une mort atroce par décapitation, immolation ou empalement. Les effets spéciaux sont pitoyables, mais pour ceux qui aiment les films d'horreur à petit budget, le film pourrait être un plaisir coupable vu les nombreuses morts ingénieuses.

Des forces surnaturelles, des adorateurs suicidaires et l'Armageddon menacent les passagers suffisamment malchanceux pour être à bord du dernier métro sur une ligne isolée au Canada dans *Le Terminus de l'horreur* de Maurice Devereaux (2007).

Lorsque le frein d'urgence est tiré entre deux stations, les passagers se trouvent au beau milieu des membres de l'Église de l'Espoir, qui viennent de recevoir un message de leur révérend leur annonçant qu'il est temps de purifier le monde de tous les athées avant l'arrivée des démons.

Un photographe tente de résoudre le mystère d'une série de meurtres qui se déroulent dans le métro de New York depuis plus de cent ans, dans l'adaptation par Ryuhei Kitamura du livre de Clive Barker *Le Train de l'abattoir* (2008). Cette fois-ci, le tueur compte utiliser un train plein de cadavres pour nourrir des êtres reptiliens plus anciens que la race humaine.

Le métro de Londres abrite un vagabond grotesque qui terrorise les passagers malencontreusement coincés dans le dernier métro, dans *Creep* de Christopher Smith (2004). Le repaire du psychopathe contient un aquarium géant rempli d'eau où il retient ses prisonniers ainsi qu'une salle d'opération qui servait auparavant pour pratiquer des avortements illégaux.

Bien que la liste ci-dessus ne soit aucunement exhaustive, les films devraient donner des pistes de réflexion aux gardiens qui se préparent à mener une campagne se déroulant dans un train. Si je devais limiter la liste aux films essentiels, je citerais *Terreur dans le Shanghai Express* et *Le Monstre du train* comme les deux films indispensables à tout cauchemar ferroviaire, ainsi que *Le Métro de la mort* pour trouver des idées sur la manière d'utiliser les rails à bon escient. Attention à la fermeture des portes !



Une scène du *Bossu de Notre-Dame*, avec Quasimodo



Les informations à bord de l'Orient-Express

Gardez à l'esprit que seuls les journaux nationaux sont vendus le jour de leur impression. Les journaux américains peuvent mettre plusieurs semaines avant d'arriver dans les villes européennes. Des étrangers peuvent être affolés par les rumeurs de guerre et par les titres alarmistes. Les journaux locaux sont disponibles à bord de l'Orient-Express, de même que les journaux étrangers.

Les conversations peuvent commencer par le fait que les investigateurs ont besoin d'une traduction. Utilisez les titres de journaux ci-dessous pour démarrer les conversations, comme sujet de discussion ou de débat parmi les passagers ou simplement pour ajouter un peu de couleur locale et rappeler aux investigateurs à quel point l'époque dans laquelle ils vivent est changeante.

Journaux britanniques :

The Times, The Standard, The Mail.

Journaux allemands :

Die Welt.

Journaux français :

Le Figaro, Le Parisien, Tribune (en anglais).

2 JANVIER
LE MARK CHUTE ENCORE !
1 dollar vaut 7 260 marks

7 JANVIER
UNE EXPÉDITION FRANÇAISE TRAVERSE LE SAHARA !
Elle arrive, triomphante, à Tombouctou !

9 JANVIER
LE COMITÉ DE L'INDEMNITÉ DE GUERRE :
L'ALLEMAGNE DOIT PAYER

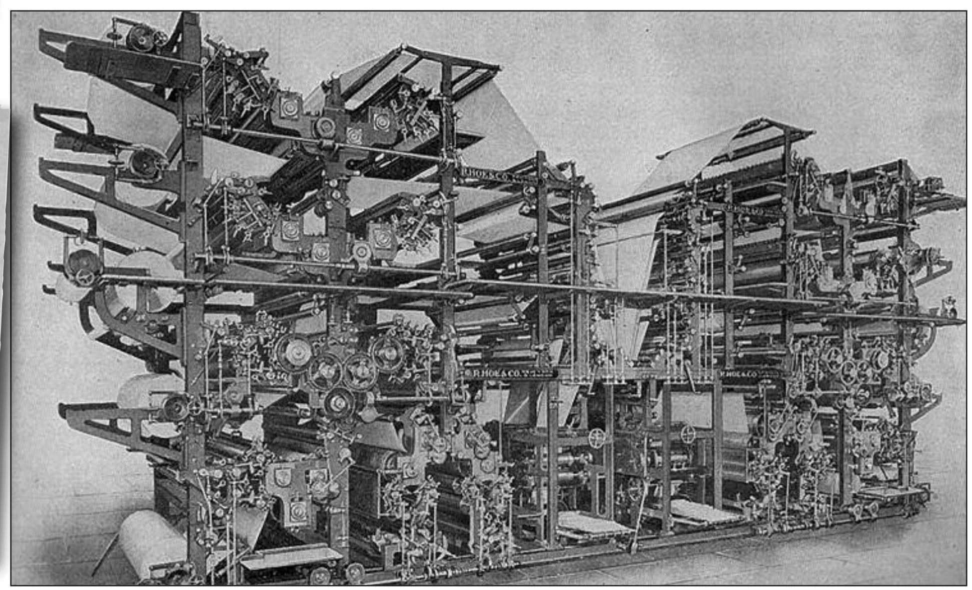
10 JANVIER
LES YANKEES PARTENT !
Les dernières troupes américaines quittent l'Allemagne

11 JANVIER
UNE NOUVELLE GUERRE MONDIALE ?
La France et la Belgique veulent la Ruhr !

11 JANVIER
MORT D'UN ROI DESTITUÉ !
CONSTANTIN IER, EX-ROI DE GRÈCE
Une vie en exil à Palerme

13 JANVIER
UN OFFICIER BRITANNIQUE TUÉ À CONSTANTINOPLE
Les nationalistes turcs soupçonnés

15 JANVIER
L'ARMÉE FRANÇAISE TIRE SUR DES GRÉVISTES
et tue un jeune homme de 17 ans !



Une presse typographique

23 JANVIER
J'ai vengé Jaurès !
MLLE BERTHON, UNE ANARCHISTE, TIRE SUR M. PLATEAU,
secrétaire général de la Ligue d'action française

27 JANVIER
PREMIER CONGRÈS NAZI À MUNICH
Aucune intervention de la police allemande

1ER FÉVRIER
Prier pour la paix ?
LE PAPE PAUL VI INVITE À LA PRIÈRE PUBLIQUE
et invoque le spectre d'une nouvelle guerre mondiale

1ER FÉVRIER
QUE LES HUNS GÈLENT !
L'occupation française de la Ruhr stoppe tous les envois de charbon vers l'Allemagne !

1ER FÉVRIER
AVALANCHE !
1 DOLLAR VAUT 47 500 MARKS !

2 FÉVRIER
OUVRIERS DU MONDE, UNISSONS-NOUS !
Premier congrès du chapitre français du Parti travailliste international

4 FÉVRIER
LA CONFÉRENCE DE LAUSANNE BLOQUÉE
Les négociations cessent entre la Grande-Bretagne et la Turquie

5 FÉVRIER
LE SOCIALISME EMPRISONNÉ !
DES CENTAINES DE MILITANTS SOCIALISTES ARRÊTÉS !
Sur l'ordre de Mussolini

10 FÉVRIER
UNE NUIT DE TERREUR À SOFIA !
Le théâtre national détruit dans un incendie

12 FÉVRIER
CRAINTE D'UN SOULÈVEMENT TURC
Un attentat serait prévu contre les forces d'occupation britanniques

18 FÉVRIER
27 MORTS DANS UNE CATASTROPHE FERROVIAIRE
Le Strasbourg-Paris Express entre en collision avec un autre train !

27 FÉVRIER
COUPS DE FEU DANS LES RUES DE SOFIA
Deux anarchistes tués
Des bombes lancées sur le commissariat

1ER MARS
La catastrophe ferroviaire délibérée ?
LES AUTORITÉS FRANÇAISES CRIENT AU SABOTAGE
Les conducteurs communistes et nationalistes allemands accusés

3 MARS
Oncle Sam ou Ponce-Pilate ?
LES ÉTATS-UNIS REFUSENT UN SIÈGE À LA COUR INTERNATIONALE DE JUSTICE
Ils craignent d'être plus encore impliqués dans les politiques étrangères

9 MARS
UNE MALADIE OBLIGE LÉNINE À DÉMISSIONNER

12 MARS
DES SOLDATS FRANÇAIS ASSASSINÉS
La France accuse des nationalistes allemands

14 MARS
LA FIN DES NAZIS ?
Un tribunal allemand dissout tous les chapitres locaux du parti national-socialiste

15 MARS
TREMBLEMENT DE TERRE À SARAJEVO
La ville est en partie détruite

19 MARS
ÉLECTIONS EN SERBIE
Les radicaux ont la majorité au Parlement

31 MARS
L'ARMÉE TIRE SUR DES GRÉVISTES ALLEMANDS
13 MORTS
Un officier français cherche à se venger

8 AVRIL
ÉPIDÉMIE EN INDE
8 000 morts cette semaine
Le gouvernement appelle au calme

17 AVRIL
STALINE FRAPPÉ PAR LA CRITIQUE
Vives accusations lors du 12e Congrès des communistes soviétiques

23 AVRIL
LA CONFÉRENCE DE PAIX REPREND À LAUSANNE
La Grande-Bretagne, la Turquie, l'URSS, la Bulgarie, la Grèce et l'Italie espèrent une colombe à l'est

26 AVRIL
LE DUC DE YORK ÉPOUSE ELIZABETH BOWES-LYON

27 AVRIL
Catastrophe maritime
237 MORTS À MOSSAMEDES
Un bateau portugais coule au large de la côte sud-africaine

1ER MAI
Putsch à Munich ?
LE PARTI NATIONAL-SOCIALISTE PREND LES ARMES CONTRE LE GOUVERNEMENT
Le général Von Lossow évite le bain de sang
Hitler emprisonné

AUSGANG SORTIE
DEPART
Train direct
Lausanne
Vallorbe-Paris
LAUSANNE
LOETSCHBERG



Livre 2 : Londres - Paris - Lausanne - Milan

Scénario 1

Danseurs dans le brouillard nocturne

Londres, 1923
Par Geoff Gillan, avec L.N. Isingwyll et Mike Lay

Où les investigateurs visitent le siège de l'Empire, répondent à un vieil ami dans le besoin et entreprennent un long voyage.

A l'affiche

Le professeur Julius Smith

Ami des investigateurs, il est sur la piste du Simulacre, et confie, après la tentative d'assassinat, aux investigateur la difficile tâche de rassembler les morceaux du Simulacre

James Beddows

Fidèle serviteur du professeur Smith, il lui est totalement dévoué.

Mehmet Makryat

Adversaire des investigateurs, il a git dans l'ombre. Il a aussi tout intérêt à garder ses derniers en vie afin d'arriver à ses fins.

En quelques mots...

Les investigateurs ont assisté à la conférence d'un vieil ami, le professeur Smith. Celui-ci leur a dévoilé qu'il était sur la piste d'un artefact maléfique, le Simulacre de Sedefkar, démantelé au dix-huitième siècle puis éparpillé à travers l'Europe.

La nuit suivante, le professeur a été attaqué par des Turcs qui ont tenté de le brûler vif dans sa résidence. Son serviteur Beddows a réussi à l'extirper du brasier, mais avec ses brûlures et la perte de ses notes, le professeur ne peut plus se lancer à la recherche du Simulacre. Il a demandé à ses amis de le récupérer avant que les assassins s'en emparent.

Ses recherches lui ont déjà permis de circonscrire la localisation de certains morceaux. Paris, Venise, Trieste, Belgrade, Sofia sont les prochaines destinations des investigateurs. Lorsqu'ils auront rassemblé tous les éléments, il leur faudra détruire la statue en la ramenant à Constantinople, grâce à un rituel contenu dans les Parchemins de Sedefkar.

Le professeur a laissé aux investigateurs les moyens de financer cette expédition et leur a recommandé de prendre le Simplon-Orient-Express, afin de traverser le continent dans les meilleures conditions, alliant confort et vitesse.

Implication des investigateurs

- Les investigateurs peuvent avoir été invités à assister à la conférence par le professeur Smith.
- Il peuvent assister au dévoilement de la Collection Maudslay au British Museum.
- Un investigateur pourrait être un membre de l'Oriental Club et déjà connaître Smith.

Enjeux et récompenses

Ce scénario a comme principal objectif d'introduire les investigateurs dans la campagne. Ils devront saisir l'importance de récupérer les différents éléments du Simulacre, et l'enjeu global de la campagne.

Ambiance

Londres, son brouillard, ses intrigues. Inspirez-vous du « Secret de la pyramide » pour camper l'ambiance londonienne teintée d'exotisme du Moyen-Orient. Y compris pour la boutique de Makryat.



Ce qu'il faut savoir sur votre ami, le professeur Smith

Le professeur Julius Arthur Smith, docteur en littérature, est âgé de 59 ans. C'est un Anglais plutôt costaud, un professeur d'université qui se consacre dorénavant exclusivement à la recherche. Il est reconnu pour sa barbe et sa longue moustache recourbée, qui lui donne l'apparence aimable d'un phoque.

Sa passion pour le tabac dégoûtant (particulièrement pour le Sobranje des Balkans d'une répugnante teinte noire), ses histoires passionnantes et son rire tonitruant sont également connus de tous.

Le professeur Smith a beaucoup voyagé à travers toute l'Europe. Ses domaines de spécialisation sont les langues européennes et l'archéologie. Il a obtenu son doctorat en littérature à l'Université de Vienne. Par le passé, il vous a aidé à traduire des textes complexes. Maintenant, son attention se porte plus vers les domaines parapsychologiques, dans lesquels il obtient d'excellents résultats.

Le professeur a une maison à St. John's Woods, où il reste lorsqu'il se trouve à Londres. Pour l'instant, elle est en rénovation pour agrandir la bibliothèque et les investigateurs doivent donc loger à l'hôtel.

Lorsqu'il est à Londres, le professeur donne souvent des cours à l'Université de Londres ou des conférences à la bibliothèque du British Museum. Il est membre de l'Oriental Club, mais il n'assiste pas aux réunions aussi souvent qu'il le voudrait. Sa maison de campagne se trouve non loin de Cambridge. Son épouse, Margaret, est décédée en 1919. Ces jours-ci, son serviteur, Beddows, qui lui sert aussi d'ami, d'assistant et de confident, est son seul compagnon.

Aide de jeu - **Document londonien nº 1**

Scénario

La collection Maudslay

Une nouvelle salle s'ouvre le 1er janvier 1923 au British Museum, pour accueillir la collection Maudslay, qui contient d'anciennes sculptures en pierre des tribus mayas du Sud du Mexique et d'Amérique centrale. L'archéologue Alfred P. Maudslay a trouvé les pièces dans des temples en ruines au beau milieu de la jungle lors d'expéditions organisées dans les années 1880 et il est présent pour l'ouverture.

Les gardiens pourraient utiliser le dévoilement de la collection Maudslay pour faire les présentations entre les investigateurs et le professeur Smith, ou entre les différents investigateurs. En admettant qu'il s'agisse de personnes qu'il connaît, il pourrait tous les inviter à sa conférence qui a lieu le mercredi soir.

Les sculptures et chats en plâtre de la collection n'ont aucune incidence sur le scénario, mais les gardiens peuvent vouloir décrire les photographies encadrées de ruines solitaires ainsi que les moulures en pierre qui dépeignent des rites sanglants et des sacrifices humains. Un test d'**Archéologie** permet de comprendre que les captifs étaient considérés comme de la nourriture pour les dieux.

La conférence Challenger

Alors que les investigateurs sont à Londres, le professeur Smith les invite à la conférence de la Fondation Challenger, une soirée sur invitation seulement organisée par les administrateurs de la Fondation, qui choisissent des conférenciers ayant une élocution parfaite, un esprit vif et une réputation établie pour parler de recherches originales ou d'inventions ayant une importance théorique ou pratique. Ces soirées ont lieu une fois par an environ, bien que certaines années comptent deux ou trois événements semblables, tandis que d'autres années sont sautées. Les administrateurs, fidèles à leur charte et aimant sans doute discuter, un cigare en bouche et un verre à la main, subventionnent les études idiosyncrasiques et amusantes proposées par des individus capables d'obtenir des résultats étonnants dans leurs implications. En résumé, les administrateurs jugent les candidatures selon le critère de Barnum : « Épatez-moi ».

Les candidats ne sont pas nécessairement des sujets de Sa Majesté. Curie et Marconi ont été invités, de même que von Zeppelin et Edison. Bien que l'événement ait été confidentiel à l'époque, le professeur Cavor est censé avoir donné une conférence quelques

James Beddows

62 ans, serviteur du professeur Smith

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact +1D4
Points de vie 15
Santé mentale 32

Compétences

Athlétisme (esquiver)	35 %
Cirer les chaussures	75 %
Conduite	30 %
Culture artistique (cuisine)	65 %
Demeurer imperturbable	85 %
Écouter	35 %
Étiquette	90 %
Mode	75 %
Psychologie	45 %
Trouver Objet Caché	60 %

Langue

Anglais (langue maternelle) 75 %

Combat

• Bagarre 75 %
Dégâts 1D3 + 1D4

Professeur Julius Smith

59 ans, chercheur en paraphysique

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de vie	12
Santé mentale	75

Compétences

Athlétisme (esquiver)	25 %
Baratin	35 %
Bibliothèque	50 %
Bon mot	88 %
Crédit	70 %
Culture artistique (photographie)	45 %
Détection des faux	45 %
Écouter	40 %
Estimation	40 %
Linguistique	60 %
Manœuvrer pour être anobli	60 %
Sciences de la vie (pharmacologie)	20 %
Sciences formelles	
- astronomie	10 %
- chimie	10 %
- hyperphysique	05 %
- physique	15 %
Sciences humaines	
- anthropologie	10 %
- archéologie	80 %
- histoire	45 %
Sciences occultes	25 %
Parapsychologie	25 %
Persuasion	60 %
Psychologie	55 %
Trouver Objet Caché	75 %

Langues

Anglais (langue maternelle)	93 %
Allemand	80 %
Français	80 %
Norvégien	65 %
Turc	45 %

Combat

• Bagarre	25 %
Dégâts 1D3	

mois avant sa disparition mystérieuse, et avoir fait léviter un raisin rendu lumineux pour les besoins de l'expérience. Dans quelques années, les administrateurs choisiront un astronome américain prétendant que la matière de l'univers s'éparpille comme la grenaille tirée d'un canon. La soirée formelle a lieu le mercredi 3 janvier 1923 à l'Institut impérial de Kensington. La collection étonnante de produits standards commerciaux est rangée pour laisser la place aux smokings, aux robes de soirée, aux uniformes de cérémonie, aux sabres rutilants et aux moustaches lissées.

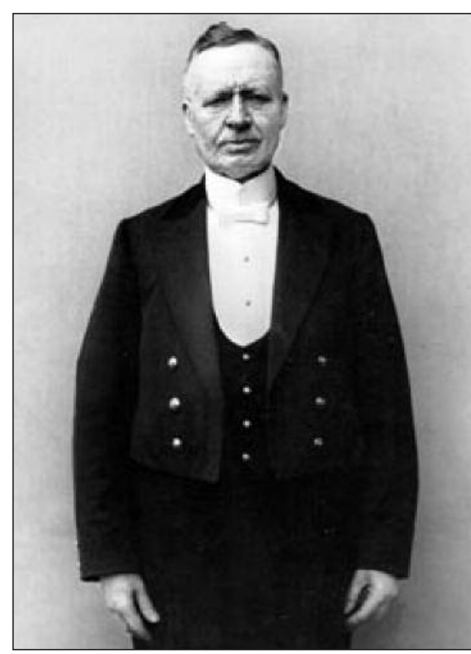
Ce soir, le conférencier est le professeur Julius Smith. Son scepticisme rigoureux et son analyse méthodique lui ont permis de démasquer les médiums, les spiritualistes, les diseurs de bonne aventure, les prophètes, les sites saints, les apparitions et autres phénomènes semblables. Il a farouchement refusé de donner aux investigateurs le moindre indice sur son sujet de la soirée.

Smith est un homme drôle, divertissant et précis, qui raconte avec humour les tromperies parfaitement ficelées des charlatans (et la manière intelligente dont il les a démasqués). Les rires sont nombreux et partagés par toute l'assistance.

« Cela prouve cependant, ajoute-t-il d'un ton plus sérieux, que certains phénomènes répétés n'ont aucune explication simple. Je fais référence aux esprits frappeurs, aux voyageurs qui se trouvent subitement à des dizaines ou des milliers de kilomètres ou d'années de chez eux, et aux sites hantés. Ma présentation de ce soir s'intéresse à ce dernier phénomène.



Si le professeur Smith avait su ce qui l'attendait ce soir-là, il serait sûrement resté chez lui



Beddows, le majordome fidèle et dévoué du professeur Smith

« Je parle de sites hantés et non de fantômes ou d'esprits puisque, de tous ces épiphénomènes, les sites hantés peuvent être des bâtiments, certes, mais aussi des lanternes, des calèches, des épées et autres objets, ou encore des hommes, des femmes, des chiens, des ours, des processions ou des armées. Dans le monde entier, le nombre d'anecdotes concernant des sites hantés est énorme.

« Je parle d'épiphénomènes, car les sites hantés ne sont pas reliés à des observateurs spécifiques et que le phénomène a lieu avec ou sans observateur présent, comme nous le verrons. Ainsi, la perception de l'événement est secondaire à l'événement.

« Les caractéristiques essentielles des sites hantés sont simples : la personne ou la chose doit avoir existé, doit avoir disparu dans un certain sens, puis doit réapparaître à une ou plusieurs reprises. La localisation du phénomène peut demeurer la même, ou changer.

L'objet qui réapparaît peut être partiel ou dénué de substance, voire aussi solide et d'apparence aussi réelle que l'illustre société rassemblée ici ce soir. Aucune autre condition n'est nécessaire. »

Le professeur Smith projette ensuite trois diapositives détaillées de sites hantés : un bateau de pêche breton, une femme en Norvège et un taxi londonien. Chaque incident a été étudié et photographié simultanément depuis trois positions différentes, ce qui permet d'avoir une bonne idée de l'échelle. Le professeur démontre ensuite plusieurs caractéristiques communes aux trois événements.

Chronologie du scénario

- **Premier jour** – Lundi, 1er janvier 1923, le jour de l'An. Les investigateurs doivent être à Londres et sont invités à la conférence Challenger par leur vieil ami, le professeur Smith.

- **Deuxième jour** – Mardi, 2 janvier 1923. Les investigateurs peuvent faire du tourisme ou s'occuper de leurs affaires personnelles.

- **Troisième jour** – Mercredi, 3 janvier 1923. C'est le jour où a lieu la conférence Challenger.

- **Quatrième jour** – Jeudi, 4 janvier 1923. Les investigateurs s'amusent à Londres. Mehmet commence à enquêter sur le professeur Smith.

- **Cinquième jour** – Vendredi, 5 janvier 1923. Mehmet Makryat enlève le professeur Smith et incendie sa demeure de St. John's Wood. La même nuit, il tue ses trois doubles.

- **Sixième jour** – Samedi, 6 janvier 1923. Des articles paraissent dans les journaux à propos de la disparition du professeur Smith et du triple assassinat de Mehmet Makryat. Le même soir, les investigateurs reçoivent une invitation à rejoindre le professeur Smith à une adresse de Cheapside. Un événement optionnel peut également avoir lieu : Henry Stanley disparaît de son lit de Stoke Newington (voir le chapitre suivant, *Le train de la mort*).

- **Septième jour** – Dimanche, 7 janvier 1923. Optionnel. L'histoire de la combustion spontanée d'Henry Stanley est publiée (voir *Le train de la mort*).

Que se passe-t-il à Londres en 1923 ?

Le dimanche 7 janvier, le Mouvement national des salariés sans emploi organise une manifestation pour demander au Parlement de s'intéresser aux chômeurs. Des milliers de personnes y assistent. Des bannières communistes sont brandies, alors que *The Red Flag* et l'hymne du Sinn Fein, *Soldier's Song*, sont chantés à Trafalgar Square. Il s'agit du prélude à des conflits plus violents, auxquels les investigateurs assisteront, entre les socialistes et les gouvernements de l'Italie et des Balkans.

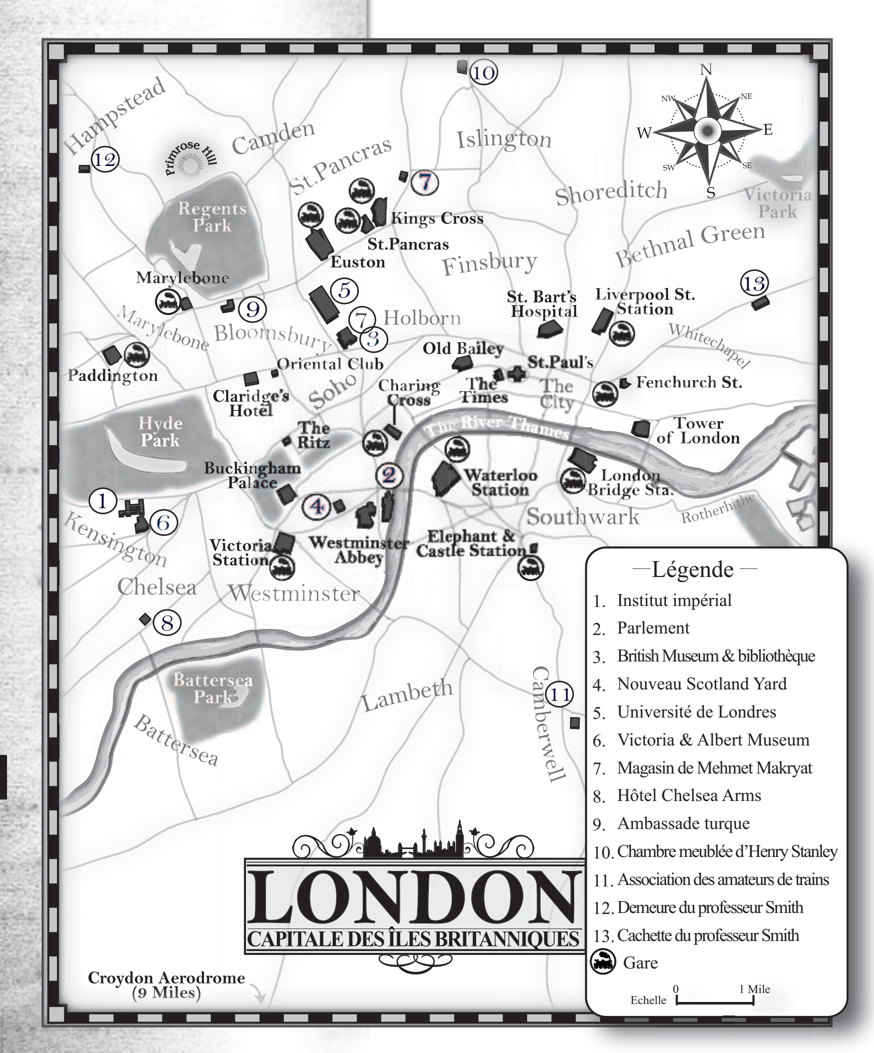
La révolution irlandaise est fort bien documentée. Le 8 janvier, cent cinquante républicains irlandais attaquent et prennent plusieurs bâtiments gouvernementaux à Cork, en utilisant des mitrailleuses et des bombes incendiaires. Le 12 janvier, les rebelles attaquent la gare de Sligo en Irlande et la brûlent. Deux trains de passagers sont détruits et plusieurs locomotives sont poussées sur une pente avant de sombrer dans l'eau du port.

Le 29 janvier à la gare de Saint-Pancras, un ancien soldat abasourdi attaque le roi avec sa béquille. Les conditions de vie des vétérans sont également l'un des thèmes de la campagne. Les gardiens pourraient donc vouloir placer cet événement historique à l'avant pour le mettre en scène alors que les investigateurs s'apprêtent à partir.



L'Institut impérial, à Kensington

- Les trois apparitions ne se forment pas à partir de points, comme le décrivent souvent les récits, mais émergent lentement en entier de plans invisibles, comme si elles passaient à travers ce que Smith appelle le « rideau de la perception ».
- Toutes sont translucides. Il montre le passage visible d'une vague à travers un bateau de pêcheurs, par exemple, alors que l'image ne cause ni écume, ni vaguelettes ; elle n'offre aucune résistance à l'eau. Sur d'autres diapositives, le public peut voir le second photographe à travers l'image de l'apparition.
- Chaque apparition brille de manière visible, comme le démontre Smith en isolant les reflets des objets avoisinants. Un échantillonnage a permis de démontrer qu'une partie du halo est dû à l'ionisation, mais pas tout. Une indexation soigneuse des reflets permet de comprendre que les niveaux d'ionisation varient à chaque fois.
- Le rythme auquel ces apparitions se mouvaient était diminué d'une bonne moitié par rapport au rythme normal du mouvement. Smith montre une onde traversant la voile du bateau de pêcheurs. Lorsque le film sur pellicule 16 mm est passé à grande vitesse, l'onde semble se déplacer à vitesse normale, mais les vagues de l'océan sont ridicules. De la même manière, la descente d'un escalier par une femme norvégienne semble moins inhabituelle une fois accélérée. Le cheval qui tire une calèche en secouant la queue semble simplement vouloir décourager les mouches, plutôt que de sembler faire des gestes malveillants et mystérieux.
- Historiquement, ces trois apparitions sont censées avoir disparu, mais ne pas avoir été tuées ou détruites, bien que cette observation ne soit pas vraie pour toutes les apparitions.
- En comparaison, les cas d'apparitions solides, qui peuvent être touchées, sont rares. « On pourrait attendre plusieurs vies avant d'avoir cette chance », indique Smith.
- De telles apparitions ne semblent pas être uniformément préservées. Smith note que le sud de l'Angleterre est habité depuis des millénaires, mais que la vaste majorité des apparitions ont eu lieu au cours des cinq ou six derniers siècles. Seules de rares apparitions survivent depuis l'époque romaine.



Smith conclut en indiquant qu'au cours des trois dernières décennies, la science n'a fait que commencer à réaliser ce qu'elle ne peut pas voir ou sentir et que certains comportements au niveau atomique sont impossibles dans le monde grandeur nature.

Il en vient à penser que les apparitions offrent des indices sur des manières jusque-là inconnues d'accéder à de nouvelles dimensions ou d'en ouvrir le chemin.

« Je crois que ces apparitions représentent des indices quant à un univers naturel plus important et plus étrange que ce que nous imaginons. Les murs de ce que nous percevons comme étant la réalité ont une certaine flexibilité. Les apparitions spectrales dont j'ai parlé représentent des tentatives – peut-être aléatoires, peut-être intentionnelles, mais assurément ratées – de revenir à ce moment temporel et spatial par des éléments qui en ont été retirés.

« Si nous sommes énergiques et que nous avons éventuellement un peu de chance, les étudiants en paraphysique pourront peut-être un jour avancer ou reculer dans le temps, ou voyager n'importe où sans effort réel, ou percevoir ce qui, pour l'instant, échappe totalement à nos sens. Ce qui nous attend au-delà est une question importante à laquelle, pour l'instant, chacun doit répondre par soi-même. »

Après la conférence

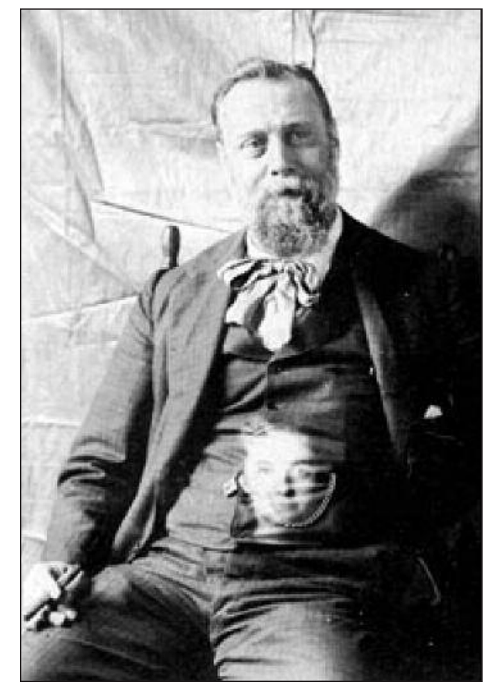
Le professeur Smith tente d'apporter une méthodologie scientifique à l'étude de la magie, particulièrement en ce qui concerne la possible variété de portails. Hélas, ses recherches seront interrompues et perdues

presque aussitôt, en raison de l'interférence de Makryat. Il est possible que Smith ait une phrase ou une formulation qui réveillera la mémoire d'un investigateur plus tard dans l'aventure.

Grâce à un test réussi de **Trouver Objet Caché**, les investigateurs remarqueront que leur conversation aimable est surveillée par un homme au teint bistre et moustachu, d'une bonne trentaine d'années. Il porte une moustache suffisamment fournie pour être perçu comme un étranger par les investigateurs. Constatant qu'il a été aperçu, Mehmet Makryat leur adresse un geste d'excuse et disparaît dans la foule.

La soirée tire à sa fin et les investigateurs peuvent poursuivre leurs affaires à Londres. S'ils sont là en touristes, le *Guide du voyageur* propose sites à voir et hôtels. Ils peuvent demander à revoir le professeur Smith et convenir d'un rendez-vous, probablement à l'Oriental Club, son club préféré.

Le jeudi et le vendredi se passent. Le samedi matin, de tristes nouvelles arrivent.



Pour le professeur Smith, démasquer les fausses apparitions, les faux médiums et les charlatans est un plaisir tout particulier

L'intrigue s'installe

Mehmet Makryat vit à Londres depuis un certain temps. Il était intéressé par la conférence de Smith et a pu obtenir une invitation, en la volant ou en tuant son propriétaire, selon ce qui était le plus facile pour lui. Smith a contrarié le père de Mehmet, Selim Makryat, trente ans plus tôt, et les ennemis de son père intéressent Mehmet. Les ayant vus en grande conversation avec Smith, il enquête sur les investigateurs au cours des jours suivants. Il les choisit pour être ses pions dans la découverte du Simulacre de Sedefkar et dans l'élimination de Selim.

Ce que Mehmet apprend et la manière dont il l'apprend dépendent en grande partie des aventures précédentes des investigateurs, mais un groupe avec du temps libre et des moyens financiers est nécessaire à ses plans. Ce pourrait être un bonus amusant que les succès des investigateurs à l'encontre du Mythe justifient l'inimitié qu'éprouve Makryat.

Plusieurs jours d'une enquête patiente démontrent que l'isolement de Smith en fait une cible idéale. Makryat envoie un Traînard dimensionnel livrer Smith, impuissant, à la Mosquée désertée, à Constantinople. Là, Smith devient un cadeau anonyme qui ne sera plus jamais revu. Le pauvre homme croit que les Frères l'ont retrouvé. Des investigateurs chanceux pourraient survivre assez longtemps pour retrouver à Constantinople ce qu'il reste de lui.

Makryat affronte ensuite le fidèle serviteur de Smith, Beddows. Beddows apprend et se voit donner la preuve que s'il n'aide pas Makryat dans cette terrible duperie, il ne reverra jamais le professeur Smith. Avec l'aide d'un Beddows terrifié, la maison de Smith à Londres est incendiée et la police soupçonne immédiatement le serviteur. Pour finir, Makryat convoque les trois pseudo-Makryat et les tue, effaçant ainsi ses traces. Le plan est en marche.

Les journaux

Deux articles de journaux datés du samedi 6 janvier intéressent les investigateurs. Le premier concerne les trois morts de Mehmet Makryat (**Document londonien nº 2**) et figure à la une, sautant aux yeux des investigateurs de manière professionnelle s'ils lisent le *Times* et de manière vulgaire et macabre s'ils lisent le *Scoop*.

La seconde histoire concerne la disparition de Julius Smith (**Document londonien nº 3**), mais nécessite un test de **Trouver Objet Caché** pour être découverte.

Des investigateurs inquiets pourraient immédiatement s'intéresser à la disparition du professeur. Consultez la section *Enquête sur le professeur*, ci-dessous.

Le message

Que les investigateurs remarquent ou non la présence de l'article sur la disparition de Smith, ils apprennent la situation lorsqu'une enveloppe (**Document londonien nº 4**) leur est livrée en soirée à l'hôtel par un chauffeur de taxi. Si les investigateurs parviennent à retenir le chauffeur, il leur décrira l'expéditeur du message comme un gentilhomme d'une soixantaine d'années, maigre, avec un accent d'aristocrate et des mains bandées. Selon la description, il pourrait s'agir de Beddows.

Le message contenu dans l'enveloppe est inscrit au dos d'une carte de visite du professeur Smith. Le sceau du professeur Smith est visible dans la goutte de cire qui ferme l'enveloppe. Un test réussi de **Trouver Objet Caché** permet de se rappeler que le professeur Smith portait une chevalière dont le sceau correspondrait. À l'avant de la carte de visite se trouve une adresse à Cheapside, un quartier ouvrier de Londres, pas le genre d'endroit que Smith ou Beddows fréquenteraient.



Un homme meurt trois fois en une nuit

Un homme meurt trois fois en une nuit Trois corps à l'hôtel

Chaque homme est détenteur de la même identité

Trois hommes morts ont été retrouvés hier soir dans un hôtel de Londres, tous portant des papiers d'identité officiels indiquant qu'il s'agit de M. Mehmet Makryat d'Islington. Tous trois ont été poignardés en plein cœur.

Les femmes de chambre de l'hôtel Chelsea Arms ont découvert les cadavres. La chambre était réservée au nom de M. Makryat.

Des papiers d'identité non falsifiés identifient les trois hommes comme étant la même personne : M. Makryat est un commerçant en art et en antiquités turques bien installé en ville. Les trois victimes se ressemblent et se sont fait passer pour M. Makryat depuis leur arrivée à Londres, séparément, il y a trois jours.

Étonnamment, le véritable M. Makryat, ou du moins l'homme décrit par les voisins de la boutique comme étant M. Makryat, ne s'est pas manifesté. La police lui demande de venir s'identifier.

Les passeports de ces trois ressortissants turcs montrent qu'ils ont beaucoup voyagé séparément à travers le monde au cours des trois dernières années. L'inspecteur Fleming, de Scotland Yard, ne peut expliquer la signification de cette découverte étrange, mais souhaite s'entretenir avec tout Mehmet Makryat encore en vie.

Aide de jeu - **Document londonien nº 2**

L'homme brûlé

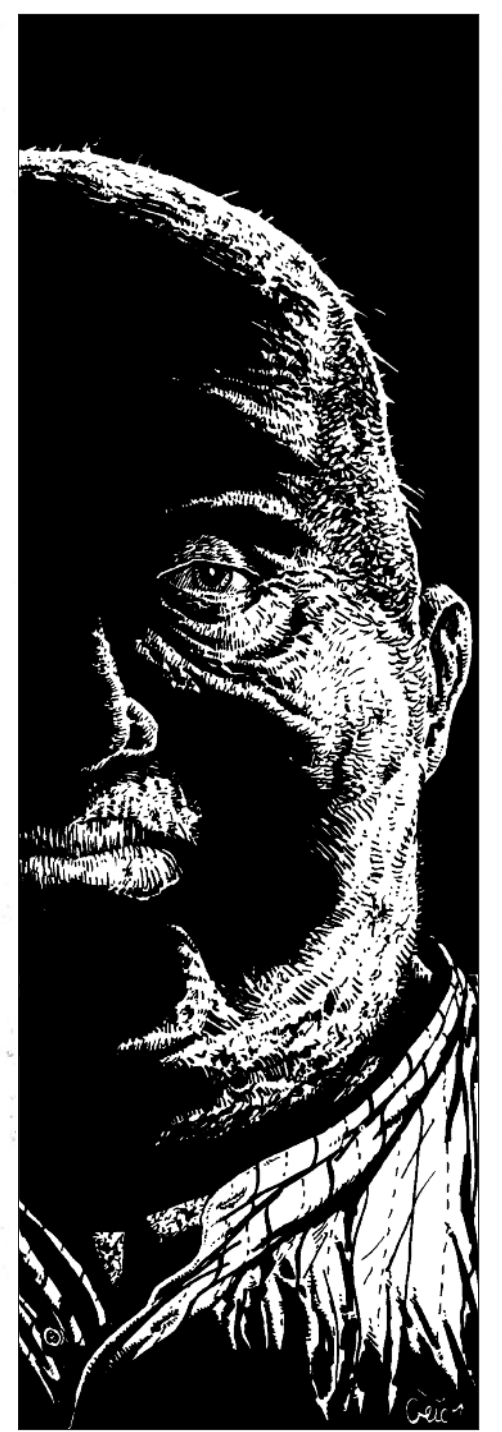
L'adresse à Cheapside s'avère être celle d'une chambre meublée dans un bâtiment crasseux d'une rue semblable à bien d'autres. Lorsque les investigateurs frappent à la porte, Beddows ouvre prudemment.

Ses mains sont bandées. Un test réussi de **Psychologie** démontre qu'il est nerveux, mais cela s'explique facilement par son inquiétude pour son maître et par son état actuel.

Makryat est à l'intérieur. Pour parachever la mise en scène, il s'est déguisé pour se faire passer pour le professeur Smith, gravement brûlé, et s'est lancé un sort, Contrôler la Peau, pour étirer sa peau et la déformer de manière horrible.

À l'intérieur de la pièce, les rideaux sont tirés, ce qui limite la lumière au maximum. La silhouette du professeur est à peine visible sur le lit. Toute personne qui s'approche percevra les brûlures sévères sur son visage (0/1D3 points de perte de Santé mentale). Ses yeux sont enflés et fermés. Un test réussi de **Premiers soins** permet de croire que Smith est différent puisque ses favoris et sa moustache ont été entièrement brûlés.

Une table de chevet porte tout le nécessaire pour le traitement des brûlures, y compris des bouteilles et des cathéters pour administrer une solution saline protéinée par intraveineuse, ainsi que de la morphine et d'autres drogues. Un test réussi de **Médecine** permet de s'assurer que Beddows sait ce qu'il fait.



L'homme brûlé

La demeure d'un professeur brûle

On craint pour sa vie

Le professeur Julius Arthur Smith, personne bien connue dans le milieu universitaire, a été recherché aujourd'hui après l'incendie de sa demeure de St John's Woods dans des circonstances mystérieuses.

Le serviteur de M. Smith, un certain James Beddows, a également disparu. Des témoins ont vu un homme ressemblant à Beddows fuir la demeure juste avant le début de l'incendie.

Toute personne sachant où trouver le professeur Smith ou M. Beddows est priée de contacter le sergent Rigby au Service des incendies criminels de Scotland Yard.

Aide de jeu - **Document londonien nº 3**

Venez tout de suite.

Il me reste peu de temps.

Par pitié, assurez-vous de ne pas être suivis.

J.A. Smith

Aide de jeu - **Document londonien nº 4**

Le professeur lutte pour se redresser. Il accueille les investigateurs d'une voix sifflante qui ne ressemble absolument pas à son timbre tonitruant.

Alors qu'il s'adresse à eux, sa voix devient de plus en plus rauque et les dernières phrases sont à peine audibles. Il est rapidement évident qu'il ne pourra pas répondre aux questions par la suite. De cette manière, Makryat évite tout contre-interrogatoire. Alors qu'il parle, Beddows prend des notes et les donne ensuite aux investigateurs (**Document londonien nº 5**).

Ce que dit le professeur Smith

- Il ne peut pas parler longtemps.
- Il était sur la piste d'un artefact occulte maléfique, le Simulacre de Sedefkar. Il s'agit d'une statue, source d'un grand pouvoir magique.
- Le Simulacre de Sedefkar a été démantelé à la fin du dix-huitième siècle et éparpillé à travers l'Europe. Smith voulait retrouver les morceaux pour les détruire.
- Sa conférence avait pour but d'attirer des gens susceptibles de l'aider, mais ses ennemis l'ont retrouvé peu après.

• La nuit dernière, Beddows et lui ont été attaqués chez eux par des Turcs. Smith croit qu'ils cherchent aussi le Simulacre, mais à des fins funestes. Les Turcs ont tenté de les brûler vifs, mais Beddows a pu les sauver.
• Ses notes ont été détruites dans l'incendie, à moins que les Turcs ne les aient volées. Il ne faut pas qu'ils puissent mettre la main sur la statue.
• Il demande à ses amis de la récupérer avant que les assassins ne s'en emparent.

Voici ce dont il se souvient de ses recherches :
• Paris est la ville où la statue a été démembrée. Le propriétaire était un noble, le comte Fenalik, qui l'a perdue juste avant la Révolution française. Il est possible qu'un morceau de la statue se trouve encore en France.
• Les soldats de Napoléon en ont emporté un morceau à Venise lorsqu'ils ont envahi la ville.
• Un autre fragment s'est retrouvé à Trieste à peu près à la même époque. Smith ne sait pas ce qu'il en est advenu, mais il suggère que les investigateurs cherchent Johann Winckelmann au musée de Trieste.
• Il pourrait y en avoir un morceau au Royaume des Serbes, Croates et Slovènes. Il faudrait commencer par le Musée national de Belgrade. Le professeur Milovan Todorovic en est le conservateur.
• Un morceau a été perdu près de Sofia durant la guerre bulgare de 1875. À cette époque, les objets de valeur étaient cachés aux envahisseurs et il est donc possible qu'il ait été enterré quelque part.
• Le dernier morceau était en circulation à Paris juste après la Grande Guerre et a été vendu à quelqu'un habitant Milan, mais Smith ignore de qui il s'agit.
• Smith demande aux investigateurs de retrouver les fragments de statue et de les détruire. Le seul moyen sûr d'y parvenir est de ramener la statue à son emplacement original, un endroit à Constantinople appelé la Mosquée désertée. Le rituel qui permet de détruire totalement la statue est indiqué dans un document connu sous le nom de Parchemins de Sedefkar, mais Smith n'a pas pu le consulter.
• Sa voix est presque éteinte lorsqu'il les supplie de faire cela pour lui. « Allez, partez rapidement, murmure-t-il. Que Dieu vous garde. »

Le professeur prend une inspiration sifflante, la voix maintenant éteinte. Il ne reprend pas la parole. Beddows lui tend un verre. L'homme étendu sur le lit en boit une gorgée avant de retomber sur l'oreiller.

Beddows fixe le plancher. Il ouvre un placard en silence et en sort une valise. À



L'adresse à laquelle les investigateurs se rendent est une sombre ruelle de Cheapside

l'intérieur se trouvent deux cents billets neufs de 5£ de la Banque d'Angleterre, soit mille livres sterling. Il leur tend la valise, accompagnée des notes qu'il a prises (**Document londonien nº 5**).

Il explique que le professeur souhaite financer l'expédition et ne demande aucune reddition de comptes. Avant cette terrible attaque, il comptait prendre le Simplon-Orient-Express.

L'Orient-Express offre le service le plus rapide, le plus fiable et le plus luxueux du continent. « Mon maître est habitué au confort », dit tristement Beddows. Il s'éclaircit la gorge et se tait. Il répondra à toute question de son mieux, mais il demande aux investigateurs de se hâter. Makryat lui a donné des instructions précises et Beddows ne vend pas la mèche.

Un test réussi de **Psychologie** permet de s'assurer que Beddows est réellement inquiet de l'état de Smith.

Les investigateurs peuvent l'interroger sur les sujets suivants :
• **Le Simulacre de Sedefkar** : Beddows ne sait rien. Le professeur ne parlait jamais de ses recherches avec lui, mais lettres et télégrammes sont arrivés en grand nombre d'Europe au cours des six derniers mois. Tout a été perdu lors de l'incendie de la maison.
• **La santé du professeur** : Les investigateurs pourraient insister pour que Smith soit amené à l'hôpital. Beddows croit que leurs attaquants surveilleront les arrivées dans les hôpitaux de toute victime de brûlures. Il s'est arrangé pour que Smith soit transféré vers un hôpital pour vétérans, à la campagne, sous un nom d'emprunt. (Il voulait le faire plus tôt, mais Smith a insisté pour que cette rencontre se tienne.) Beddows refuse d'indiquer de quel hôpital il s'agit, puisqu'il craint que les attaquants l'apprennent, mais il enverra des nouvelles de son état de santé par télégramme.
• **L'attaque** : Ils ont été assaillis chez eux par des attaquants parlant turc. Le premier a

tenté de poignarder Beddows lorsqu'il a ouvert la porte, mais Beddows a réussi à parer le coup. Beddows et Smith se sont enfermés à l'intérieur, mais leurs attaquants ont mis le feu à la maison. Le professeur a été gravement brûlé et Beddows s'est brûlé les mains en le sauvant.

Après la rencontre

Beddows n'a plus rien à ajouter. Les investigateurs devraient se préparer à partir.

Après cette rencontre, toute tentative de retrouver le professeur échoue.

Si les investigateurs retournent à la chambre, une famille s'y est installée. Elle ne connaît pas les anciens occupants ni ne sait où ils sont allés.

Makryat percé à jour

Si les investigateurs se montrent soupçonneux durant la rencontre et forcent d'une quelconque manière la main de Mehmet, il invoque rapidement un Vampire de Feu et prétend que celui-ci a trouvé le professeur. Il simule sa propre mort et, dans le chaos qui ne manquera pas de s'ensuivre, il tue Beddows et s'échappe.

Enquêter sur le professeur

Les investigateurs peuvent vouloir obtenir plus d'informations sur le professeur. Ils voudront certainement se rendre chez lui à St John's Wood, à son bureau de l'Université de Londres ou dans son lieu préféré, l'Oriental Club. Chaque endroit n'offre que peu d'indices (ce qui n'est pas étonnant puisque les « recherches » du professeur sont une invention de Makryat) mais donne l'occasion aux gardiens d'implanter un journal de 1893, qui permet d'ajouter un scénario optionnel.

Les notes de Beddows

Le Simulacre de Sedefkar est un artefact occulte maléfique. Il a été démantelé à la fin du dix-huitième siècle et éparpillé à travers l'Europe. Il faut retrouver les morceaux pour les détruire.

La statue a été démembrée à Paris juste avant la Révolution française. Il est possible qu'un morceau se trouve encore en France. Le propriétaire était un noble, le comte Fenalik.

Les soldats de Napoléon en ont emporté un morceau à Venise lorsqu'ils ont envahi la ville.

Un autre fragment s'est retrouvé à Trieste à la même époque. Nul ne sait ce qu'il en est advenu. Chercher Johann Winckelmann au musée de Trieste.

Il pourrait y en avoir un morceau au Royaume des Serbes, Croates et Slovènes. Il faudrait commencer par le Musée national de Belgrade. Le professeur Milovan Todorovic en est le conservateur.

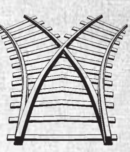
Un morceau a été perdu près de Sofia durant la guerre bulgare de 1875. À cette époque, les objets de valeur étaient cachés aux envahisseurs et il est donc possible qu'il ait été enterré quelque part.

Un morceau était en circulation à Paris juste après la Grande Guerre et a été vendu à quelqu'un habitant Milan.

Le seul moyen sûr de détruire la statue est de la ramener à son emplacement original, un endroit à Constantinople appelé la Mosquée désertée. Le rituel qui permet de détruire totalement la statue est indiqué dans un document connu sous le nom de Parchemins de Sedefkar.

Aide de jeu - **Document londonien n° 5**

Une option pour le gardien

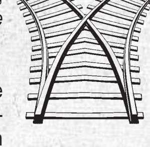


Une autre fin possible est indiquée dans le chapitre à Constantinople afin de raccourcir la campagne. Cette fin modifie entièrement les circonstances initiales. Dans cette version, Smith est vraiment Smith et pas Mehmet déguisé. Tout ce qu'il dit est vrai.

Vous en saurez plus sur cette option dans la section sur *La Mosquée désertée*, en page 125 du *Livre 4*. Pour l'instant, rendez la scène aussi crédible que possible. Laissez les joueurs se demander s'il s'agit bien de Smith ou non. Si vous y parvenez, vous pourrez décider de qui était vraiment dans le lit à la fin de la campagne seulement.

Le journal de 1893

Makryat l'ignore, mais le professeur tenait un journal dans lequel il relatait tous les événements étranges s'étant déroulés à Londres et à Constantinople en 1893, lorsqu'il était jeune. La lecture du journal fait penser à celle de *Le Fez rouge sang*, le scénario optionnel pour *Cthulhu by gaslight* inclus dans la campagne.



Les gardiens qui souhaitent faire jouer ce scénario devraient permettre que le journal soit accessible aux investigateurs dans l'un des lieux qu'ils visiteront. Le scénario ne peut pas avoir lieu sans le journal, il est donc important de le placer à un endroit où ils le découvriront.

L'emplacement le plus probable est une étagère de son bureau à l'Université de Londres. Il pourrait aussi se trouver sur une étagère parmi les bibelots de l'Oriental Club, parmi d'autres récits d'aventures. Un facteur pourrait amener un paquet enveloppé d'épais papier brun à la maison de St John's Wood et rester un instant, confus, à regarder successivement l'adresse indiquée sur son papier et le tas de cendres fumantes.

Des investigateurs doués en **Baratin** pourraient en prendre possession. Le paquet contient le journal et une note émanant d'un ami de Boston remerciant le professeur Smith de le lui avoir prêté.

Consultez *Le Fez rouge sang* pour en savoir plus sur la manière dont présenter ce scénario. Une version prête à distribuer aux personnages est également disponible pour les gardiens qui souhaiteraient utiliser le journal sans jouer le scénario.

St John's Wood

Des poutres calcinées, de la pierre noircie et des cendres fumantes, voilà tout ce qu'il reste de la demeure du professeur. Des bouteilles enflammées lancées à travers les fenêtres ont provoqué l'incendie.

Un test réussi de **Trouver Objet Caché** confirme que tout livre ou document aurait été ravagé par les flammes. La police de Londres fouille encore les décombres le jour après l'incendie, et pourrait s'interroger sur la présence des investigateurs.

L'Université de Londres

Le professeur avait un bureau à l'Université de Londres. Un test réussi de **Crédit** ou de **Persuasion** sera nécessaire pour convaincre ses collègues effondrés de laisser les investigateurs entrer dans son bureau. À défaut, ils peuvent toujours crocheter la serrure grâce à un test réussi de **Métier : serrurerie** lorsque le couloir sera désert.

À l'intérieur, ils découvrent une pièce étonnamment parfaitement rangée, dans laquelle se trouvent quelques livres. Le professeur rencontrait ses élèves dans son bureau, mais faisait visiblement ses recherches ailleurs.

L'Oriental Club

Le club du professeur était sa seconde demeure. Smith était un membre fort apprécié, dont la compagnie était recherchée pour ses anecdotes amusantes et ses récits de voyage. Les autres gentilshommes sont choqués de sa disparition et aimeraient avoir de ses nouvelles. Aucun ne sait sur quoi portaient ses recherches, même si certains ont assisté à la conférence Challenger.

L'Oriental Club est décrit en détail en page 108 du scénario *Le Fez rouge sang*.

Les multiples meurtres

Les multiples Mehmet assassinés étaient les hommes de main de Makryat, qui voyageaient avec de faux passeports. Ils traversaient l'Europe en quête du Simulacre de Sedefkar. Leur mission achevée, Mehmet les a fait revenir à Londres et les a assassinés pour empêcher que ses manigances soient rapportées à Constantinople. Avoir abandonné les corps sans prendre leurs papiers alerte la police qui se doute de quelque chose.

Si les investigateurs souhaitent enquêter plus avant sur les meurtres des trois Mehmet, les pistes suivantes s'offrent à eux.

L'hôtel Chelsea Arms

Les trois corps ont été retrouvés là. Le personnel n'a rien à ajouter. Tous réfèrent les investigateurs à Scotland Yard et plus précisément à l'inspecteur Fleming.

Scotland Yard

L'inspecteur Fleming n'a aucune envie de recevoir les investigateurs, mais il écoutera si ceux-ci lui donnent une raison de penser qu'ils peuvent l'aider à résoudre une affaire qu'il sait être hors norme.

Comme les investigateurs n'ont probablement rien à lui offrir en échange, il ne leur confiera aucune information confidentielle. Cependant, accordez-leur un test quotidien de **Baratin** ou de **Manipulation** pour tenter de récolter des informations auprès d'autres personnes impliquées dans l'enquête. Ils peuvent apprendre trois choses.

- Sur chaque corps se trouvait un télégramme identique, envoyé de Paris, indiquant RETROUVEZ-MOI À LONDRES. URGENT. M.
- Des détails cruciaux sur les meurtres ont été cachés aux journalistes. Chaque cadavre avait été partiellement écorché vif : le torse du premier, les bras du deuxième et les jambes du dernier.
- Le magasin et la demeure de Mehmet Makryat se trouvent au 3 Brophy Lane à Islington. La police a fouillé les lieux sans rien trouver.

La vie de Makryat

Les seules personnes à Londres un tant soit peu au courant de la vie au jour le jour de Mehmet sont les marchands voisins, les négociants en art et le personnel du Musée des arts.

Tous se souviennent vaguement de lui. Si on leur montre des photos des trois Mehmet morts, ils en identifieront un comme étant

le Mehmet qu'ils connaissaient, qui est un homme d'un certain âge. (C'était le déguisement habituel de Mehmet.)

L'ambassade de Turquie

Si quelqu'un lui donne une bonne raison, un clerc de l'ambassade de Turquie fournira l'âge de Makryat, ainsi que sa date de naissance (il est bien trop jeune pour qu'il s'agisse du vieil homme que les Londoniens connaissaient), son adresse sur Brophy Lane et la date du dernier renouvellement de son passeport.

Mais le clerc ne fera rien de plus. Les Turcs n'aiment pas les spéculations lues dans la presse londonienne quant à la corruption qui régnerait dans leur pays et quant au contrôle insuffisant des passeports, ce qui ajoute à la tension qui règne déjà entre Turcs et Britanniques à Constantinople en 1923.



Mustapha Köprülü

Le clerc affirme avec colère que les passeports de Makryat sont des faux et non des duplicatas, et qu'il s'agit donc d'un problème pour les Britanniques.

Si les investigateurs consacrent du temps et des efforts pour se lier d'amitié avec ce jeune clerc bien vêtu qui s'appelle Mustapha Köprülü, ils obtiennent une information intrigante : même si l'ambassadeur ne l'admettra jamais, tous les dossiers contenant des photographies ou des informations personnelles sur Mehmet Makryat ont disparu.



En face du cordonnier d'Islington se trouve Les trésors du croissant, la boutique de Makryat

Mehmet Makryat
39 ans, se fait passer pour le professeur Smith

Caractéristiques

APP	14*	Prestance	70 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	18	Puissance	90 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	18	Volonté	90 %

* 10 sous sa forme de grand brûlé

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 12
Santé mentale 75

Compétences

Athlétisme	60 %
Baratin	45 %
Bibliothèque	40 %
Conduite	40 %
Discrétion	80 %
Écorcher un humain	90 %
Écouter	70 %
Intimidation	80 %
Linguistique	20 %
Manipulation	45 %
Médecine	30 %
Métier (pickpocket)	25 %
Mythe de Cthulhu	30 %
Persuasion	45 %
Pister	40 %
Psychologie	40 %
Sciences de la vie (pharmacologie)	20 %
Sciences humaines (histoire)	25 %
Se déguiser	38 %
Trouver Objet Caché	85 %

Langues

Anglais	60 %
Français	40 %
Turc (langue maternelle)	90 %

Combat
- Revolver calibre 38 70 %
  Dégâts 1D10
- Bagarre 65 %
  Dégâts 1D3 + 1D4
- Couteau pour dépecer 90 %
  Dégâts 1D3 + 2 + 1D4
- Palets 65 %
  Dégâts 1D8 + 1

Sortilèges : Animer la Chair*, Appeler un Avatar de l'Écorché Contacter l'Écorché*, Contrôler la Peau*, Créer un Insecte de Chair*, Poing de Yog-Sothoth, Fondre la Chair*, Rôdeur de Peau*, Invoquer-/Contrôler un Vagabond dimensionnel, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu, Transfert de Morceaux de Corps*, Transformer en Chair*.
* indique les nouveaux sorts.

Consultez leurs caractéristiques dans le chapitre sur Constantinople, p.32, Livre 4 pour en savoir plus. Lisez également l'encart ci-contre concernant Contrôler la Peau.

Perte de SAN : Voir le grand brûlé fait perdre 0/1D3 points de Santé mentale.

La boutique de Makryat

Un magasin appartenant à un certain M. Makryat se trouve au 3 Brophy Lane, à Islington. Les sources suivantes en indiquent l'adresse : la police, l'ambassade de Turquie, l'annuaire londonien, de nombreux guides touristiques, le *Guide des antiquaires*, ainsi que Sotheby's ou toute autre compagnie organisant des ventes aux enchères.

À Islington, les marchands voisins indiquent que le magasin est tenu par un vieux Turc, qui a fermé boutique quelques jours plus tôt et n'est pas revenu. Tous le décrivent comme un vieux monsieur taciturne.

Le magasin en briques a deux niveaux. Une petite pancarte « Fermé » se trouve dans la vitrine de la boutique. Si les investigateurs entrent par effraction, ils constateront que la salle d'exposition du rez-de-chaussée est remplie de pièces d'artisanat en cuivre égyptiennes, arabes et perses, ainsi que de tapis et de céramiques, dont certaines sont visiblement des reproductions.



L'étage est le domicile d'un homme seul qui ne menait pas grand train. La police n'a rien trouvé d'intéressant, mais les investigateurs consciencieux pourraient trouver étrange qu'il n'y ait aucun livre dans le bâtiment, à l'exception des livres de comptes.

Un test réussi de **Trouver Objet Caché** permet de constater que le domicile de Makryat manque aussi de bagages, à l'exception d'une vieille besace en cuir à la poignée arrachée, et que les armoires et tiroirs de la chambre à coucher sont à moitié vides.

Des investigateurs qui supposeraient que Makryat a déménagé en abandonnant les lieux n'auraient pas tort.

Une curieuse entrée dans le livre de comptes



Les indices suivants sont utiles pour le scénario optionnel *Le train de la mort*. Les gardiens qui ne comptent pas jouer ce scénario devraient ignorer ce qui suit.

Les livres de compte de Makryat sont rangés sous le comptoir. Les factures des achats démontrent que la plupart des biens vendus proviennent de Turquie et du Moyen-Orient, ou ont été achetés lors de ventes aux enchères à Londres.

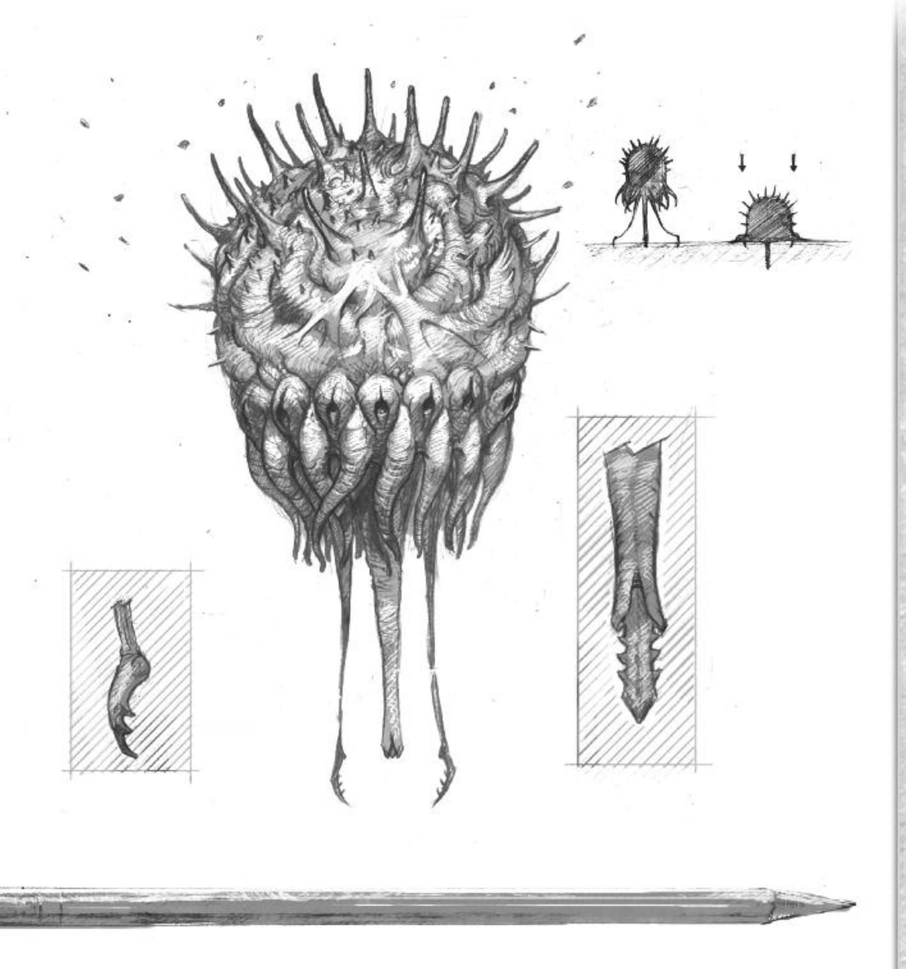
Un test de **Comptabilité** permet de remarquer une note incongrue, l'achat quelques mois auparavant d'un set de train sur mesure Wrightson auprès de la succession de feu Randolph Alexis.

Dans le livre constatant les ventes, le dernier objet vendu est le set de train sur mesure Wrightson, livré à M. Henry Stanley de Stoke Newington pour une livre. Aucun test n'est nécessaire si les joueurs demandent spécifiquement à lire la dernière page. Un test de **Comptabilité** permet par contre de constater que, bien que les comptes de Makryat soient parfaitement détaillés, aucun autre train ou jouet quelconque n'a jamais été acheté ou vendu. Un test de **Sciences humaines (histoire)** ou de **Sciences occultes** permet d'identifier Alexis. Consultez *Enquêter sur l'original* dans le prochain chapitre, page 91.

Une dernière visite

Une fois que les investigateurs auront quitté Londres, Mehmet reviendra au magasin durant la nuit pour prendre quelques derniers arrangements avant de les suivre. En effet, Makryat tue Beddows et s'assure que le cadavre ne soit jamais retrouvé. Dans le futur, il pourrait avoir à envoyer un télégramme sous le nom de Beddows, une ruse qui ne fonctionnerait pas si la mort de ce dernier était connue.

Que ce soit par utilité ou par sadisme, le cadavre ne sera pas perdu. Mehmet le transforme en Diable de Chair pour qu'il garde le magasin jusqu'à son retour, ce qui est un bien terrible destin pour un homme qui ne souhaitait que sauver son maître et ami. Le magasin et le Diable de Chair feront leur retour lorsque les investigateurs reviendront à Londres à la fin de la campagne, dans le chapitre *Le brouillard se lève*.



Vampire de Feu

Caractéristiques

CON	7	Endurance	35 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	N/A	Puissance	N/A
TAI	1	Corpulence	05 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact N/A
Points de vie 3
Points de magie 13
Mouvement 11 (vol)

Attaques

Attaque par tour : 1
Attaque de combat : Lancez 2D6 points de dégâts représentant l'attaque du Vampire. Si l'investigateur réussit un test de CON, seule la moitié des dégâts est subie, l'intégralité en cas d'échec.

Au cours de la même attaque, le Vampire tentera de siphonner les points de magie de sa cible par un test de POU en opposition. Si le Vampire l'emporte, il vole 1D10 points de magie à sa victime. Si la cible l'emporte, le Vampire de Feu perd un de ses points de magie.

Combat 85 %, dégâts 2D6 (brûlures + vol de points de magie)
Esquive 40 %

Armure

Les armes standards ne peuvent pas blesser les Vampires de Feu. L'eau leur fait perdre un point de vie par tranche de deux litres d'eau qui leur sont versés dessus ; un extincteur standard leur fait perdre 1D6 points de vie, 1D3 pour un seau d'eau.

Perte de Santé mentale

Voir un Vampire de Feu fait perdre 0/1D6 points de Santé mentale.

Recherches à Londres

Les investigateurs pourraient vouloir effectuer certaines recherches. Le lieu où aller est la salle de lecture de la bibliothèque du British Museum. S'ils ne font pas partie des pairs du royaume, les investigateurs devront faire la preuve de leur appartenance au milieu universitaire, d'une déclaration écrite attestant clairement qu'ils doivent pouvoir accéder aux œuvres de la bibliothèque et attendre plusieurs jours, voire quelques semaines, que leur demande soit étudiée.

Le gardien pourrait permettre un accès rapide aux investigateurs qui auraient déjà fait des recherches sur place auparavant.

Des recherches soigneuses ne permettent pas d'apprendre grand-chose. Les sujets intéressants sont indiqués ici :

- **Le Simulacre de Sedefkar** : Un test réussi de **Bibliothèque** ne révèle rien. Le titre qui s'en rapproche le plus est un manuscrit enluminé du treizième siècle intitulé *Le Simulacre du diable*. Une recherche indique que des informations complémentaires pourraient se trouver à la Bibliothèque nationale, à Paris.
- **Les Parchemins de Sedefkar** : Un test réussi de **Bibliothèque** suivi d'un test de **Volonté** permet de découvrir que certains manuscrits portant ce nom se trouvaient au Musée Topkapi de Constantinople avant la Première Guerre mondiale.
- **Tout autre sujet** : Toutes les informations concernant l'Orient-Express, la construction du tunnel du Simplon, la situation politique actuelle dans les Balkans, etc., sont facilement accessibles et il existe des montagnes d'informations sur tous les arrêts de la ligne ferroviaire.

Un présage

Le deuxième ou troisième jour, les investigateurs remarquent un chercheur affalé sur ses livres, le chapeau encore vissé sur la tête à l'encontre des règles de la politesse la plus élémentaire, qui semble dormir. Si la salle de lecture était pleine ou si l'hom-me ronflait, les employés l'auraient réveillé. Mais il pleut des trombes dehors et la plupart des chercheurs sont restés chez eux.

À un moment donné de la journée, l'homme bascule lentement sur sa chaise et reste immobile par terre.

Sous le chapeau, l'imperméable et les vêtements se trouve un cadavre écorché, dont la vue fait perdre 1/1D6 points de Santé mentale.

Une identification immédiate est impossible. Sur le cadavre se trouve une note, rédigée en turc moderne : **Nul ne refuse L'Écorché**. L'inscription est faite en peau provenant du cadavre. Cette découverte provoque un scandale et la salle de lecture est fermée pour le reste de la journée.

Personne ne sait comment le cadavre a pu être placé dans la salle de lecture, bien que les internes en résidence à l'hôpital universitaire tout proche identifient le cadavre comme étant celui de Richard Wentworth, après que les policiers ont pu identifier les semelles des chaussures du cadavre.

Si les investigateurs ne se rendent jamais à la salle de lecture, les journaux en parlent, mais les investigateurs ne l'apprendront pas avant de lire les anciens journaux du *Times* à leur arrivée à Constantinople.

Makryat a laissé cette attention d'un goût douteux aux investigateurs afin d'attiser leur paranoïa. De temps en temps durant le voyage jusqu'à Constantinople et au retour, le gardien devrait leur envoyer une menace ou un avertissement écrit dans la peau de Wentworth, simplement pour obliger les investigateurs à rester alertes et méfiants, leur permettant ainsi d'éviter d'attirer l'attention du culte avant leur arrivée à Constantinople avec le Simulacre.

Richard Wentworth

Richard Wentworth était l'un des étudiants du professeur Smith à l'Université de Londres. Ses parents, inconsolables, ne comprennent pas pourquoi leur fils a connu une fin si terrible. Wentworth n'a laissé ni note, ni indice derrière lui. Makryat l'a choisi uniquement parce qu'il avait assisté aux cours de Smith.

Quitter l'Angleterre

À un moment donné, les investigateurs quitteront l'Angleterre pour Paris dans un premier temps, et plus loin ensuite. Leurs billets peuvent être achetés aux bureaux de Thomas Cook & Son ou auprès de la Compagnie internationale des wagons-lits. Un billet en première classe sur l'Orient-Express entre Londres et Constantinople coûte £21 14s. 9d.

Une fois les investigateurs à bord du train, le gardien devrait leur fournir le *Guide du voyageur*, qui décrit la ligne et les services à bord. Le voyage de Londres à Paris prend environ huit heures.

Le train avance à vitesse modérée, mais sans aucun arrêt, à travers la campagne anglaise, traverse Kent et les marais du Romney avant d'arriver à Douvres, ce qui ne prend qu'un peu moins de deux heures.

Les voyageurs qui empruntent le train pour la première fois sont surpris par cette relative vitesse : rares sont les trains qui traversent ces régions de l'Angleterre sans aucun arrêt. À Douvres, les passagers prennent le ferry qui les amènera sur les côtes françaises, à la ville de Calais. Des chambres communes sont prévues sur le ferry, mais les passagers peuvent avoir réservé des cabines de première ou deuxième classe.

Un billet de première classe à bord de l'Orient-Express n'assure pas d'avoir une cabine de première classe sur le ferry. Les passagers doivent prendre seuls leurs dispositions. (Les billets de première classe sur le ferry coûtent un peu moins de £6.)

La traversée demande généralement quelques heures seulement, mais des vents violents ou une mer déchaînée peuvent parfois rallonger le trajet. Des récits relatant des vents si violents et une mer à ce point démontée que les navires étaient fouettés de toute part, semblant aussi fragiles que des boîtes d'allumettes, circulent parmi tous les passagers qui empruntent régulièrement cette ligne.

Une fois arrivés à Calais, de l'autre côté de la Manche, les passagers montent à bord d'un train qui n'est pas l'Orient-Express, mais dont certains wagons seront reliés au Simplon-Orient-Express. En tant que passagers de l'Orient-Express, les investigateurs montent dans l'un de ces wagons. Généralement, ces wagons sont au nombre de deux et sont appelés les wagons Calais.

Si les investigateurs ont réservé leurs billets pour l'Orient-Express, l'arrêt à Paris est compris dans les haltes obligatoires au cours du voyage. Sinon, ils auraient pu simplement prendre un train normal et n'acheter leurs billets pour l'Orient-Express qu'à Paris.

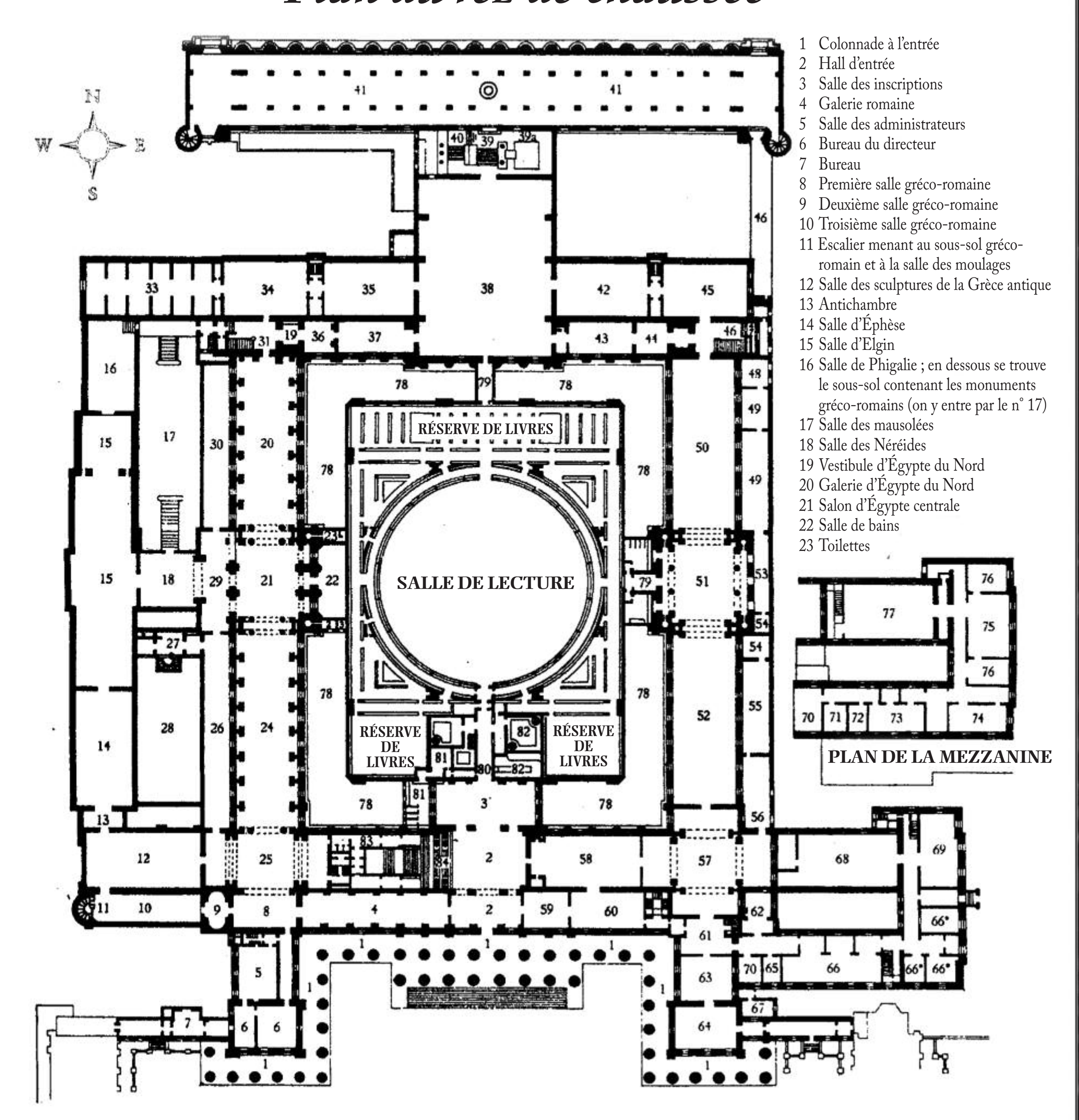
Quel que soit le cas, le voyage commence. Les investigateurs peuvent également choisir de prendre l'avion jusqu'à Paris, depuis l'aérodrome de Croydon. Consultez l'article sur les voyages aériens du *Livre I* pour en savoir plus.

Quelques instructions au gardien

Le gardien a maintenant terminé sa première session de jeu au sein de cette campagne et devrait mieux comprendre le style de jeu de ses joueurs et avoir aussi fait certaines déductions quant aux capacités des investigateurs.

BRITISH MUSEUM

Plan du rez-de-chaussée



1 Colonnade à l'entrée
2 Hall d'entrée
3 Salle des inscriptions
4 Galerie romaine
5 Salle des administrateurs
6 Bureau du directeur
7 Bureau
8 Première salle gréco-romaine
9 Deuxième salle gréco-romaine
10 Troisième salle gréco-romaine
11 Escalier menant au sous-sol gréco-romain et à la salle des moulages
12 Salle des sculptures de la Grèce antique
13 Antichambre
14 Salle d'Éphèse
15 Salle d'Elgin
16 Salle de Phigalie ; en dessous se trouve le sous-sol contenant les monuments gréco-romains (on y entre par le n° 17)
17 Salle des mausolées
18 Salle des Néréides
19 Vestibule d'Égypte du Nord
20 Galerie d'Égypte du Nord
21 Salon d'Égypte centrale
22 Salle de bains
23 Toilettes
24 Galerie d'Égypte du Sud
25 Transept assyrien
26 Galerie de Nimrud
27 et 28 Salons assyriens
29 Salon central de Nimrud
30 Galerie de Ninive
31 Escalier nord-ouest
33 Salle des arches
34 Deuxième salle supplémentaire
35 Première salle supplémentaire
36 Salon nord-ouest
37 Salle de Cracherode
38 Bibliothèque nord
39 Escalier menant à l'entrée nord
39a Toilettes pour hommes
40 Escalier menant aux livres imprimés et aux dessins
41 Galerie du roi Édouard VII contenant les collections médiévales de poteries, de porcelaine et de verre
42 Salle de musique
43 Salle de Banksia
44 Salle nord-est
45 Salle des catalogues
46 Escalier nord-est et couloir des galeries du roi Édouard
47 Toilettes pour hommes
48 Bureau
49 Salle de classement
50 à 52 Bibliothèque royale
53 Bibliothèque hébraïque
54 Bureaux
55 Bibliothèque orientale
56 Salle des étudiants orientaux
57 Salon des manuscrits
58 Bibliothèque Greenville
59 Salle Egerton
60 Salle des cartes manuscrites
61 Salon des manuscrits
62 Salle de travail
63 Salle centrale des manuscrits sacrés
64 Salle sud des manuscrits sacrés
65 Salle des gardes
66 Salle des étudiants de manuscrits sacrés
66* Salle est des manuscrits sacrés
67 Bureau
68 Magasin de journaux
69 Salle de lecture des journaux
70 Escalier menant au Département des études des manuscrits
71/72 Bureaux, Département des études des manuscrits
73 Salle de travail, Département des études des manuscrits
74 Salle du personnel, Département britannique et médiéval
75 Salle des assistants, Département britannique et médiéval
76 Bureaux, Département britannique et médiéval
77 Bibliothèque orientale
78 Zone
79 Passages
80 Salle de lecture, couloir
81 Vestiaire et toilettes des femmes
82 Vestiaire et toilettes des hommes
83 Salle de bains des étudiants
84 Escalier principal

Il n'est pas trop tôt pour faire comprendre aux joueurs que leurs investigateurs doivent trouver des moyens de garder des traces de ce qu'ils apprennent et qu'ils doivent aussi apprendre à communiquer. Une fois qu'ils auront trouvé la première partie du Simulacre, la sauvegarde des objets qu'ils trouveront deviendra littéralement le symbole de la transmission de l'information, et la question devra avoir été envisagée.

Une fois qu'ils seront à Venise ou à Trieste, les raisons mortellement sérieuses qu'ils auront de préserver les informations qu'ils trouveront devraient être évidentes.

Lorsque les joueurs commenceront à traiter la moindre parcelle d'information ou chacune de leurs déductions comme un trésor, le message aura été compris.

Sortilège

Contrôler la Peau

Coût : 5 points de magie, 1D6 points de Santé mentale. En dépensant 30 points de magie, il est possible de contrôler le corps entier. D'habitude, le sort affecte la peau durant 15 minutes avant qu'elle reprenne son apparence normale. Si 5 points de pouvoir sont dépensés en même temps que les 5 points de magie, le sort devient permanent, jusqu'à ce qu'il soit dissipé en le relançant.
Temps d'incantation : 2 tours

Le sort permet à son lanceur de faire fondre la peau, pour la remodeler à un endroit par utilisation. Les endroits visés correspondent aux parties du Simulacre de Sedefkar : tête, torse, bras droit, bras gauche, jambe droite, jambe gauche. Le sort permet de changer l'apparence d'une ou plusieurs zones du corps, suffisamment pour rendre une personne méconnaissable. Le lanceur doit réussir un test de **Pouvoir** en opposition si sa cible n'est pas consentante.

Les Frères de la Chair utilisent ce sort en récompense, en sanction et en outil. Il leur est indispensable.

Ce que Mehmet fait ensuite

Mehmet disparaît à ce moment et ne réapparaît pas avant Constantinople. Pendant ce temps, il suit les investigateurs, restant parfois une ville en arrière, mais il se tient prêt à agir au besoin.

Durant tout ce temps, Mehmet a deux problèmes. Il doit garder les investigateurs en vie et les mener jusqu'à Constantinople et il doit lui-même rester en vie. Il peut agir comme une « voiture-balai » et ramasser objets et indices que les investigateurs ne trouvent pas, mais il doit le faire de sorte que ceux-ci ne se méfient pas. Il peut tenter de garder les investigateurs en vie, mais il n'a pas le pouvoir d'agir directement. S'il l'avait, il n'aurait probablement pas besoin d'eux de toute manière.

Les interventions de Mehmet
Si Mehmet doit agir, il évitera tout assaut frontal si possible, choisissant plutôt une attaque éclair avant de disparaître à nouveau. Il est tout à fait habile avec un revolver et pourrait tirer sans se montrer, que ce soit pour protéger les investigateurs ou pour les avertir. Il peut utiliser Contrôler la Peau pour faire taire ou aveugler un homme de main ou lancer la Malédiction de l'Enveloppe Putride à titre de distraction.

Mehmet a également l'aptitude de créer plusieurs objets du Mythe et il le fera certainement s'il a la possibilité de se préparer, ce qui lui permet, une fois de plus, d'agir à distance. Les Insectes de Chair sont sûrement les plus faciles à fabriquer et utiliser, mais il faut un humain vivant et un lieu tranquille pour les faire. Les Rôdeurs de Peau sont également utiles, mais nécessitent de trouver un cimetière contenant des tombes récentes.

Mehmet n'est pas omniscient et il ne connaît pas les plans des investigateurs. Il est donc possible que les plans qu'il érige pour les aider se retournent contre lui.

Si Mehmet est tué, il est possible que le corps soit celui d'un de ses doubles. Si les investigateurs découvrent le cadavre d'un Mehmet Makryat, la peau de son corps se détend après la mort et révèle un visage entièrement différent. Ainsi, Mehmet peut poursuivre son combat et cela lui permet aussi de distinguer chaque « Mehmet » en lui apprenant des compétences ou sorts différents, utilisant ainsi chacun de ses doubles selon des besoins spécifiques.

Aux pages suivantes se trouvent les télégrammes envoyés par Makryat, qui sont également repris à la fin du livre.

Quelques informations complémentaires sur les télégrammes

Voici quelques informations complémentaires qui pourraient permettre au gardien de fabriquer d'autres télégrammes si nécessaire.

Mehmet peut aider avec tout objet ou indice que les investigateurs auraient manqué, mais il sait que ceux-ci seront soupçonneux si les éléments manquants arrivent mystérieusement et sans délai.

La solution qu'il continue d'exploiter est de se faire passer pour le professeur Smith. Il trouve tous les objets manquants, les entrepose dans un coffre de la Société Générale à Constantinople, à l'abri de tout regard indiscret et il envoie ensuite un télégramme aux investigateurs en se faisant passer pour Beddows, pour qu'ils sachent où aller.

Il sait pertinemment qu'il doit agir avec prudence car la soudaine réapparition des objets et du professeur sera pour le moins douteuse. Sa solution est de préparer le terrain à l'avance grâce à une série de télégrammes poussant les investigateurs à rechercher ailleurs.

Tous les télégrammes sont envoyés aux Télégrammes restants et peuvent être récupérés au bureau de poste de chaque ville, car Smith ne peut pas savoir dans quel hôtel les investigateurs sont descendus.

Il est important de ne pas trop en faire. Smith est censé être vieux et atrocement brûlé, le faire se promener dans toute l'Europe ne pourrait que soulever des questions. Des exemples de télégrammes sont indiqués ici. Le gardien pourrait avoir besoin d'en concevoir d'autres en cours de route, car le succès ou l'échec des investigateurs en dépend. Chaque exemple est accompagné d'un petit texte explicatif.

- **Sir Edward Kelley** (1555-1597) était un alchimiste et un médium, souvent associé à John Dee. En 1586, il s'attira les bonnes grâces de Vilem Rozmberk, un puissant noble de Bohème. Cependant, en 1591, il avait été banni et fut incarcéré brièvement à Prague.

  Les archives concernant son procès sont une bonne source d'informations sur les transformations alchimiques et il est possible que ses écrits contiennent des prophéties que lui auraient soufflées ses guides spirituels.

- ***Le Codex Atlanticus*** est un ouvrage en douze volumes regroupant écrits et dessins de Léonard de Vinci. Il se trouve à la Bibliothèque Ambrosia de Milan, fondée au début du dix-septième siècle. De Vinci est connu, entre autres, pour sa connaissance inégalée de l'anatomie humaine.

  Le musée contient aussi de nombreux traités de médecine chrétiens ou musulmans des dixième au douzième siècles. Il est possible que l'un ou plusieurs des manuscrits contiennent des informations sur le culte de l'Écorché ou sur la transplantation d'organes.

- **Juan Valverde de Amusco** étudia la médecine à Padoue et Rome au seizième siècle. Son œuvre la plus célèbre est l'*Historia de la composicion del cuerpo humano*, qui est un exposé exhaustif sur l'anatomie, contenant des dessins détaillés. L'une des images les mieux détaillées est celle d'un humain qui tient un couteau dans une main et tire sur sa peau de l'autre, laissant voir les muscles et les artères principales.

  Des copies de ce livre sont disponibles dans toutes les grandes bibliothèques d'Europe, mais une ou deux d'entre elles pourraient peut-être également avoir la copie du codex secret qui mentionne l'Écorché.



Les télégrammes de Mehmet

Télégramme nº 1

B or C | Charges to pay s. d. | TIME OF RECEIPT

POST OFFICE TELEGRAPHS.

If there is doubt about the accuracy of any part of this telegram ring "Telegrams Enquiry" or call at the Office of delivery for free repetition.

This form, and if possible the envelope, should accompany any enquiry other than by telephone.

No. | Office Stamp

Prefix. Time handed in. Office of Origin and Service Instructions. Words.

10

M | From | M | To

THE INFORMATION OVERLEAF WILL INTEREST YOU.

L.F.P.

PROFESSEUR SOUS BONNE GARDE STOP BONNE CHANCE À VOUS STOP

Mehmet envoie ce télégramme en introduction, pour amorcer le contact entre Beddows et le groupe.

Télégramme nº 2



B or C | Charges to pay s. d. | TIME OF RECEIPT

POST OFFICE TELEGRAPHS.

If there is doubt about the accuracy of any part of this telegram ring "Telegrams Enquiry" or call at the Office of delivery for free repetition.

This form, and if possible the envelope, should accompany any enquiry other than by telephone.

No. | Office Stamp

Prefix. Time handed in. Office of Origin and Service Instructions. Words.

10

M | From | M | To

THE INFORMATION OVERLEAF WILL INTEREST YOU.

L.F.P.

DOCUMENTS DE L'ORDRE ALLEMAND RÉVISÉS STOP CONFIRME QUE STATUE NE PEUT ÊTRE DÉTRUITE QU'UNE FOIS ASSEMBLÉE STOP PARCHEMINS DE SEDEFKAR INDISPENSABLES STOP

Mehmet envoie ce télégramme à titre d'encouragement et aussi pour rappeler aux investigateurs qu'ils doivent trouver les parchemins.

Un test réussi de **Sciences humaines (histoire)** permet d'identifier l'Ordre allemand, appelé Chevaliers teutoniques ou Maison des chevaliers de l'hôpital de Sainte-Marie-des-Teutoniques à Jérusalem, un ordre de croisés actif à l'époque des Croisades. Les investigateurs pourraient présumer que le professeur fait des recherches historiques pour savoir comment le Simulacre a été éparpillé à travers toute l'Europe par les Croisés qui revenaient chez eux.

Télégramme nº 3

B or C

Charges to pay s. d.

TIME OF RECEIPT

POST OFFICE TELEGRAPHS.

If there is doubt about the accuracy of any part of this telegram ring "Telegrams Enquiry" or call at the Office of delivery for free repetition.

This form, and if possible the envelope, should accompany any enquiry other than by telephone.

No.

Office Stamp

10 Prefix. Time handed in. Office of Origin and Service Instructions. Words.

M

From

M

To

THE INFORMATION OVERLEAF WILL INTEREST YOU.

L.F.P.

SALZBOURG STOP ARCHIVES DU COMTE COLLEREDO STOP AUCUNE INFORMATION STOP

Ce télégramme est délibérément dénué de toute information. Makryat pense qu'un flux continu de télégrammes utiles serait louche.

Le comte Hyeronimus Colleredo était le prince et l'évêque de Salzbourg de 1771 à 1803, date à laquelle il a fui la ville face aux troupes napoléoniennes qui avançaient. Il était détesté de tous puisqu'il se montrait autocratique et dictatorial. Ce qui est peu connu, mais qu'il est possible de découvrir en réussissant un test de **Sciences occultes**, est que, sous son règne, Salzbourg était la capitale des Illuminati. Ceux-ci étaient des érudits des sciences occultes et les investigateurs pourraient présumer que le professeur utilise ces ressources occultes historiques.

Télégramme nº 4



B or C

Charges to pay s. d.

TIME OF RECEIPT

POST OFFICE TELEGRAPHS.

If there is doubt about the accuracy of any part of this telegram ring "Telegrams Enquiry" or call at the Office of delivery for free repetition.

This form, and if possible the envelope, should accompany any enquiry other than by telephone.

No.

Office Stamp

10 Prefix. Time handed in. Office of Origin and Service Instructions. Words.

M

From

M

To

THE INFORMATION OVERLEAF WILL INTEREST YOU.

L.F.P.

BIENS À LA SOCIÉTÉ GÉNÉRALE DE CONSTANTINOPLE STOP AU NOM DU PROFESSEUR STOP

Mehmet envoie ce télégramme s'il a trouvé certains objets qu'il veut remettre aux investigateurs, pour qu'ils sachent qu'ils doivent aller en prendre possession.

La Société Générale est une banque française de bonne réputation. Les investigateurs pourront donc penser que le professeur a choisi de recourir à une banque occidentale, qui sera plus sûre et moins susceptible de se laisser soudoyer par un pot-de-vin. Le télégramme est volontairement obscur, mais la banque a eu instructions de permettre l'accès au coffre par tout investigateur ayant rencontré le professeur à Londres (Mehmet Makryat n'a pas connaissance des collègues qui auraient pu être ajoutés après cette soirée).

Scénario 2

Le train de la mort

Londres et au-delà, 1923
Par Geoff Gillan, avec Mark Morrison

Où, à force de persévérance dans leurs investigations,
nos héros montent dans un tout autre train.

En quelques mots…

L'Orient-Express n'est pas le seul train que les investigateurs peuvent emprunter au cours de la campagne, et certainement pas le plus étrange. Dans la petite chambre de sa pension, un banal employé a disparu, ne laissant aucune trace derrière lui. Est-il victime de combustion spontanée, comme le pense sa logeuse ?

Non, il a la malchance d'avoir acheté une maquette maudite, qui a provoqué la manifestation d'un train fantôme, venu du siècle dernier. Les investigateurs peuvent connaître le même sort s'ils retrouvent le modèle réduit et l'utilisent à leur tour.

Ces voitures ont été projetées dans une dimension parallèle par un sorcier qui cherchait à échapper à des poursuivants. Celui-ci pourra aider les investigateurs à repousser les passagers fantômes hantant le train, puis à terminer le rituel nécessaire pour retrouver leur monde d'origine.

À l'affiche

Henry Stanley,
l'amateur de trains dont la disparition dans une chambre close intrigue les investigateurs.

La London Train Spotter's Association,
un club de ferrovipathes, source inépuisable d'informations majoritairement sans intérêt. Les investigateurs auront peut-être la chance d'assister à l'un de leurs dîners. Y survivront-ils ?

Randolph Alexis,
un occultiste qui s'est évaporé en 1897, lors d'un accident de train. Pour échapper aux forces qui le poursuivaient, il a projeté une partie du convoi dans une autre dimension, à l'aide d'un rituel imparfaitement maîtrisé. Depuis, il prépare son retour.

Résumé de l'épisode précédent

Les investigateurs ont assisté à la conférence d'un vieil ami, le professeur Smith.

Celui-ci leur a dévoilé qu'il était sur la piste d'un artefact maléfique, le Simulacre de Sedefkar, avant de décéder.

Il a laissé aux investigateurs les moyens de financer cette expédition et leur a recommandé de prendre le Simplon-Orient-Express, afin de traverser le continent dans les meilleures conditions, alliant confort et vitesse.

Enjeux et récompenses

Le pauvre Stanley n'est pas mort, mais il a besoin d'aide pour se sortir du pétrin où l'a fourré la maquette d'Alexis. Le pire qui puisse arriver aux investigateurs lors de leur tentative de secours est de se retrouver eux-mêmes embarqués de force dans le train de la mort, et de finir transformés en spectres démodés et affamés tournant en rond dans le vide.

Cela dit, s'ils sauvent Stanley, les investigateurs ramèneront aussi un dangereux sorcier sur Terre, ce qu'ils pourraient regretter un jour ou l'autre. Par contre, son rituel de transport peut leur être utile dans la suite de la campagne s'ils parviennent à le maîtriser et peut-être à le peaufiner un peu.

Ambiance

À Londres, l'enquête commence comme un meurtre en chambre close. On a vu Stanley entrer dans sa chambre, où il a disparu sans une explication. Et les maigres indices et pistes disponibles n'ont aucun sens. Des traces de train dans une chambre ?

Une fois le train de la mort invoqué, les investigateurs sont transportés dans une autre époque, au milieu des passagers perdus là depuis un siècle. Et l'ambiance tourne au fantastique, quelques survivants repoussant les assauts de revenants affamés.



Fiche technique

Investigation	●●●●●
Action	●●○○○
Exploration	●○○○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	horreur lovecraftienne
Durée estimée	◷◷◷◷
Difficulté	débutant ou éprouvé
Nombre de joueurs	🯅🯅🯅🯅🯅🯅
Type de personnages	investigateurs typiques
Époque	années vingt

Cette aventure annexe est une fausse piste qui confirme les théories du professeur Smith et démontre la nature occulte des activités de Makryat. En effet, la maquette au centre de l'affaire provient de son magasin.

Les ennuis commencent !

Le lendemain de la publication des articles sur le triple meurtre des Makryat, un autre fait-divers étrange agite la presse. (**Document londonien n° 6**).

Informations pour le gardien

En 1897, poursuivi par ses ennemis, l'occultiste et assassin Randolph Alexis quitte Londres pour le nord, à bord de l'express de Liverpool. Espérant faciliter sa fuite, il tente de créer un portail dans la cloison de tête de sa voiture de première classe. Son échec est catastrophique. Lui et toute la moitié avant du train disparaissent dans une autre dimension, tandis que l'autre moitié du convoi déraille, et plonge dans une rivière à une centaine de kilomètres à l'heure, tuant quasiment tous les passagers. Les autorités déclarent, sans y croire, que la première partie du train n'est pas récupérable, s'étant enfoncée dans la boue.

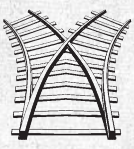
Vingt ans plus tard, fasciné par les rumeurs entourant l'évènement et porté par les notes fantastiques mais décousues laissées par Randolph, son fils Albert crée à son tour un portail. Ses recherches l'ont convaincu que son père est figé dans le temps sur une autre dimension, et qu'il peut le sauver. Il a fait fabriquer une réplique miniature de la partie manquante du train, sur laquelle focaliser son sort.

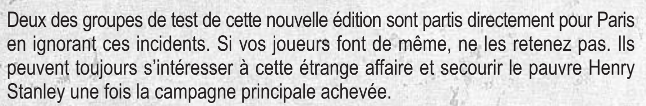
Sur chaque élément du modèle réduit étaient inscrits des symboles occultes. Une fois que le train a complété un certain nombre de circuits, la barrière entre les mondes s'est effondrée. Se basant sur les mêmes sources que son père, Albert a reproduit la plupart de ses erreurs. Par négligence, il a invoqué le train original, qui s'est manifesté sur les rails miniatures. Puis, le train disparut de nouveau, l'emportant avec lui.

Seule la maquette demeura. Il y a un an, désespérée et démunie, Mme Alexis demanda aux tribunaux d'officialiser le décès de son fils. Ses biens furent alors mis aux enchères en même temps que ceux de son père. Ayant deviné le but du modèle réduit, Makryat s'en

Ce scénario historique est optionnel

Le train de la mort est un scénario optionnel, qui ne traite pas de la poursuite du Simulacre de Sedefkar. Toutefois, il donne des indices sur la nature de Mehmet Makryat et introduit un nouvel ennemi à la disposition du gardien, Randolph Alexis.





Deux des groupes de test de cette nouvelle édition sont partis directement pour Paris en ignorant ces incidents. Si vos joueurs font de même, ne les retenez pas. Ils peuvent toujours s'intéresser à cette étrange affaire et secourir le pauvre Henry Stanley une fois la campagne principale achevée.

Si vous préférez ne pas utiliser ce scénario, pensez à retirer les indices qui y mènent dans les livres de compte du magasin de Mehmet, et ne publiez pas l'article mentionné ci-dessous.

Un homme disparaît dans un nuage de fumée

Un cas de combustion spontanée ? Quel lien avec l'affaire du triple meurtre ?

La police enquête aujourd'hui sur la disparition de M. Henry Stanley, 41 ans, habitant Stoke Newington. Les faits ont été signalés par sa logeuse, Mme Constance Atkins.

Elle affirme avoir entendu un cri venant de la chambre de M. Stanley, à l'étage, autour de huit heures. Comme il ne répondait pas à ses coups à la porte, elle est entrée. La pièce était pleine de fumée, mais il n'était pas là.

M. Stanley n'est pas marié. C'est un passionné de trains, appartenant à la London Train Spotter's Association.

Sa disparition pourrait être un cas de combustion spontanée, ce que la police refuse de commenter. L'Angleterre en a connu plusieurs depuis le début du siècle. Le plus récent est celui de M. J. Temple Thurston, qui a péri brûlé dans sa demeure de Dartford, Kent, en 1919.

Nous avons appris qu'un train miniature trouvé sur place aurait pu provoquer l'incendie. Le disparu avait acheté ce jouet pour enfants la semaine précédente dans le magasin de Mehmet Makryat.

Nos lecteurs se souviennent peut-être que trois corps, tous identifiés comme étant M. Makryat, ont été découverts en début de semaine dans la chambre d'un hôtel de Chelsea. La police n'exclut pas que les deux affaires soient liées.

Aide de jeu - **Document londonien n° 6**

porta acquéreur, avec d'autres livres intéressants (au choix du gardien). Quand il eut tiré tous les enseignements possibles de cet objet, Makryat le revendit au pauvre Henry Stanley, qui invoqua à son tour le train de la mort par inadvertance.

Comme sa logeuse peut l'attester si on l'interroge, il n'y avait pas trace de feu dans la pièce. Elle ne sait pas d'où a pu venir toute cette fumée. Difficile d'imaginer qu'un train est passé par là, sa chambre de combustion consumant perpétuellement le même charbon depuis 1897 !

La famille Alexis

Le nom de Randolph Alexis est reconnaissable grâce à un test réussi de **Sciences occultes**. C'était un occultiste d'un certain renom, lié à la fois à l'Ordre hermétique de l'Aube dorée et à celui du Crépuscule d'Argent. Son fils, Albert Alexis, partageait sa passion et son intérêt pour les arts occultes.

En réussissant un test de **Bibliothèque**, on déniche un volume récent listant les occultistes britanniques, qui note qu'ils ont tous deux connu des fins tragiques. Alexis senior est mort dans un accident de train, alors qu'il se rendait à Liverpool en 1897, tandis qu'Alexis junior a disparu chez lui en 1917.

On pense qu'il a été assassiné par un ou des inconnus, puisqu'on a relevé des traces de sang et que la pièce était emplie de fumée, comme si les meurtriers avaient tenté d'incendier la maison pour camoufler leur crime.



Le garni

Henry Stanley vivait dans un hôtel garni, à Stoke Newington.

La police est partie depuis longtemps. Sur le trottoir, une phrase est écrite à la craie :

VISITEZ LES LIEUX
DU CRIME, 6D

Une pancarte est glissée derrière la fenêtre. Il y est écrit à la main : CHAMBRE À LOUER. La logeuse de Stanley, Mme Constance Atkins, s'est fait un petit pécule en montrant la chambre aux curieux, à six pence la tête.

Mme Atkins est une femme ferme et vigoureuse, que l'on surprend les cheveux enroulés dans des bigoudis et portant une robe de chambre à toute heure de la journée. Elle colle aux basques des investigateurs durant toute leur visite, disant des choses comme : « C'était vraiment étrange », ou : « Les gars trop calmes comme ça sont toujours un peu bizarres, vous savez. Feu mon mari était de ce genre », ou encore : « Voilà une photo de M. Stanley. Je garde des photos de tous mes locataires. »

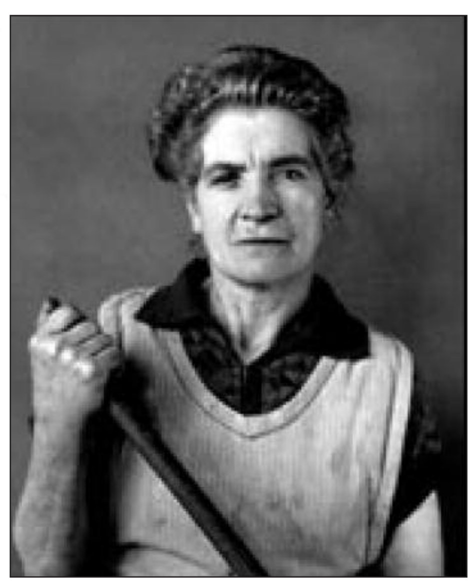
Elle raconte que Stanley est rentré à quatre heures, à temps pour le thé. Il était tout excité d'avoir acheté une nouvelle maquette de train (« Vous vous rendez compte, un homme de son âge ! »). Il est monté dans sa chambre à sept heures, et elle ne l'a plus revu. Il n'a pas pu quitter la maison sans traverser le salon, où elle lisait le dernier numéro de *Silver Screen Stars*. Un peu plus tard, elle l'a entendu pousser un cri, suivi d'un drôle de chambard. Illico, elle est allée frapper à sa porte, mais il n'était plus là et la chambre était pleine de fumée. La fenêtre était close et fermée de l'intérieur.

Si on l'interroge sur la maquette de train, elle explique que la police l'a emportée, puisque l'appareil électrique est la seule chose dans la pièce qui pourrait avoir blessé M. Stanley.

Elle répond à toutes les questions avec empressement, mais sans égard pour la vérité. Elle est fermement convaincue que son locataire a été réduit en cendres, même si elle ne comprend pas où il a pu passer. Malgré tout, il faut bien qu'elle touche son loyer, d'une façon ou d'une autre.

Tout investigateur payant les six pence peut examiner la chambre (« Mais ne prenez rien ! »). Il s'agit d'un garni classique, avec un lavabo sans eau chaude, semblable à tous ceux utilisés par des célibataires du monde entier. Les murs sont percés d'une porte à l'est et d'une fenêtre à l'ouest. L'occupant s'intéressant visiblement beaucoup aux trains, la pièce déborde de livres et d'images sur la mécanique, les projets et l'histoire des chemins de fer.

Curieusement, on peut remarquer une fine couche de suie sur le dessus de certains objets, ainsi que des traces noires au plafond, allant du nord-ouest au sud-est. Mme Atkins est pourtant certaine que M. Stanley ne


Mme Atkins

fumait pas. Le papier peint est gondolé par endroit, comme sous l'effet de la vapeur. Enfin, avec un test réussi de **Trouver Objet Caché**, on remarque de longues taches parallèles sur le motif floral du tapis. Elles aussi sont orientées du nord-ouest au sud-est. Un test réussi de **Connaissance** indique que leur largeur correspond à l'espacement des rails de chemins de fer.


La chambre de Stanley

Le commissariat de quartier

L'officier de garde se fait un plaisir de transmettre toutes les informations publiques concernant la disparition de Stanley. Par contre, il ne sait rien du triple meurtre de Makryat, ou d'un lien avec la disparition. « Ça regarde des gens qui en savent plus que moi, Monsieur », dit-il.

Si un investigateur réussit un test de **Baratin**, de **Persuasion** ou de **Droit**, il peut être autorisé à parler au sergent responsable de l'affaire. Celui-ci est convaincu que Stanley a mis en scène sa propre disparition. « Nous apprendrons certainement son motif dans les semaines à venir, Monsieur. Ce genre de cas a tendance à se résoudre tout seul. » Avec un test réussi de **Crédit**, le sergent ajoute qu'on n'a trouvé aucune trace d'ossements ou de tissus humains calcinés dans la chambre, pas plus que de sang ou de signes de violence. « Il s'est carapaté par la fenêtre, ça ne fait aucun doute. »

La police a cherché d'éventuels défauts électriques dans le train miniature, mais n'en a pas trouvé. Le voltage était insuffisant pour provoquer une électrocution. Par acquit de conscience, la maquette a été envoyée à la London Train Spotter's Association, pour être examinée par un expert, en la personne d'Arthur Butter, son président. Le sergent peut fournir son adresse si on la lui demande. De toute façon, le jouet fait partie des biens de M. Stanley. Il ira à ses héritiers, qui qu'ils soient.

Les ferrovipathes londoniens

Le siège de l'association se trouve chez Arthur Butter, à Camberweel. D'abord amical, l'homme est sincèrement inquiet de la disparition et du possible décès d'Henry Stanley. « M. Stanley était quelqu'un de calme et d'agréable, un membre de longue date de l'association. » Butter se renfrogne si on lui parle du train miniature. Il explique qu'il a fait fonctionner la maquette brièvement à la demande de la police, mais que l'objet lui rappelle Henry Stanley et qu'il n'en tire aucun plaisir.

« De plus, dit-il d'une voix hésitante, le fabricant a fait preuve d'un étonnant mauvais goût. Il a pris pour modèle un vrai train, qui a déraillé en 97, alors qu'il était en route pour Liverpool. L'accident a fait de nombreux morts. » Butter ne pense pas que Stanley était au courant. « Il savait apprécier l'authenticité, mais ne s'intéressait pas à l'histoire, si vous voyez ce que je veux dire, Messieurs. C'est une maquette magnifique, même pour une livre sterling. » Butter a rangé la boîte dans sa cave, appuyée contre un mur. Si l'un des investigateurs réussit un test de **Crédit**, Butter leur propose d'emprunter le train et les rails. « Peut-être trouverez-vous quelque chose. Quant à moi, j'aurai fait de mon mieux quand la police appellera. » Décidez d'un arrangement et de garanties raisonnables avec les joueurs.



Arthur Butter

51 ans, ferrovipathe

Caractéristiques

APP	15	Prestance	75 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact 0
Points de vie 11
Santé mentale 60

Compétences

Athlétisme (esquiver) 27 %
Connaissance des trains 78 %
Persuasion 31 %

Combat

• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3

Si les tests de **Crédit** échouent, Butter les autorise tout de même à l'essayer dans son sous-sol. Par ailleurs, si les investigateurs ont déjà réservé leurs places à bord du Simplon-Orient-Express, ou sont sur le point de le faire, et qu'ils en parlent à Butter, celui-ci s'illumine. Il se lance dans une évocation enthousiaste et envieuse des merveilles qui les attendent. Si les tests de **Crédit** ont échoué, il passe outre ses a priori et leur donne la boîte de force. De plus, il insiste pour les inviter au dîner de l'association prévu le soir même. « Vous pourrez apprendre toutes sortes de choses sur les trains », dit-il.

Le dîner de l'association

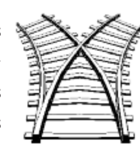
Le dîner et ses convives aux costumes mal taillés, aussi gauches que passionnés, promettent une soirée intéressante, à défaut d'être enflammée. Au début du repas, plutôt que de prononcer un bénédicité, Butter demande un instant de recueillement à tout le monde, afin de prier pour le retour de leur ami, Henry Stanley. Après les six plats du repas, on distribue des cigares et du brandy. S'il le souhaite, le gardien peut récompenser la patience des investigateurs par quelques anecdotes et conseils sur le trajet de l'Orient-Express.

Les conversations sont principalement consacrées à des détails techniques ennuyeux, d'évocations de chaudières et de valves et de débats impénétrables sur la disposition des roues de locomotives. Toutefois, on peut en retenir quelques informations valables.

- Le personnel de l'Orient-Express est ce qui se fait de mieux, toujours prêt à aider quelle que soit l'urgence et s'occupant de l'ennuyeuse paperasserie inhérente aux passages des frontières.
- La gare de Milan est en cours de rénovation.
- Le train a déjà été attaqué par des brigands en Bulgarie.
- La neige peut interrompre l'avancée du train lors de la traversée des montagnes des Balkans.
- Le tunnel Simplon est le plus long au monde, faisant plus de vingt kilomètres. Soixante-cinq personnes sont mortes lors de sa construction.
- Les laquais de la gare Sirkeci sont connus pour perdre des bagages.
- Les pots-de-vin peuvent faciliter les choses sur certaines frontières européennes, mais ne tentez surtout pas un coup de ce genre en France.
- Un membre de l'association, Walter Partridge, qui n'a pas pu venir à cause d'un rhume, a prévu de prendre le Simplon-Orient-Express cette saison.

(Vous en saurez plus sur lui page 130 du volume 3, chapitre *Les inconnus du train*.)

Des souvenirs étranges



Un gardien projetant de jouer le scénario « Terres oniriques Express » peut faire prononcer les observations suivantes par l'un des gentilshommes présents.

- Certains passagers disent avoir fait les plus beaux rêves de leur vie lorsqu'ils étaient sur le Simplon-Orient-Express.
- L'expérience peut changer une vie.

Cela fait ricaner Butter. Son âme est insensible à la poésie, autre que celle des taux de la bourse.

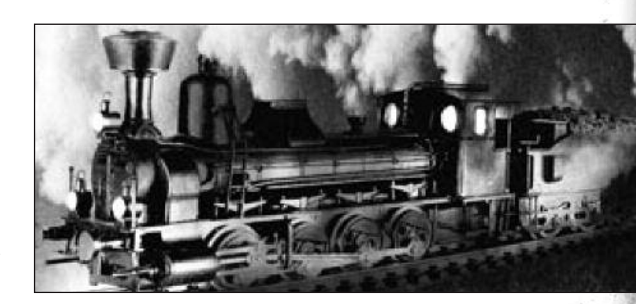
Le modèle réduit

Les rails sont fixés sur une planche en bois massif, si grande qu'il vaut mieux être plusieurs pour la transporter facilement. Le circuit forme un huit difforme. Il n'y a aucun décor, mais des rampes font varier la hauteur de la voie. Une pile imposante fournit l'électricité nécessaire. Noir et brun, le train miniature ressemble à ceux des années 1890, avec deux voitures en bois et en métal, une énorme locomotive noire et un tender. Les voitures sont quasiment identiques, à quelques détails près, dont les numéros de série.

Un mouchoir de gentilhomme est fixé sur le dessous de la planche, sans doute pour protéger ce sur quoi elle est posée. Les initiales *R.A.* sont brodées dans un coin.

Si un investigateur précise qu'il examine spécifiquement les voitures, il y trouve des symboles bizarres d'origine inconnue, gravés sous leur châssis.

Si les investigateurs détruisent la maquette sans invoquer le train de la mort, les passagers piégés sont condamnés à errer dans une autre dimension. Leurs fantômes hantent les investigateurs fautifs, leur envoyant des cauchemars où ils voient Henry Stanley à une fenêtre, en train de hurler. Chaque nuit, les rêveurs perdent un point de Santé mentale jusqu'à sombrer dans la folie. Le seul moyen d'y échapper serait de fabriquer un nouveau modèle réduit, ce que tout bon médium ou mystique peut recommander en échange d'un souverain.



Enquêter sur l'original

Le modèle réduit est basé sur l'express Londres-Liverpool de 1897. Cette année-là, un train a déraillé, faisant de nombreux morts. On peut trouver des récits de l'accident dans les journaux de l'époque ou dans un bon livre sur les catastrophes ferroviaires. Arthur Butter peut donner tous les détails souhaités en personne, bien que cela le trouble.

Le train a déraillé au nord-ouest de Londres, dans des circonstances étranges. La locomotive, le tender et les deux premiers wagons n'ont jamais été récupérés dans la rivière où ils ont été présumés perdus. Les voitures restantes étaient totalement détruites. On compte plus d'une centaine de morts et de disparus. Les enquêteurs de la police et des chemins de fer ont soupçonné un acte anarchiste, mais n'ont jamais pu donner d'explication officielle à la catastrophe.

Les plongeurs n'ont rien récupéré, mais la rivière était en crue suite à des pluies exceptionnelles. Les auteurs supposent que les voitures manquantes ont été emportées par le courant. Un responsable anonyme a fait remarquer qu'une locomotive de soixante-dix tonnes et des poussières plantée dans la vase ne bouge pas aussi facilement que cela.

Pourtant, les faits étaient là, on préféra une explication rationnelle plutôt que sensationnelle, et on oublia l'incident.



Le train de la mort

Peu importe la façon dont le modèle réduit est placé sur les rails, ou l'ordre des wagons derrière le tender. Rien ne se passe avant que le train n'ait achevé un certain nombre de tours de circuit (1D50 ou au choix du gardien). Ce nombre peut varier à chaque tentative d'invocation du train fantôme.

Une fois les circuits nécessaires parcourus par la maquette, le train dont elle est une réplique apparaît. Il est alors impossible de l'arrêter ou même de le retarder. Si le sort est lancé dehors, l'ensemble du train se manifeste. À l'intérieur, les dimensions de la pièce déterminent la taille du portail et la partie du train visible à un moment donné. L'investigateur à l'origine de l'invocation perd 3 points de magie. La description complète du sort se trouve après la fiche de Randolph Alexis, à la fin de ce chapitre.

Avant l'arrivée du train, les rails se mettent à briller, on entend le bruit d'un aiguillage et enfin un nuage de vapeur s'élève dans la pièce. La locomotive et le tender surgissent d'un mur, traversent les meubles et disparaissent dans le mur opposé. Quand la première voiture de passager apparaît (il n'y en a que deux), le train s'arrête. Quiconque est témoin de cette scène perd 1/1D6 points de Santé mentale.

Le train est occupé par des personnes portant des tenues typiques des années 1890. Descendant du train comme si elles étaient sur le quai d'une gare, elles posent de nombreuses questions aux investigateurs, mais n'écoutent pas les réponses :

« À quelle heure arrivons-nous à Liverpool ? »
« Où est le contrôleur ? »
« Quelle est la cause de ce retard ? »
« Pourquoi le ciel est-il si nuageux tout d'un coup ? »
« Y a-t-il un autre train derrière nous ? Mon mari (ou mon épouse) devait le prendre. »

Les passagers tournent autour de l'investigateur ayant activé le train, se rapprochant de lui comme l'eau forme un tourbillon

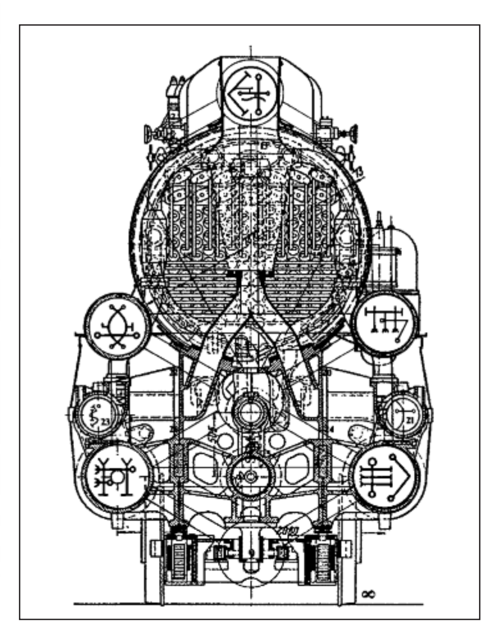
autour du siphon. Ils répètent à l'unisson à celui qui les a invoqués : « Venez avec nous. Venez avec nous. » Le personnage s'avère incapable de résister.

Pourtant, les passagers n'entreprennent aucune action physique à son encontre. Une fois qu'ils ont cerné l'invocateur, celui-ci se retrouve soudain à bord de la première voiture, habillé à la façon du dix-neuvième siècle, entouré de mornes compagnons. Pendant ce temps, les autres investigateurs doivent obtenir une réussite spéciale en **Volonté** pour continuer à regarder leur ami. Ils peuvent entendre des appels à l'aide venant du deuxième wagon. S'ils jettent un œil, ils distinguent Henry Stanley contre la vitre de la deuxième voiture, les yeux écarquillés et la bouche grande ouverte.

La première voiture

Dans le train, les visages pâles et inexpressifs des passagers s'assombrissent et se font plus insistants. Alors que le train redémarre, leurs yeux se révulsent jusqu'à ce que seul le blanc en soit visible. Peu à peu, comme des requins, ils s'avancent sur l'investigateur, les bras tendus, lentement, nerveusement. Leur peau se teinte d'un bleu glacial, leurs cheveux sont emmêlés et défaits, tandis que leurs lèvres, leurs yeux et leurs ongles prennent une blancheur singulière. Sentant le vieux bois mouillé, ils poussent des soupirs d'impatience. Leurs vêtements frottent les uns contre les autres, vrombissant comme une nuée de mouches. Face à tout cela, la perte de Santé mentale est de 1/1D6.

Chaque investigateur doit décider maintenant s'il grimpe dans le premier wagon ou pas. Le moment est si fugace que le gardien devrait exiger la réponse des joueurs sans leur laisser le temps d'en parler entre eux.



Ils n'ont aucun moyen de savoir pour où le train va partir. Cela dit, puisqu'il est déjà revenu pour Albert Alexis et Henry Stanley, et maintenant pour les investigateurs, un test réussi de **Sciences occultes** permet de déduire qu'il pourrait revenir à nouveau.

À bord

Pour la suite, nous faisons l'hypothèse que les investigateurs, ou une partie d'entre eux, sont montés à bord du train. S'ils abandonnent leur camarade à son sort, ils peuvent toujours changer d'avis après réflexion et invoquer à nouveau le train. Le gardien doit déterminer si leur ami a été embrassé ou pas au retour du train, et s'il a pu ou non se mettre à l'abri.

Chaque personne à bord du train perd 3 points de magie lorsqu'il quitte notre univers, ainsi que 3 points de Santé mentale lorsqu'il réalise ce qui vient de se passer.

Dans le wagon, les investigateurs constatent que les passagers ont acculé la personne qu'ils viennent d'enlever à l'autre extrémité du couloir longeant les compartiments. Il a beau se défendre vaillamment contre l'emprise indolente des morts, il finira par s'écrouler. Les passagers, eux, ne se fatiguent pas.

Des investigateurs sanguinaires peuvent tenter de s'en débarrasser par la violence, mais ils découvriront que les balles et les lames n'ont aucun effet. Les morts doivent l'emporter au final. L'un d'eux va fatalement poser ses lèvres contre celles de l'investigateur et absorber son âme. Sa victime rejoindra alors les morts, tandis que le bourreau, ragaillardi par ce souffle de vie, s'en prendra avec malveillance et malice aux vivants à portée.

Les morts sont aussi bornés que déterminés, mais dénués de force ou de passion. On peut les frapper, mais pas les blesser. Comme des mouches, ils s'écartent un moment, mais reviennent inexorablement à la charge. Vous trouverez leur fiche à la fin de ce chapitre.

Quand les autres investigateurs se lancent à l'aide de leur ami, les morts reculent, déconcertés. Puis, avec un sourire satisfait, ils s'avancent vers ces nouvelles opportunités.

Chaque tour, deux passagers maximum peuvent tenter d'agripper un investigateur à l'aide d'une manœuvre de **Corps à corps**. Contre des attaques aussi lentes, un investigateur peut esquiver deux fois par tour.

Si le mort l'emporte, l'investigateur est immobilisé. Il peut tenter de se libérer une fois par tour en effectuant un test de **Force** opposé. S'il n'y parvient pas, le mort peut essayer de l'embrasser une fois par tour.

Le gardien peut faire durer le combat aussi longtemps que cela l'amuse. Après quelques minutes, la porte donnant sur le deuxième wagon s'ouvre d'un coup, et un homme s'écrie : « Par ici ! Vite ! »

À nouveau, les morts émettent un soupir collectif. Chaque investigateur doit échapper à un dernier tour de lutte avant d'atteindre le passage. D'étranges symboles sont dessinés sur la porte, le plus remarquable étant une ankh inversée. Une fois que tous les investigateurs sont passés, l'homme claque la porte. Les morts gémissent de l'autre côté, incapables de franchir les sceaux.

« Bienvenus dans le train de 9 h 15 pour Liverpool, dit-il le souffle court, qui est, hélas, sérieusement en retard. Je suis Randolph Alexis. »

Le deuxième wagon

Petit, chauve et mince, Alexis n'a pas beaucoup vieilli en un quart de siècle, mais il est visiblement défraîchi, à l'image de son costume de 1897, sale et usé. Ses yeux brûlent d'une intensité fébrile, signe de la folie qui le ronge, bien qu'il ne faille surtout pas le dire aux joueurs tel quel. S'il a fait le nécessaire pour survivre à bord du train de la mort, cela n'a pas été sans conséquence. Au point où il en est, même sa perception du passage du temps est définitivement changée.

Le deuxième wagon est désert, poussiéreux et plongé dans le silence. Alexis conduit le groupe dans le couloir. Les compartiments sont vides, à l'exception des trois derniers. Le troisième est traité dans la sous-section suivante.

Dans le premier des trois compartiments sont éparpillés des vêtements lacérés et quelques os rongés. Alexis hausse les épaules. « Il faut bien manger », dit-il. Toutefois, avec un test réussi de **Trouver Objet Caché**, on aperçoit un reste de chaînette de montre à gousset, gravée des initiales *A.A.* Randolph avait certes besoin de manger, mais pourquoi préférer son propre fils ?

Dans le deuxième compartiment se trouve Henry Stanley, qui est exagérément reconnaissant de croiser d'autres humains en vie. Alexis les conduit à l'intérieur.

Par la fenêtre s'étend un paysage informe en dégradé de gris, comme des plaques photographiques voilées.

À travers la brume, on distingue les trajectoires bleu noir du train de la mort, dessinant d'innombrables boucles.

Ces circuits passés s'étendent à perte de vue, bien qu'il soit difficile de dire si cela correspond à des kilomètres ou des centaines de kilomètres. Sous les yeux des investigateurs, le train s'enfonce de façon palpable dans les trajectoires à venir, dont les lignes segmentaires se recroquevillent à la façon d'un colossal serpentin.

Comme un pendule d'horloge, le train se projette en avant par à-coups, à intervalles réguliers, chaque mouvement devenant un nouveau segment. Cependant, s'ils pensent à regarder leurs montres, les investigateurs constatent qu'elles sont toutes arrêtées.

« Quand nous sommes arrivés, déclare Alexis d'une voix nasale, l'endroit était vide. Je devine maintenant qu'un jour, le train sera partout et il n'aura plus de place où aller. Que se passera-t-il alors ? Le temps n'est pas le même ici. J'ai l'impression qu'à peine un mois s'est écoulé depuis ma grande erreur, et pourtant d'après mon décompte des sommeils (il montre du doigt le plafond, qui est recouvert de centaines de marques minuscules, tracées avec une régularité maniaque), j'ai calculé avec une certaine confiance que nous devons être fin 1911. »

Passagers décédés à bord du train de la mort

	CON	DEX	FOR	TAI	POU	PV
Un	12	09	14	11	1	11
Deux	16	09	14	11	1	14
Trois	18	09	13	12	1	15
Quatre	15	09	14	12	1	13
Cinq	14	09	11	13	1	13
Six	15	09	15	11	1	13
Sept	12	09	15	10	1	11
Huit	13	09	12	12	1	12
Neuf	13	09	14	11	1	12
Dix	12	09	16	14	1	13

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Déplacement 6
Attaques par tour 1

Combat
- Lutte 30 %
- Baiser de la mort 20 %
 (la cible doit être agrippée, provoque la mort par consommation de l'âme)

Lutte (manœuvre de combat)
Le passager décédé tente d'agripper un investigateur pour l'immobiliser. S'il réussit, il tentera de l'embrasser dès le tour suivant. Un investigateur agrippé peut s'échapper en remportant un test opposé de Force.

Baiser de la mort
Si le baiser réussit, le passager absorbe l'âme de sa victime, qui devient aussitôt l'un d'eux.

Armure
Puisque les passagers sont déjà morts, leur infliger plus de dégâts que leurs points de vie n'a aucun effet, à moins que le joueur ne déclare explicitement qu'il cherche à les démembrer. Selon les moyens employés, chaque démembrement peut nécessiter un test de Santé mentale pour l'attaquant.

Perte de SAN
1/1D6 lorsque l'on en voit un
1/1D8 lorsque l'on assiste à la transformation d'un ami

Randolph Alexis

59 ans, occultiste porté disparu

APP	05	Prestance	25 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	85	Intuition	85 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 11
Santé mentale 0

Compétences

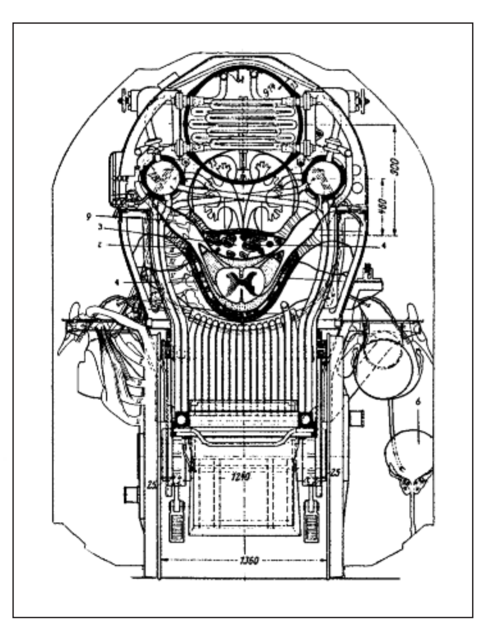
Athlétisme (esquiver)	27 %
Baratin	69 %
Bibliothèque	43 %
Discrétion	44 %
Mythe de Cthulhu	21 %
Persuasion	61 %
Psychologie	45 %
Sciences occultes	66 %
Trouver Objet Caché	56 %

Langues

Allemand	49 %
Anglais (langue maternelle)	91 %
Latin	68 %
Sanskrit	34 %

Combat
Couteau rouillé 87 %
dégâts 1D3

Sortilèges
Création de portail
Flétrissement
Signe de Voor
Signe des Anciens
Terrible Malédiction d'Azathoth



Alexis et Stanley racontent leurs histoires et répondent du mieux aux questions des investigateurs. Alexis est là depuis 1897. Certains passagers ont tenu des années avant de dégénérer, pour des raisons inconnues. Peut-être son tour viendra-t-il un jour. Avant l'arrivée de Stanley, Randolph Alexis n'avait pas eu de compagnie pendant très longtemps.

Il est parvenu à se réfugier dans le deuxième wagon, grâce à des symboles imperméables pour les morts. Stanley est affolé et n'a plus toute sa tête. Les trains ont perdu tout intérêt à ses yeux. Si on en croit le squelette d'Albert Alexis, Stanley a de bonnes raisons d'être inquiet.

Le plan

Alexis annonce aux investigateurs qu'il travaille sur un moyen de ramener le train sur Terre, mais qu'en l'absence de la bibliothèque qu'il s'était constituée chez lui, il n'arrive pas à tracer le bon motif.

Son projet d'évasion est installé dans le dernier compartiment du wagon. L'immense dessin en forme de huit, posé sur le sol, est fait à partir d'intestins humains et d'autres abats (perte de 0/1D3 points de Santé mentale). Le motif paraît identique à celui du modèle réduit. Exaspéré, Alexis explique qu'il a dû se tromper quelque part, puisqu'il n'arrive pas à l'activer. Pourtant, il sait que c'est possible, puisqu'Albert y est arrivé.

Il a oublié que le circuit se développe en trois dimensions, d'où les rampes et les élévations de la maquette d'Albert. Le circuit de Randolph est trop plat. Si les investigateurs n'y pensent pas eux-mêmes, un test de **Métier (mécanicien)** ou d'une **Science formelle** adaptée le leur suggère. Ils peuvent décrire leurs souvenirs à Alexis, qui rassemble fébrilement des os et des organes ballonnés pour les glisser sous le circuit de chair.

Maintenant, il leur faut un train. Alexis dévoile un cœur humain, d'où pendent des artères grises et vertes. Il faut lui faire faire 1D50 tours de circuit.

Si les joueurs n'ont pas encore demandé de test de **Psychologie**, faites-en un maintenant. En cas de succès, un joueur réalise qu'Alexis est un fou dangereux. Si les investigateurs n'étaient pas arrivés, il aurait tué et dépecé Stanley.

Avant que le sort ne soit achevé, les passagers décédés repartent à l'assaut, attirés par toutes les âmes fraîches. Certains montent sur le toit du premier wagon, puis titubent jusqu'au deuxième.

L'un d'eux trébuche et chute dans le vide grisâtre, en gesticulant des bras et des jambes. Il laisse des traces bleutées sur sa trajectoire. Les autres, une demi-douzaine environ, fracassent une fenêtre et pénètrent dans le deuxième wagon.

Les investigateurs doivent protéger le circuit de chair et s'assurer que le cœur continue à tourner. Au début de l'assaut, il reste 1D10 tours à compléter. Chaque tour prend un tour de jeu.

Si deux personnes se coordonnent, elles peuvent réaliser deux tours par tour de jeu en se mettant chacune à une extrémité du circuit et en se passant le cœur. En raison du tumulte dans le wagon, le ou les investigateurs tenant le cœur lors de ces derniers tours doivent faire un test d'**Agilité**. En cas d'échec, ils n'arrivent à rien ce tour-ci.

Sortilège

Portail tragique

Coût : 10 POU, 6 points de magie et entre 3 et 10 points de Santé mentale pour préparer le sort, selon la répugnance relative de l'univers visé.

Activer le sort coûte 3 points de magie. Franchir le portail coûte 3 points de magie supplémentaires, plus autant de Santé mentale qu'il n'en a fallu à l'étape précédente. Traverser le portail dans l'autre sens pour revenir sur Terre coûte également 3 points de magie.

Temps d'incantation : 1D50 tours une fois que le portail a été créé.
Le portail tragique ouvre un passage vers (ou depuis) un univers de poche aux conditions variables selon l'incantation. Il peut également rouvrir un chemin vers (ou depuis) un univers de poche en particulier, à condition d'établir un lien via un objet suffisamment significatif. Dans cette aventure, le mouchoir de Randolph Alexis au dos de la planche du circuit a fait l'affaire.

À part Randolph Alexis, aucune personne vivante ne sait comment préparer le sort. Toutefois, Mehmet Makryat possède dorénavant les livres d'où Alexis a tiré ses informations. Comme on l'a vu, une fois le sort en place physiquement, n'importe qui peut l'activer en effectuant le nombre de tours requis, même s'il n'en a pas l'intention.

Note : le Portail tragique est une forme spéciale ou *liée* du sort Portail classique.

Un résultat de 100 détériore le circuit. Il faut le réparer et recommencer de zéro (pour 1D50 tours…).

Retour sur Terre

Le dernier tour effectué, les investigateurs ressentent brusquement les secousses et le cliquetis des roues contre les rails métalliques et les traverses de bois. Par les fenêtres, ils voient défiler un paysage anglais de la fin de l'hiver. Prostrés et bafouillant, les passagers décédés cessent leur assaut.

Certains s'assoient ou s'effondrent, comme des marionnettes dont on aurait coupé les fils. Alexis s'appuie contre la fenêtre, sentant soudain le poids de l'âge et de la fatigue. Son visage se ride, son corps se flétrit et son dos s'arque. Chaque investigateur perd 3 points de magie pour le voyage de retour.

Demandez des tests d'**Écouter**. Les investigateurs qui réussissent entendent des coups de sifflet désespérés venant de l'avant. Le train de la mort est bien de retour sur son ancienne voie au nord de Londres, mais un train moderne roule vers lui sur les mêmes rails ! Le garde-frein a immédiatement réagi. La collision est imminente et presque inévitable.

Si un investigateur tire immédiatement le signal d'alarme, il ne se passe rien. L'équipage a depuis longtemps abandonné son poste, et il n'y a plus personne dans la cabine pour déclencher les freins. Si un investigateur traverse les wagons en courant, escalade le tender et sait quel levier tirer dans la cabine, un test d'**Agilité** arrête le train de la mort avant l'accident.

Dans le cas contraire, la seule solution restant aux investigateurs consiste à sauter du train, pour atterrir dans les champs boueux bordant la voie. La chute leur inflige 1D3 points de dégâts s'ils réussissent un test d'**Athlétisme**, 1D6 sinon.

Les investigateurs restés dans le train jusqu'à l'impact subissent 4D6 points de dégâts. Les locomotives et les wagons se percutent dans un déchirement de métal. La chaudière éclate. Stanley saute en sécurité, tout comme Randolph Alexis. Aucun des autres passagers du train de la mort ne survit.

Des décombres se dégage un nuage de vapeur, des flammes léchant les planches brisées. Les passagers décédés sont enfin en paix. La collision a eu lieu à quatre-vingt-dix kilomètres au nord-ouest de Londres. Comme l'accident risque d'attirer pas mal de questions gênantes, les survivants souhaiteront peut-être s'éclipser. Une auberge se trouve non loin de là. Ils pourront s'y reposer quelques jours, le temps que la ligne soit dégagée, puis revenir à Londres par un train ordinaire.

Conclusion

Les investigateurs gagnent 1D6 points de Santé mentale chacun pour avoir sauvé Henry Stanley, même si ce brave homme devra rester dans un sanatorium pour quelques semaines. L'aventure lui a fait perdre sa passion pour les trains. À son retour à Ipswich, chez Mme Atkins, après avoir été interrogé par la police, Stanley jettera tous ses livres et ses souvenirs sur le sujet, avant de commencer une collection de timbres.

Toutefois, le gardien devrait garder cet épisode en tête. L'un des investigateurs pourrait avoir suffisamment compris la procédure d'ouverture du portail pour la reproduire plus tard, afin de se sortir d'une situation désespérée.

De même, Randolph Alexis est toujours vivant, quoique totalement dérangé. Il va d'abord rendre infernale la vie de sa femme, mais on peut entendre parler de lui à nouveau.

Ressources

La rencontre avec Randolph Carter introduit un personnage qui n'a pas de rôle prédéfini. D'autres personnages du même genre existent dans la campagne, et nous encourageons le gardien à les modifier ou à en créer d'autres, selon leurs envies. On peut les ignorer jusqu'à ce qu'un besoin se fasse sentir en cours de jeu. Ils sont à la disposition pour planter un décor, introduire ou clore une intrigue ou comme éléments dans une trame narrative secondaire.



Henry Stanley

41 ans, ferrovipathe disparu

APP	08	Prestance	40 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	15	Connaissance	15 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 10
Santé mentale 57

Compétences
Athlétisme (esquiver) 30 %
Connaissance des trains 58 %
Discrétion 27 %
Gémir 87 %

Combat
• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3


THE
Pictorial Plan
OF
London
Published by
Geographia (1923) Ltd.
55, FLEET STREET,
LONDON, E.C.4.
Copyright
PRIMROSE HILL
ZOOLOGICAL GARDENS
REGENT'S PARK
ROYAL BOTANIC GARDENS
MARYLEBONE
HARROW ROAD
MAIDA VALE
EDGWARE ROAD
BAYSWATER ROAD
OXFORD
HYDE PARK
KENSINGTON GARDENS
HOLLAND PARK AVENUE
NOTTING HILL HIGH STR.
UXBRIDGE ROAD
GOLDHAWK ROAD
HOLLAND PARK
KENSINGTON HIGH ST.
KENSINGTON ROAD
KENSINGTON GORE
KNIGHTSBRIDGE
ROYAL ALBERT HALL
IMPERIAL INSTITUTE
OLYMPIA
HAMMERSMITH ROAD
BROADWAY
KING STREET
CROMWELL ROAD
BROMPTON ROAD
OLD BROMPTON ROAD
FULHAM ROAD
FULHAM PALACE ROAD
LILLIE ROAD
DAWES ROAD
KING'S ROAD
NEW KING'S ROAD
SLOANE STREET
BATTERSEA PARK
EXHIBITION
CLUBLAND
PICCADILLY
GREEN PARK
THE MALL
GEOGRAPHIA (1923) LTD. 55 FLEET STREET LONDON, E.C.4.


GEOGRAPHIA
Pictorial
PLAN OF
LONDON
PRODUCED AND PUBLISHED BY
GEOGRAPHIA (1923) LTD
55 FLEET STREET LONDON E.C.4
THEATRELAND
COPYRIGHT

Scénario 3

Le Fez rouge sang

Londres, 1893
Par Geoff Gillan

Trente ans avant de chercher le Simulacre de Sedefkar, un autre groupe d'investigateurs embarque sur l'Orient-Express à destination de Constantinople pour stopper un mal cosmique né d'un fez maudit.

A l'affiche

Le baron von Hofler

C'est un occultiste en croisade contre les forces du mal, qui finance le voyage des investigateurs et leur prête assistance.

Hieronymus Menkaph

Anglais perverti qui dirige le culte des Enfants du Fez rouge sang à Constantinople. Il recherche les Murmures du Fez afin de réaliser le rituel et espère ainsi devenir tout puissant.

Nisra, la Fille du Destin,

enfant totalement folle qui étudie l'art de la dépravation auprès du Prince Puzzle, détient le véritable pouvoir dans le culte. Elle est la principale concubine au sein du harem du prince Ramazan,

Le prince Ramazan

est un pervers en exil sur les îles au large de Constantinople. Il a pour intérêt son sang, composant essentiel pour réussir le rituel du Fez.

Le professeur Demir

Principal ennemi de Menkhap à Constantinople, ami du professeur Julius Smith, il peut aider eles investigateurs. Mais son fils a été enlevé.

En quelques mots...

En 1893, les routes du professeur Smith et de Selim Makryat se sont déjà entrecroisées. Après la mort d'un de ses étudiants, le professeur Smith implore les investigateurs de rapporter à Constantinople un ignoble artefact, le Fez rouge sang, pour que son collègue et ami, le professeur Demir, trouve un moyen de s'en débarrasser définitivement.

Pour empêcher que les membres d'une secte s'emparent du Fez, les investigateurs doivent traverser l'Europe au plus vite, et pour cela prendre l'Orient-Express, avec le baron von Hofler, un occultiste en croisade contre les forces du mal, qui va même financer leur voyage. Dès leur arrivée à Constantinople, les investigateurs apprennent que le fils du professeur Demir a été enlevé. Une enquête diligente les mènera sur la piste de Nisra et Menkaph, deux occultistes amateurs, et d'un prince en exil. Les investigateurs devront investir leur repaire sans délai, avant que le sacrifice commence et que le Rituel du Fez soit lancé, invoquant ainsi Yog-Sothoth.

Quelle que soit l'issue de cette nuit funeste, le pouvoir de Selim Makryat continuera de croître jusqu'à ce que le destin fasse se confronter les investigateurs et les Frères de la Peau, trente ans plus tard, en 1923.

Implication des investigateurs

Des investigateurs sont disponibles, déjà prêts, pour ce scénario. Chacun a des liens avec le jeune professeur Smith.

Les joueurs pourraient préférer faire leur propre personnage. Aucun métier ou connaissance particulière n'est nécessaire pour cette aventure, bien que la connaissance des Sciences occultes et de langues telles que turc, arabe et/ou perse serait utile.

Enjeux et récompenses

- **Empêcher** Nisra et Menkhap d'accomplir le rituel du Fez rouge sang
- **Récupérer** la copie de Les Murmures du Fez
- **Sauver** Matthew Pook et le fils du professeur Demir

Ambiance

Les charmes de l'Orient-Express à son apogée, et de la si exotique Constantinople de la fin du XIXe siècle, se révèlent n'être qu'un décors pour des horreurs sans nom. N'hésitez pas à jouer en permanence entre le faste et le glauque qui l'entache.



Fiche technique

Investigation	●●●○○
Action	●●●○○
Exploration	●●●○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●●○○○
Style de jeu	horreur lovecraftienne
Durée estimée	🕐🕐🕐🕐🕐🕐🕐🕐
Difficulté	éprouvé
Nombre de joueurs	6
Type de personnages	prétirés
Époque	1893

Introduction

Le Fez rouge sang est un scénario de *Cthulhu 1890*. Il se déroule en 1893, avant l'aventure de 1923 *Terreur sur l'Orient-Express*. Il implique trois des personnages clés de cette dernière campagne : le professeur Smith, autrefois un érudit et dont la convocation lancera l'aventure de 1920 ; Selim Makryat, père de Mehmet Makryat et chef des Frères de la Chair ; ainsi que le Prince Puzzle, adversaire retors et ami de Selim.

Cette histoire concerne le Fez rouge sang, un mystérieux et repoussant artefact, ainsi que le volume honni qui en révèle les secrets, *Les Murmures du Fez*.

Cette aventure utilise le parcours de l'Orient-Express datant de 1890, avant la construction du tunnel du Simplon, qui passait par Paris, Munich, Vienne et Budapest avant d'arriver à Constantinople.

Le plus gros de l'aventure se déroule sur le train, avec une introduction à Londres et un point culminant à Cons-tantinople, alors que celle-ci devenait progressivement une destination pour les touristes européens et qu'elle dépendait encore du pouvoir décroissant de l'Empire ottoman.

L'Orient-Express offrait un moyen de transport rapide et sûr vers l'Est, au-delà de Vienne, comme jamais auparavant. Ainsi, le voyage décrit ici est plus un moyen d'atteindre rapidement Constantinople qu'un mode de locomotion pour touristes, proposant des arrêts.

Si le gardien et les investigateurs souhaitent faire des détours, le livre de base présente les descriptions rapides des arrêts touristiques principaux sur le parcours, mais de tels détours ne sont pas utiles au scénario.

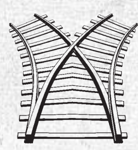
Les indications fournies par *L'Orient-Express by Gaslight* contiennent tous les détails concernant les services et la route prise par le train à cette époque, lorsqu'ils diffèrent de ceux des années 1920. Les gardiens peuvent donc le consulter pour préparer cette aventure.

À propos des investigateurs

Des investigateurs sont disponibles, déjà prêts, pour ce scénario. Chacun a des liens avec le jeune professeur Smith.

Les joueurs pourraient préférer faire leur propre personnage. Aucun métier ou connaissance particulière n'est nécessaire pour cette aventure, bien que la connaissance des **Sciences occultes** et de langues telles que **turc**, **arabe** et/ou **perse** serait utile.

Ce scénario historique est optionnel



Ce scénario années 1890 est optionnel. Des notes pour l'intégrer à la campagne 1920 sont jointes non loin.

Une copie de *Cthulhu 1890* faciliterait l'expérience, surtout pour ses descriptions de Londres en 1890, mais n'est pas nécessaire.

Utiliser ce scénario en relation avec la campagne de 1923

Les événements du Fez rouge sang sont relatés dans le journal de l'année 1893 du professeur Smith, qui peut être retrouvé en 1923 à trois emplacements différents (voir le premier chapitre sur Londres).

La lecture de ce journal permet de commencer ce scénario. Commencer ce scénario à froid est brutal et dramatique. Cependant, cela brisera le flux de l'investigation de 1923 et les joueurs pourraient avoir du mal à se rappeler les détails lorsque vous y reviendrez une fois que vous aurez terminé ce scénario se déroulant en 1893. Il est donc plutôt recommandé de jouer ce scénario, ainsi que tous les autres scénarios historiques, entre deux scénarios se déroulant en 1923. Ainsi, le moment idéal pour intégrer ce scénario serait de faire en sorte que les investigateurs lisent le journal à leur départ de Londres, lors du voyage vers Paris.

Le gardien peut rester vague (« Le journal est long et détaillé et ne semble pas mentionner d'événements actuels, vous aurez besoin de temps et de calme pour le lire ») ou être très précis (« La lecture de ce journal signale le début d'une aventure de *Cthulhu by Gaslight*, voulez-vous la jouer maintenant ou préférez-vous terminer d'abord le scénario actuel à Londres ? »).

Les documents à distribuer aux investigateurs

Pour aider le gardien, deux documents spéciaux seront fournis aux investigateurs des années 1920 :

- **L'introduction au journal de 1893** est un bref document pouvant être donné aux joueurs lorsqu'ils trouvent le journal. Il devrait satisfaire leur curiosité en attendant que vous puissiez jouer pleinement ce scénario.
- **Le résumé du journal de 1893** est prévu pour les gardiens qui veulent une campagne plus courte. Il est possible de le donner aux joueurs si vous ne comptez pas faire jouer ce scénario. Il permet aux investigateurs de 1923 d'en apprendre plus sur les événements s'étant déroulés en 1893. Comme il contient des informations essentielles, vous ne le distribuerez que si vous ne comptez absolument pas jouer ce scénario. Sinon, vous pouvez également le distribuer à la fin de ce scénario.

En tant qu'introduction

Enfin, au lieu de présenter ce scénario au cours de la campagne de 1923, il est également possible de le jouer avant. Si les joueurs créent de jeunes investigateurs, ils pourront utiliser les mêmes pour la campagne de 1923, s'ils le souhaitent.

Si les investigateurs reprennent du service trente ans plus tard, le gardien pourrait demander aux joueurs d'ajuster le mouvement et les compétences de leurs personnages pour tenir compte de leur vieillissement, tel que le prévoit la 7e édition de *L'Appel de Cthulhu*, leur accordant peut-être ÉDU x1 points de compétence supplémentaires. Il est également possible de ne pas tenir compte de ces règles si le groupe le souhaite.

Le journal du professeur Smith de 1893

Le journal de 1893 du professeur Smith relate sa première année en tant que professeur du City and Guilds College de l'Université de Londres. Il inclut un résumé de ses conférences, des anecdotes entendues à l'Oriental Club et des notes de ses études en histoire anthropologique, en littérature et en sciences occultes.

La plus grosse partie du journal relate une étrange affaire concernant son ami, le professeur Demir de Constantinople, et un voyage entrepris par certains de ses amis de Londres à bord de l'Orient-Express pour résoudre cette affaire. L'écriture de Smith est difficile à lire lors de ces passages, comme si les événements l'avaient perturbé.

Les télégrammes et lettres du professeur Demir sont coincés dans la couverture du journal.

Aide de jeu - **Document londonien 1890 nº 1 : Résumé du journal de 1893**
Introduction au journal de 1893 du professeur Smith

Mon cher Smith,

Dès le départ, la terreur entourant le Fez rouge sang était palpable. Le meurtre cruel de l'érudit sur le sujet qui possédait le texte Les Murmures du Fez, le funeste destin rencontré par mon pauvre étudiant Pook, tout indique que l'artefact est d'un pouvoir considérable et qu'un culte impitoyable se dévoue à son exploitation.

Pourtant, même sachant cela, vous ne deviez pas craindre les terreurs que notre quête visant à détruire le Fez rouge sang ne manquera pas de nous infliger. Bien entendu, je n'aurais jamais dû accepter que vos amis se déplacent et se mettent ainsi en danger, mais la seule chose qui m'importe est que cet artefact haïssable, ce Fez rouge sang, me soit apporté rapidement pour qu'il soit enfin détruit.

Si j'avais su que le Fez pouvait se dédoubler ou que le culte qui le vénère se trouvait à bord du même train que vos courageux alliés, j'aurais bien entendu tenté d'agir autrement. Mais, à ce moment-là, mon fils avait déjà été enlevé par les Enfants du Fez rouge sang et leurs meneurs implacables, la folle Nisra, membre d'un harem et Fille du Destin, et Menkaph, cet escroc aux origines douteuses, ancien allié du maléfique Selim Makryat.

Les pouvoirs du Fez, les ombres tueuses qui siphonnent la vie et l'âme de leurs victimes, la création de marionnettes non mortes hideuses, n'étaient rien face à la terreur inspirée par son créateur surnaturel. Les sacrifices que nous avons tous faits ont été importants et mon coeur en est brisé, mais au vu de la chance de détruire ce détestable artefact et ainsi empêcher la venue au monde d'une entité terrifiante que je n'ose même pas nommer ici, nous n'avions aucun autre choix.

Aide de jeu - **Document londonien 1890 nº 2 : Résumé du journal de 1893**
Ce résumé contient des informations cruciales. Ne le donnez pas à vos joueurs si vous comptez leur faire jouer le scénario. Cependant, il peut être distribué à la fin du scénario.
Extrait des lettres du professeur K.H. Demir de Pera, Constantinople

A propos des fez

Le fez typique est un chapeau rouge sans rebord, surmonté d'un gland. Certains fez sont des cônes tronqués faits de feutre rouge tandis que d'autres sont plutôt cylindriques et faits de tissu.

Alors que le fez était très populaire, il existait des variations dans les couleurs et les styles. Le fez tire son nom de la ville du Maroc où il a été inventé, mais son style général est basé sur le *tarbouch*, un couvre-chef grec d'apparence similaire originaire de Grèce antique.

Malgré le fait qu'il soit porté dans d'autres pays (il fait notamment partie du costume folklorique de Chypre), le fez est devenu synonyme de l'Empire ottoman où il a été introduit en 1828 pour remplacer le turban, dans une tentative du sultan Mahmoud II d'européaniser son empire.

Il fait partie de l'uniforme miliaire ottoman de l'époque et est utilisé par tout le monde au quotidien à Constantinople. Un voyageur prétend même que des pierres lui auraient été lancées car il ne portait pas de fez.

L'identification entre l'Empire ottoman et le fez est si forte que, lorsqu'Atatürk a pris le contrôle de la Turquie au début des années 1920, il a banni le fez sous le couvert de son programme de modernisation. En 1890, en Grande-Bretagne, le fez est souvent adopté par les gentilshommes portant leurs vêtements de soirée, mais uniquement à l'intérieur.

Ceux qui portent le fez à l'extérieur sont généralement des Orientaux en voyage en Occident. Dans les romans d'époque, les personnages qui portaient un fez étaient généralement un Égyptien ou un Turc aux manières irréprochables mais aux motivations sinistres et folles.

L'Indicible Turc est un personnage populaire de la littérature érotique de l'époque (voir *Lords of the Horizons : A History of the Ottoman Empire* de Jason Goodwin, p. 312). Un mythe urbain indique également que le rouge sang des fez standards symbolise la défaite de l'islam face au catholicisme, mais c'est totalement faux.



À Constantinople, ce culte est mené par Hyeronimus Menkaph, un Anglais perverti qui est « revenu à ses racines » en Orient et qui se fait passer pour un spécialiste de l'occulte d'une nationalité douteuse. (Il était auparavant connu sous le nom de Mortimer Leeds, un comptable de Chiswick.) Avant de former son culte, Menkaph était un adorateur de l'Écorché, en compagnie de Selim Makryat.

Menkaph a quitté le culte, mais Selim et lui sont demeurés amis, pour autant que deux fous à lier puissent être amis. Menkaph croit que le Fez rouge sang est plus accessible que les folles entreprises de Sedefkar et que les retombées seront plus positives pour lui.

Menkaph a récemment pu mettre la main sur le Fez rouge sang (en fait, il peut en exister plusieurs ; pour plus de détails, lisez l'encart) mais il a réalisé que les informations contenues dans l'*Apocryphe* sont insuffisantes en ce qui concerne les utilisations du Fez.

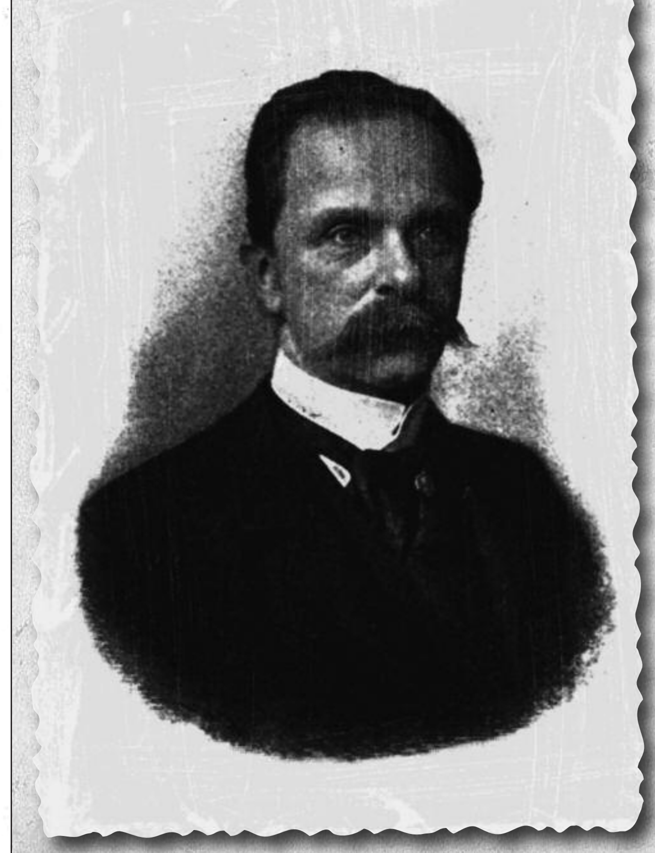
C'est pour cela qu'il cherche à s'approprier *Les Murmures du Fez*, un ouvrage du Mythe qui décrit entièrement les horreurs dont le Fez est capable. Si le Fez est trempé dans le sang d'un prince, un être maléfique colossal pourra être invoqué. Dans sa folie, Menkaph pense que cet être le rendra tout puissant.

Le vrai pouvoir au sein du culte est celui de Nisra, la Fille du Destin, enfant totalement folle qui étudie l'art de la dépravation auprès du Prince Puzzle, principale concubine au sein du harem du prince Ramazan, un pervers en exil sur les îles au large de Constantinople.

Tous deux prévoient de sacrifier le prince Ramazan, mais il leur faut pour cela les informations contenues dans le livre. Nisra se satisfait parfaitement de laisser Menkaph prendre tous les risques pour qu'elle puisse ensuite en retirer les bénéfices.



Menkaph



Le professeur Smith

En apprenant qu'une copie du livre se trouve à Londres dans les mains d'un collectionneur de fez, c'est le comble, Menkaph compte s'y rendre pour le voler. Son plan initial est de prendre le Fez et le livre avant de retourner à Constantinople par l'Orient-Express et en profiter, lors des trois jours de voyage, pour étudier le livre. Il a réussi à voler le livre mais la suite de son plan s'est mal déroulée.

À Constantinople, Menkaph a un ennemi, le professeur Demir. Ce dernier a envoyé un télégramme à son étudiant de Londres, Matthew Pook, lui demandant de surveiller Menkaph, mais le jeune homme a stupidement tenté de voler le Fez. Pook a été capturé par les adorateurs et lié au Fez rouge sang. Menkaph a observé le Fez au cours des jours suivants en plus d'étudier le livre suffisamment longtemps pour apprendre à créer d'autres fez grâce au sacrifice du jeune homme.

Juste avant la fin de ce processus, les adorateurs ont été boutés hors de leur repaire d'East End par des voisins suspicieux. Le jeune homme, malmené, a tout de même eu la présence d'esprit de prononcer le nom du professeur Smith, l'allié de Demir à Londres. Smith est arrivé et a immédiatement convoqué ses alliés, les investigateurs.

Le jeune professeur Smith

Le professeur Julius Arthur Smith est l'ami des investigateurs, celui-là même qui lance la campagne de 1923.

Les informations biographiques le concernant se trouvent dans le chapitre sur Londres de la campagne.

Dans les années 1890, il a trente ans de moins, est bien plus mince et sa moustache est moins fournie.

Il vient d'être nommé professeur, ce qui est une belle réussite vu son jeune âge. Il travaille au City and Guilds College de l'université de Londres et a un bureau au campus de South Kensington.

Il fait partie de nombreuses associations, mais préfère l'Oriental Club. Célibataire endurci, il vit seul dans sa maison de St Johns Wood, sa famille étant décédée (il ne rencontrera sa future femme, Margaret, qu'en 1895).

Il a récemment visité l'Orient et était à Constantinople et en Anatolie au cours des étés de 1889 à 1892, mais il vient de décider de s'adonner à des études plus terre à terre.

Les rumeurs prétendent qu'il lui est arrivé quelque chose à l'étranger et que cela l'a dissuadé de poursuivre ses voyages, mais il refuse d'en discuter.

Ses intérêts actuels sont l'histoire anthropologique, la littérature et les sciences occultes.

Londres

Informations pour le gardien

Pendant des siècles, les rumeurs ont parlé d'un terrible artefact maléfique, le Fez rouge sang. Dès le seizième siècle, dans l'Empire ottoman, des histoires sont relatées à propos de cet article horrible, trempé dans le sang de milliers de personnes, consacré au nom de dieux innommables aux motivations insondables.

Les informations concernant le Fez ont été confinées à l'Orient et les détails concernant sa localisation et ses propriétés ne sont écrits qu'en arabe, en turc et en perse dans plusieurs livres, parchemins, mémoires, lettres et autres écrits.

Le Fez et son potentiel destructeur ont attiré un culte, les Enfants du Fez rouge sang, qui ont réuni leurs savoirs dans un ouvrage intitulé l'*Apocryphe du Fez*.

L'arrivée des investigateurs

Par une nuit brumeuse et humide d'un dimanche londonien, les investigateurs sont invités à prendre part à une réunion, peu après minuit, dans un message délivré par un gamin des rues à leur adresse personnelle. (Les gamins des rues étaient les messagers désignés pour tout service en dehors des heures ouvrables dans le Londres des années 1890.)

Les investigateurs fournis ici sont tous des amis du professeur Smith. Si les joueurs ont créé leurs propres investigateurs, le gardien doit déterminer les liens qui les unissent les uns aux autres et au professeur.

Appartenir à l'Oriental Club est un bon départ. Smith envoie un message aux investigateurs qu'il connaît et laisse les autres se joindre à leurs alliés.

Des lectures complémentaires

Lords of the Horizons de Jason Goodwin propose un survol de l'Empire ottoman qui relate également les attitudes des Occidentaux face à son déclin. *Encyclopedia of the Ottoman Empire* de Gabor Agoston et Bruce Masters est un incroyable ouvrage de référence en un seul volume possédant des entrées sur tous les aspects de l'Empire au cours de sa longue histoire, écrit par des Turcs reconnus et par des experts internationaux.

Les récits faits au dix-neuvième siècle par des voyageurs incluent ceux de Mark Twain, *Le Voyage des innocents*, et de S.G. Baynes, *Fantasy of Mediterranean Travel*, tous deux disponibles en ligne grâce au projet Gutenberg. Le récit coloré du voyageur italien Edmondo de Amicis, *Constantinople*, se trouve sur Google Books, en version anglaise et italienne.

Les livres modernes incluent *Istanbul : The Imperial City* de John Freely qui décrit plusieurs époques de la ville ainsi que les bâtiments et lieux encore existants ainsi que *A Traveller's Companion to Istanbul* sous la direction de Lawrence Kelly, qui regroupe des extraits originaux sur différents thèmes, depuis la création de la ville. Les gardiens y trouveront une idée de l'atmosphère qui régnait en ville, des idées d'aventures et le point de vue des Turcs s'ils consultent également les thrillers écrits par l'anthropologue Jenny White, série qui commence par *Le Sceau du sultan*, qui se déroule à Constantinople vers la fin du dix-neuvième siècle et implique le magistrat turc Kamil Pasha.

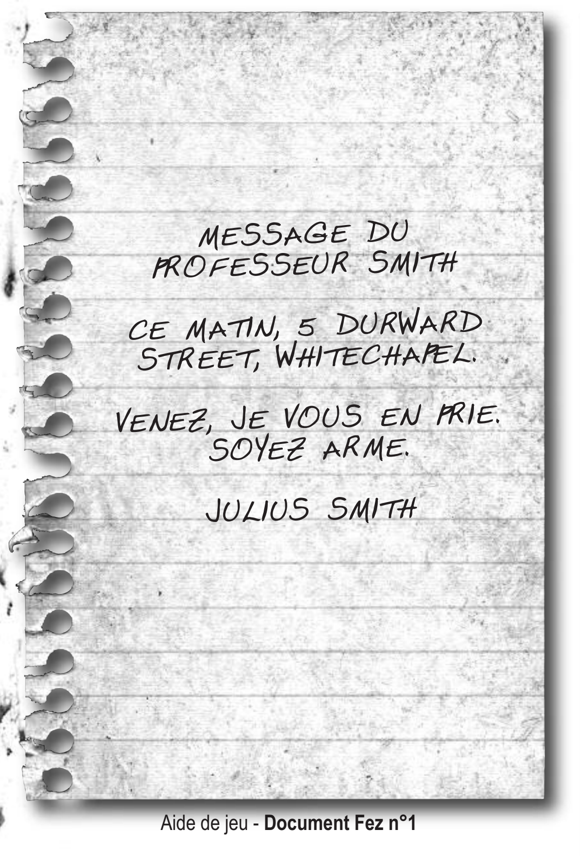
Enfin, *A Fez of the Heart* de Jeremy Seal relate ses voyages en Turquie en quête d'un chapeau.

Notes bibliographiques
En dehors de ce qui précède, les détails sur la vie au quotidien à Constantinople se trouvent dans le merveilleux livre *A Guide to Constantinople* de Demetrius Coufopoulos. Publié pour la première fois à Londres en 1895, ce guide a connu de nombreuses rééditions. Coufopoulos était un ancien drogman et son livre est une excellente ressource pour les gardiens qui souhaiteraient connaître une foule de détails sur Constantinople à l'époque ottomane. La version de 1910 est disponible gratuitement en téléchargement via archives.org.

Je recommande la version pdf qui reproduit l'original en incluant les plaques de couleur et le timbre du vendeur à Pera. Je vous conseille aussi les guides de voyage du dix-neuvième siècle, notamment ceux de Harpers, Bradshaws et Baedekers.

Remerciements
L'auteur aimerait remercier Darren Watson qui a accompli d'innombrables recherches sur la monnaie de Constantinople. Certains investigateurs déjà prêts ont été créés par les testeurs originaux du jeu : le professeur Worth (Angus Lidstone), le capitaine Barrington (Peter Thomas) et George Banks (Scott Belgrove).

Enfin, nous remercions ceux qui nous ont financés et qui ont proposé les noms de nombreux personnages présentés ici : certains sont des méchants et la plupart mourront.

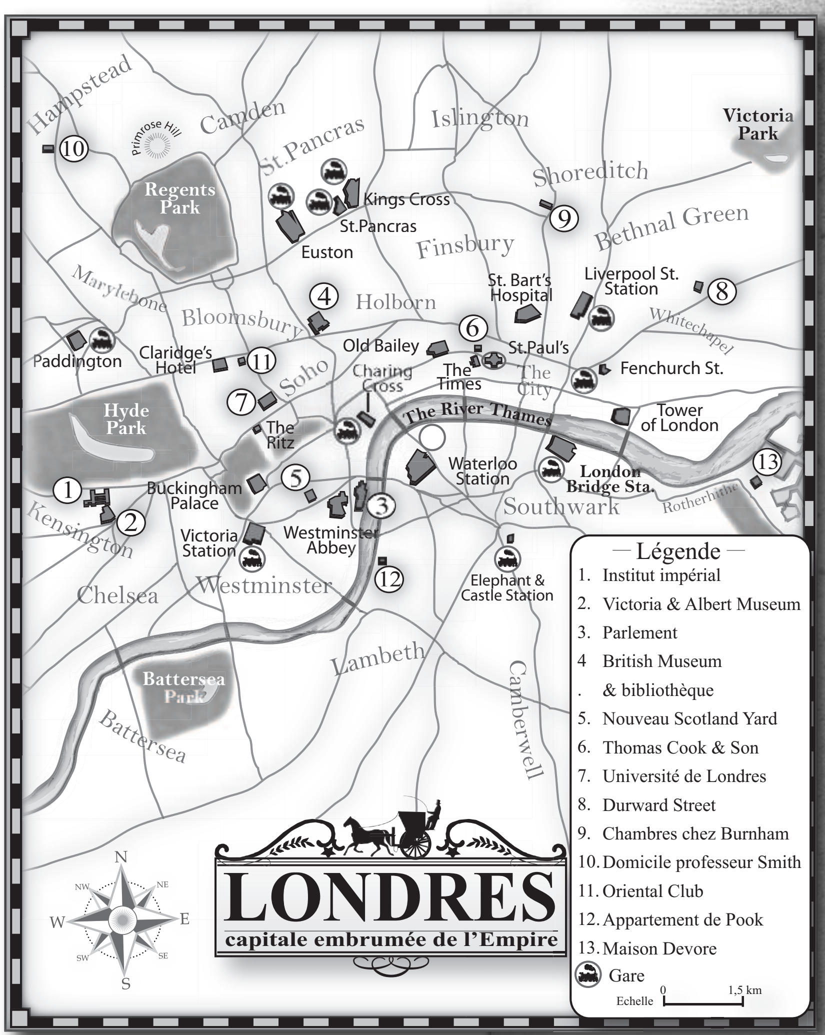

MESSAGE DU PROFESSEUR SMITH

CE MATIN, 5 DURWARD STREET, WHITECHAPEL.

VENEZ, JE VOUS EN PRIE. SOYEZ ARMÉ.

JULIUS SMITH

Aide de jeu - **Document Fez n°1**



Durward Street

Durward Street
La pension
Brady Street
Route Whitechapel

Boudoir
Chambre de la propriétaire
Descendre
Chambre de l'homme flétri
Cuisine
W.C.
Cour arrière
Réserve de charbon
Rez-de-chaussée

Chambre
Monter
Chambre du locataire
Cour arrière
Premier étage

Légende
Escaliers
Portes
Fenêtres
Cheminées

1m50

La pension sur Durward Street

La terreur de Whitechapel

En route vers Durward Street

En 1890, Whitechapel est un taudis situé dans le quartier de l'East End à Londres. Les investigateurs qui réussissent un test de **Connaissance** savent que Whitechapel est un endroit potentiellement dangereux pour ceux qui semblent éduqués et vulnérables et ils pourront prendre des précautions (comme, par exemple, apporter l'arme que Smith leur conseille).

Durward Street est une ruelle mal éclairée qui abrite des baraques délabrées et un abattoir à chevaux, Harrison, Barber & Co., ainsi qu'une école pour les pauvres. La rue était auparavant appelée Bucks Row. L'extrémité sud de la rue est celle où Polly Nichols, la première victime de Jack l'Éventreur, a été trouvée en 1888, bien qu'il n'existe aucun lien entre ce fait et les événements décrits ici.

Devant le numéro 5

Une fois les investigateurs arrivés à Whitechapel, ils trouvent Smith occupé à faire les cent pas devant la porte, regardant partout, les attendant visiblement. Il n'est pas armé. Le brouillard et la pénombre obscurcissent le paysage. Les silhouettes sont étendues, sombres, avant de révéler des gens normaux qui s'occupent de leurs affaires. Un test réussi de **Trouver Objet Caché** permet de repérer un homme au bout de la rue, portant un chapeau ressemblant étrangement à un fez. Il disparaît rapidement hors de vue. Si quelqu'un se rend jusqu'au coin de la rue, il a disparu. Smith est ravi de voir les investigateurs et il les accompagne à l'intérieur de la maison. Il ne leur explique rien.

À l'intérieur du numéro 5

Smith s'entretient à voix basse avec la propriétaire, Mme Grim, une dame âgée, avant de lui mettre de l'argent dans la main et d'accompagner les investigateurs à l'étage. En haut d'un escalier étroit aux planches pourries se trouve une petite pièce, plongée dans une semi-obscurité. Une odeur nauséabonde s'en échappe, celle de vieux poissons, d'entrailles répandues et de vomi laissé sur place depuis quelques jours.

À l'intérieur, une scène sinistre est éclairée par deux bougies reposant sur des chandeliers : un homme ivre mort est couché sur le petit lit défoncé alors qu'une silhouette enveloppée d'un manteau noir se trouve à côté de lui. Des restes de vieille nourriture ainsi que des feuilles de papier jetées un peu partout laissent croire que la chambre est habitée depuis un certain temps. Par contre, l'absence de lumière empêche de fouiller la chambre efficacement.

La puanteur semble émaner de l'homme sur le lit. Il semble vieux, ridé et au seuil de la mort. Il est nu à l'exception de quelques lambeaux de vêtements souillés. Plus étrange encore, il porte un fez sur la tête. Un examen plus attentif permet de constater que l'homme a été, à un moment, ligoté sur le lit. Des lanières de cuir pendent de ses poignets et de ses chevilles. L'homme au manteau s'avance et se présente. Il s'agit du docteur Niels Hobbs, un médecin souvent appelé par la police.

Un test de **Médecine** permet de confirmer que l'homme n'est pas vieux du tout, mais âgé d'une vingtaine d'années.

L'histoire de Smith

Smith explique enfin ce qu'il se passe. Voilà quatre jours, un quadragénaire bien habillé aux cheveux gris, vêtu d'un chapeau haut de forme et d'une redingote, a proposé un important montant d'argent à Mme Grim pour la chambre. Peu de temps après, des hommes portant des fez ont emporté un homme quasiment inconscient dans la pièce.

La chambre était fermée et seul l'homme au chapeau haut de forme entrait et sortait. La deuxième nuit, des sons étranges ont perturbé les locataires, comme si le bâtiment était peuplé de murmures. Les locataires ont également fait part d'étranges ombres aperçues sur le seuil. La troisième nuit, des hurlements se sont fait entendre et l'homme au chapeau haut de forme est venu offrir plus d'argent à la propriétaire, pour acheter son silence, prétendant tenter d'aider son frère, devenu dépendant à la drogue.

Mais, la quatrième nuit, celle qui vient de s'écouler, il était devenu impossible de faire la sourde oreille. Des hurlements stridents s'échappaient de la chambre, de même que des bruits anormaux, alors que le bâtiment entier était secoué. La propriétaire a envoyé l'un de ses locataires appeler la police.

L'homme au chapeau haut de forme et ceux portant un fez ont dû le réaliser et fuir, ne laissant que le corps flétri sur le lit. La police est venue et a appelé son propre médecin, le docteur Hobbs. L'homme sur le lit a prononcé le nom du professeur Smith avant de s'évanouir.

La police est allée chercher le professeur Smith chez lui pour le ramener sur place, mais a jugé que les récits des voisins étaient incroyables. Selon la police, aucun crime n'a

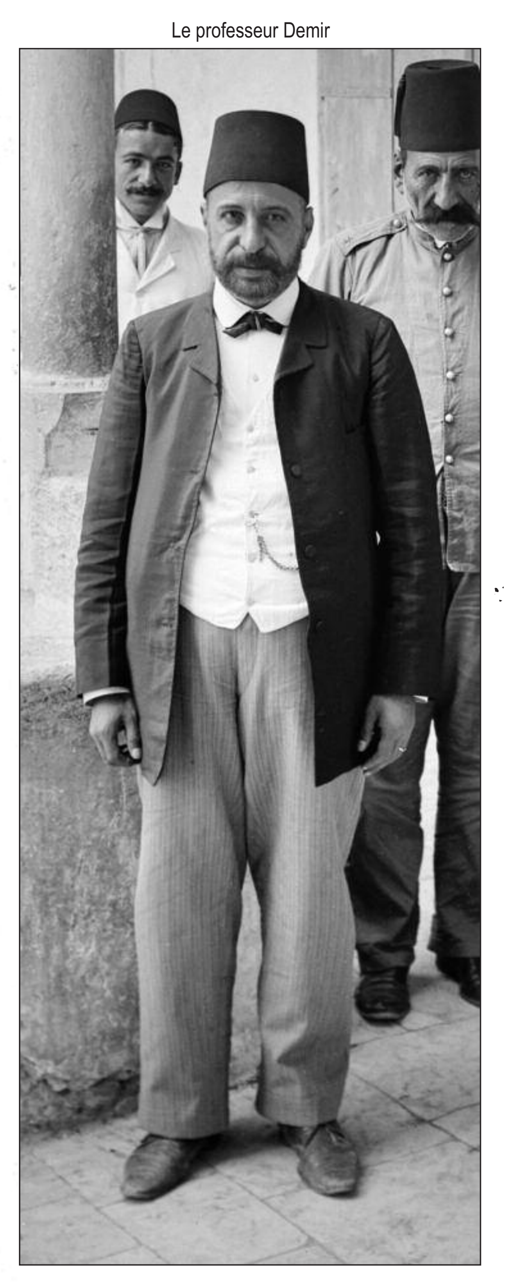
été commis, il n'y a là qu'un homme malade qui doit être soigné ou hospitalisé. La police a quitté les lieux depuis.

Le professeur Smith pense savoir qui est l'homme flétri, qui est bien plus jeune qu'il ne le paraît. Smith pense qu'il s'agit de Matthew Pook, un étudiant de son collègue de Constantinople, le professeur Demir. Smith indique que tout cela est lié à une longue histoire qu'il racontera plus tard.

Ce dont Smith a besoin

Smith s'inquiète que les hommes au fez reviennent maintenant que la police est partie et il veut évaluer s'il est possible de déplacer l'homme et s'il est ou non contagieux. Il veut que les investigateurs l'aident à l'emmener et qu'ils le protègent contre des assaillants potentiels. Il assure aux investigateurs que les hommes au fez représentent un groupe aux motivations malveillantes et qu'ils ne doivent pas hésiter à se défendre.

Le professeur Demir



Le Fez rouge sang

Le Fez rouge sang est un artefact insidieux indispensable à ce scénario. Le porter finit par tuer celui qui le met, mais il ne peut être détruit que s'il est porté. Tôt ou tard, les investigateurs devront le porter.

Description du Fez

Le Fez est un artefact troublant : il pue, murmure et vibre légèrement. S'il est laissé seul, sans personne pour le porter, il murmure sans cesse. Rester à proximité durant plus d'une demi-heure fait perdre 1/1D4 points de Santé mentale.

Les écrits concernant le Fez

Consultez la section ci-dessous concernant les deux ouvrages clés que sont l'*Apocryphe du Fez* et *Les Murmures du Fez*.

Toucher le Fez

Si quelqu'un touche le Fez alors que personne ne le porte, il doit aussitôt réussir un test de **CON** ou être pris de nausées et perdre immédiatement 1D6 points de magie.
Toucher le Fez à n'importe quel moment fait en sorte que des images passent à travers l'esprit de celui qui le touche, images d'une forme monstrueuse et vacillante, peu nette, mais faisant froid dans le dos.

Porter le Fez

Porter le Fez sans en comprendre les pouvoirs signe la mort de son porteur. Une fois qu'une personne a mis le Fez, seule la destruction de tous les fez peut la sauver et encore, le processus nécessaire pourrait la tuer. Porter le Fez implique les conséquences suivantes :

- Le Fez ne peut être enlevé, même par chirurgie, sans tuer immédiatement son hôte et le faire revenir sous la forme d'un Zombie du Fez.
- Le porteur se flétrit. Ce processus dégénératif est décrit plus bas. Chaque journée est comptée de minuit à minuit, quelle que soit l'heure à laquelle le Fez est mis.
- Le porteur pourrait avoir des visions. Un test d'**Intelligence** difficile suivi d'une perte de Santé mentale indique que le porteur a compris quelque chose quant à la nature du Fez. Le gardien devrait choisir les éléments appris dans les ouvrages du Mythe portant sur le Fez et permettre un test de **Volonté** au porteur, pour qu'il puisse apprendre le rituel pour Arrêter le déclin dû au Fez. En cas de succès critique, le porteur comprend comment détruire le Fez sans avoir à lire *Les Murmures du Fez*.

Les sorts du Fez

Les sorts liés au Fez sont décrits dans l'*Apocryphe du Fez* et *Les Murmures du Fez*. Le sort *Arrêter le déclin dû au Fez* est d'une importance capitale pour qui porte le Fez.

Détruire le Fez

Le Fez ne peut être détruit par aucun moyen standard. S'il est coupé au couteau, il se recoud au fur et à mesure que le couteau le tranche. S'il est jeté au feu, celui-ci s'éteint dans un nuage de fumée graisseuse. Il n'est possible de le détruire que de la manière indiquée dans *Les Murmures du Fez*.

L'homme au fez

Le docteur Hobbs ignore de quoi souffre l'homme sur le lit. Pire encore, le fez semble collé à sa tête. Si l'un des investigateurs est un docteur, Hobbs le laissera volontiers décider du traitement le plus approprié. En ce qui le concerne, le jeune homme, s'il est effectivement jeune, souffre d'une terrible maladie incurable, mais il pense que son état est stabilisé.

Un examen plus approfondi du Fez vissé sur la tête de l'homme permet de réaliser ce qui suit :

- La peau de l'homme pousse au-dessus des bords du Fez, malgré les cheveux. Un test réussi de **Médecine** confirme que le Fez ne pourrait être enlevé que par une chirurgie, mais cela nécessiterait une hospitalisation.
- Le Fez est de la couleur du vieux sang séché, sent très mauvais et semble humide, comme s'il avait été trempé dans l'huile

puis séché. Sa surface est couverte de symboles étranges qui semblent se trouver sous la surface du tissu, qui tressaute et tremble sous la lumière. Un test réussi de **Sciences humaines (anthropologie)** permet de savoir que les symboles sont similaires à des hiéroglyphes primitifs, mais dans une langue inconnue.

- Le Fez émet également un bourdonnement sourd. En se penchant pour se rapprocher, il est possible d'entendre d'étranges murmures chuintants, prononçant des syllabes dans une langue inconnue, et la voix semble clairement émaner de *sous* le chapeau. Entendre ces murmures fait perdre 1/1D4 points de Santé mentale.
- Toucher le Fez fait naître une intense vague de nausées (il faut réussir un test de **Constitution** pour ne pas vomir) et perdre immédiatement 1D6 points de magie. Des images perturbantes sont aperçues du coin de l'œil par l'investigateur qui touche le Fez.

Ce qu'il reste de Matthew Pook

Quand les investigateurs auront eu la chance d'examiner le Fez, l'homme sur le lit pousse un cri étranglé. Son corps tressaute, il laisse échapper un dernier souffle rauque et meurt. Dès qu'il cesse de respirer, le Fez tombe de sa tête et roule par terre.

Une marque rougeâtre reste le seul signe que le Fez était fixé à la tête de l'homme. Le Fez cesse d'émettre des sons. Le docteur Niels Hobbs se penche sur l'homme pour vérifier s'il est mort.

Immédiatement, les bougies s'éteignent, comme si une ombre gigantesque venait de s'abattre sur la pièce pour la faire sombrer dans les ténèbres. Hobbs hurle, alors que le défunt le saisit et le mord au visage.

Le jeune étudiant est devenu un Serviteur non vivant du Fez rouge sang (consultez ses caractéristiques à la fin de l'aventure).

L'anneau de chair rougeâtre autour de sa tête s'allonge et prend la forme d'un fez, étirant du même coup la peau de son visage et lui déformant les traits, comme s'il hurlait perpétuellement. Sa langue dépasse de sa bouche, aussi longue qu'une cravate, et se termine sur des aiguillons, faisant vaguement penser au gland du fez.

La créature tuera tout être vivant, jusqu'à ce qu'elle soit elle-même mise à mort. Les investigateurs doivent combattre seuls. Smith n'est pas armé et file immédiatement au bas de l'escalier.

Manipuler le Fez

Lorsque la chose inhumaine qu'est devenu Matthew Pook est détruite, le Fez est toujours intact. Smith hurle : « Détruisez le Fez ! », mais toutes les tentatives échouent (consultez l'encart), même incendier la chambre au complet.

Ramasser le Fez provoque des haut-le-cœur, mais aucune des autres réactions ressenties lorsque le Fez était sur la tête du porteur. Si quelqu'un est suffisamment stupide pour mettre le Fez rouge sang sur sa tête après la scène à laquelle ils viennent d'assister, consultez l'encart.

Après l'attaque

Après l'attaque, Smith se sent coupable d'avoir mis les investigateurs en danger et accepte de prendre le Fez et de s'occuper de la police et de l'ambulance qui viendront, respectivement, chercher le cadavre et s'occuper des survivants.

Le gardien peut décider si le docteur Hobbs est mort ou non. S'il vit, il aura besoin de soins. Il est très choqué et horriblement défiguré et ne veut plus entendre parler des investigateurs ou du professeur Smith.

Smith demande aux investigateurs de venir à son club, l'Oriental Club, le jour suivant, pour qu'il leur explique ce qu'il sait et qu'ils puissent entrevoir leurs options.

Si quelqu'un s'inquiète que Smith ramène le Fez seul chez lui, il accepte volontiers, et avec un soulagement visible, que les investigateurs restent chez lui, à St Johns Wood.

Passer la nuit en compagnie du Fez est crispant. Des silhouettes portant un fez tournent autour de la maison toute la nuit et le Fez murmure sans discontinuer.

Si le gardien le souhaite, les investigateurs peuvent également faire des cauchemars. Smith se lève tôt le matin suivant. Il envoie de nombreux télégrammes et reçoit rapidement une réponse. Il retarde la discussion jusqu'à leur arrivée à l'Oriental Club.



Baron von Hofler

Nouveau sortilège

Arrêter le déclin dû au Fez

Coût : 5 points de POU
Temps d'incantation : 1 minute

Ce court mantra arrête le processus habituel du Fez pour vingt-quatre heures en sacrifiant directement un petit montant de force vitale au Fez toujours affamé. Cinq points de POU sont perdus. Le sort peut être lancé par celui qui porte le Fez ou par d'autres, en touchant le Fez. Une fois que le sacrifice a été offert, le porteur du Fez ne subit plus les effets maléfiques du Fez pour cette journée, mais il demeure dans le même état de dégénérescence

La dégénérescence due au Fez

Premier jour : Murmures et folie
Le porteur ne peut pas enlever le Fez, qui murmure constamment directement dans son esprit. Les autres aussi peuvent entendre les murmures, qui semblent provenir de sous le Fez. Celui-ci a une terrible influence physique sur le porteur, qui perd dix points d'APP et cinq points de CON par jour. L'ombre du porteur devient grotesque et difforme, particulièrement celle du Fez.
Le porteur perd 1/1D6 points de Santé mentale.

Deuxième jour : Les ombres du Fez
Le porteur du Fez crée sans le vouloir 1D3 Suppôts de l'ombre du Fez rouge sang (voir leurs caractéristiques en fin d'aventure). Ils errent non loin du porteur durant la nuit et attaquent s'ils sont provoqués. Mettre le porteur sous sédatif arrête les créatures.
Le porteur perd 1D3/1D8 points de Santé mentale.

Troisième jour : Serviteur du Fez rouge sang
Le porteur du Fez devient un esclave dénué de toute volonté, entièrement soumis à celui qui contrôle le Fez. Si personne ne le contrôle, le porteur attaque tous ceux qui le regardent ou lui parlent. L'APP tombe à 5, la FOR et la CON du porteur sont doublées, les points de vie et l'impact sont recalculés en conséquence.
Le porteur perd 1D4/1D10 points de Santé mentale.

Quatrième jour : La mort et au-delà
Le porteur du Fez meurt à minuit, en hurlant. Le Fez tombe de sa tête. Après 1D10 tours, le porteur se relève sous la forme de Zombie du Fez. Les ombres se regroupent et occultent toute lumière. (Pour en savoir plus sur les Serviteurs non vivants du Fez rouge sang, consultez la section des caractéristiques.)

L'Oriental Club

Smith fréquente le célèbre Oriental Club. Consultez la description de ce fameux établissement.

Arriver au Club

Smith demande aux investigateurs de le retrouver au club le matin suivant (le lundi). S'ils ont dormi chez lui, il les conduit sur place.

S'il y a des femmes dans le groupe d'investigateurs, Smith les conduira à un café proche pour qu'ils puissent parler. S'il n'y a que des hommes, Smith trouve un salon privé. Il semble fatigué et éprouvé après ses expériences de la nuit précédente.

Il a une pile de télégrammes devant lui, ainsi qu'une boîte à chapeaux à rayures marron et menthe, dans laquelle il conserve le Fez rouge sang.

La demande de Smith

Le professeur Smith explique qu'il est entré en contact avec le professeur Demir de Constantinople, qui lui a confirmé que le pauvre hère était son étudiant, Matthew Pook. Smith montre les télégrammes aux investigateurs (**Document Fez nº 2**).

Smith leur explique ensuite qu'il a envoyé un télégramme à Demir après avoir trouvé Pool et qu'il a reçu une réponse immédiate (**Document Fez nº 3**).

Une proposition de voyage

Smith fait entièrement confiance au professeur Demir puisque celui-ci lui a déjà sauvé la vie. Le Fez doit immédiatement être ramené à Constantinople, surtout que l'ennemi se trouve encore à Londres pour le moment. Smith n'ose pas se rendre en Orient.

Il confesse s'être fait un ennemi d'un groupe impitoyable mené par le terrible Selim Makryat, qui érigeait un culte autour de lui en Turquie. Smith s'est opposé à lui et il sait que son retour en Orient signerait sa mort. Il implore les investigateurs de lui venir en aide. Le moyen de transport le plus rapide est l'Orient-Express.

Même un bateau ne saurait faire mieux que la traversée de l'Europe en trois jours.

Cependant l'Orient-Express est très cher. C'est pour cela que Smith a demandé l'aide d'un riche Autrichien, le baron von Hofler, un occultiste bien connu.

Von Hofler paiera le voyage et rencontrera les investigateurs à Vienne pour les accompagner jusqu'à Constantinople. Von Hofler pense également avoir des informations d'une importance capitale sur le Fez. Smith parle avec éloquence de lui et le dépeint comme un chevalier en croisade contre les forces du mal.

Smith et von Hofler ont convenu d'acheter des billets sur le prochain train, qui quitte Paris le mercredi soir. Les investigateurs prendront le train de Londres le mercredi matin et arriveront vers 22 heures le mercredi soir pour prendre l'Orient-Express à Châlons-sur-Marne.

Smith pense que les adorateurs ont fui lorsqu'ils ont compris que la police allait arriver, mais qu'ils ne pouvaient pas enlever le Fez rouge sang de la tête de l'étudiant. Il pense donc qu'ils sont encore là et qu'ils veulent le Fez, qui doit donc être gardé.

Il a l'adresse de Matthew Pook à Lambeth et compte s'y rendre dans l'après-midi pour voir s'il peut trouver l'adresse de sa famille et la prévenir du décès.

À propos de l'Oriental Club

L'Oriental Club a été fondé en 1824. Il est ouvert aux nobles et aux gentilshommes qui ont visité ou habité l'Asie, l'Égypte, le sud de l'Afrique, l'île Maurice ou Constantinople, ou à ceux qui ont travaillé pour le gouvernement dans l'Empire d'Orient.

Les frais d'entrée sont de 31 £, les frais d'inscription de 8 £ 8 s. Le club se trouve au 18 Hanover Square et n'a aucune fenêtre aux étages. Il est décoré de portraits de gens célèbres en Orient, comme Clive d'Inde. Le symbole du Club est l'éléphant asiatique. La bibliothèque du Club contient plus de 4 000 ouvrages au sujet de l'Orient. Le club est très calme et conservateur. Les investigateurs de basse extraction ou les femmes ne seront pas admis et même ceux qui ont le statut et le sexe nécessaires pour entrer devront se comporter en tout temps comme des gentilshommes.

Pour les membres, c'est un excellent moyen d'obtenir des contacts et des informations sur l'Orient. (Pour en savoir plus sur les clubs londoniens, consultez *Cthulhu by Gaslight*, 3e édition, p. 76-77.)

Dans les années 1920, le club se porte toujours bien et se trouve à la même adresse.

À l'époque actuelle, le Club se trouve dans Stratford House à Stratford Place et a un site Internet. Les femmes y sont acceptées à titre de membres depuis 2010.

Télégramme initial de Demir à Smith

B or C

Charges to pay
s. d.

TIME OF RECEIPT

POST OFFICE TELEGRAPHS.

If there is doubt about the accuracy of any part of this telegram ring "Telegrams Enquiry" or call at the Office of delivery for free repetition.

This form, and if possible the envelope, should accompany any enquiry other than by telephone.

No.

Office Stamp

Prefix. Time handed in. Office of Origin and Service Instructions. Words.

10

M

From

M

To

THE INFORMATION OVERLEAF WILL INTEREST YOU.

L.F.P.

AI SURVEILLÉ ACTIVITÉS DU CULTE STOP HOMME NOMMÉ MENKAPH POSSÈDE TERRIBLE OBJET FEZ ROUGE SANG STOP SE REND EN ANGLETERRE POUR RAISONS INCONNUES STOP MON ÉTUDIANT À LONDRES A ACCEPTÉ DE LE SUIVRE ET DE ME FAIRE RAPPORT FIN DU MESSAGE

Aides de jeu - **Document Fez n°2**



B or C

Charges to pay
s. d.

TIME OF RECEIPT

POST OFFICE TELEGRAPHS.

If there is doubt about the accuracy of any part of this telegram ring "Telegrams Enquiry" or call at the Office of delivery for free repetition.

This form, and if possible the envelope, should accompany any enquiry other than by telephone.

No.

Office Stamp

Prefix. Time handed in. Office of Origin and Service Instructions. Words.

10

M

From

M

To

THE INFORMATION OVERLEAF WILL INTEREST YOU.

L.F.P.

POOK MON ÉTUDIANT A TENTÉ DE VOLER LE FEZ STOP L'AI PRÉVENU MENKAPH DANGEREUX MAIS N'A PAS ÉCOUTÉ STOP J'AI PEUR POUR LUI STOP IL A VOTRE ADRESSE À LONDRES STOP S'IL VOUS PLAÎT AIDEZ-LE FIN DU MESSAGE

Télégramme de Demir à Smith • Vendredi

Télégramme de Demir à Smith • Lundi

B or C | Charges to pay s. d. | TIME OF RECEIPT

POST OFFICE TELEGRAPHS.

If there is doubt about the accuracy of any part of this telegram ring "Telegrams Enquiry" or call at the Office of delivery for free repetition.

This form, and if possible the envelope, should accompany any enquiry other than by telephone.

No. | Office Stamp

Prefix. Time handed in. Office of Origin and Service Instructions. Words.

10

M | From. | M | To.

THE INFORMATION OVERLEAF WILL INTEREST YOU.

L.F.P.

FEZ TRÈS DANGEREUX STOP IMPOSSIBLE À DÉTRUIRE STOP NE JAMAIS LE METTRE STOP DES ALLIÉS DOIVENT L'AMENER DE TOUTE URGENCE À CONSTANTINOPLE STOP J'UTILISERAI MES CONNAISSANCES POUR LE DÉTRUIRE STOP PRÉVENEZ-LES QUE LEUR VIE EST EN DANGER STOP JE LES RETROUVERAI À SIRKECI FIN DU MESSAGE

Aide de jeu - **Document Fez n°3**

L'enquête à Londres

Les investigateurs peuvent enquêter sur différentes choses entre leur rencontre avec Smith le lundi et leur départ le mercredi. Durant cette période, des tests réussis de **Trouver Objet Caché** leur permettront de réaliser qu'ils sont suivis par des hommes portant des fez, qui s'enfuient si les investigateurs les approchent. Un second test réussi de **Trouver Objet Caché** permet de comprendre que les fez que ces hommes portent sont normaux (à ce moment de l'aventure, les investigateurs n'ont aucune raison de penser qu'il pourrait y avoir plusieurs Fez rouge sang).

Envoyer un télégramme à Demir

S'ils le souhaitent, les investigateurs peuvent contacter Demir à Constantinople. Il souhaite les aider, mais n'a que peu d'informations qu'il peut envoyer par télégraphe. Le gardien peut donner des réponses non compromettantes s'il le souhaite.

Enquêter sur le Fez

Il est possible d'enquêter sur le Fez rouge sang, soit à la bibliothèque du British Museum, soit à celle de l'Oriental Club. Lorsque les investigateurs enquêtent sur le Fez, ils rassemblent en fait leur propre copie de l'ouvrage du Mythe, l'*Apocryphe du Fez*. Il leur faut au moins une journée de recherche et de lecture dans une bonne bibliothèque, en plus de réussir un test de **Bibliothèque** et d'**Arabe**, de **Turc** ou de **Perse**. Lorsque toutes ces conditions sont remplies, donnez-leur le **Document Fez nº 4**.

Les Murmures du Fez

Aucune copie des *Murmures du Fez* n'est disponible à Londres. Un test réussi de **Bibliothèque** permet de savoir qu'il est apparu dans l'Empire ottoman aux alentours de 1800, mais qu'il a rapidement été interdit. Des copies sont parfois disponibles dans des ventes aux enchères.

Le meurtre du collectionneur de Fez

Le meurtre de Joshua Devore, le collectionneur de fez, a été couvert par les journaux la semaine précédente et pourrait encore faire l'objet de discussions. Les investigateurs peuvent en entendre parler s'ils lisent les journaux et il en est également fait mention dans le journal de Matthew Pook.

Smith pourrait aussi en parler. Lorsque les investigateurs trouvent l'article dans les journaux, donnez-leur le **Document Fez nº 5**.

Un nouvel ouvrage du Mythe : l'*Apocryphe du Fez*

Écrit en perse, en arabe et en turc, auteur inconnu

Il ne s'agit pas d'un livre unique, mais plutôt d'un regroupement d'écrits, principalement de vieux manuscrits, mais aussi de quelques extraits de livres modernes, qui détaillent l'histoire du Fez rouge sang et son utilisation.

Les extraits sont généralement écrits dans des langues du Moyen-Orient, principalement en turc, en perse (la langue de la cour chez les Ottomans) et en arabe.

Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Semaines
Mythe : 2
SAN : 2
Sortilège : *Arrêter le déclin dû au Fez*

De l'histoire du Fez rouge sang

« Le Fez rouge sang a toujours été considéré comme un artefact maléfique, fabriqué au nom de pouvoirs indicibles, de pouvoirs à ce point terribles qu'aucun homme sain d'esprit n'oserait même écrire leur nom. La première mention du Fez remonte aux alentours de 1550, dans les cours ottomanes, mais certains prétendent qu'il est bien plus ancien que cela, et qu'il remonte à l'époque de la Grèce antique. Il est censé avoir le pouvoir de contrôler l'esprit des hommes et de lier leur destin à celui d'un mal ancien, vieux avant même le commencement des temps. »

Quant aux avantages

« Boire, se baigner dans ou simplement faire couler le sang d'un prince lorsqu'on porte le Fez est censé attirer des faveurs royales sur le porteur de la part des Dieux Sombres et, selon d'autres, ce serait un moyen d'atteindre l'immortalité. Mais de tels dieux pourraient bien avoir une vision entièrement différente de la nôtre de ce que sont des faveurs royales. »

Un avertissement

« Écoutez cet avertissement et prenez-le à cœur : porter l'abomination connue sous le nom de Fez rouge sang déchaînera une pluie de calamités sur son porteur, qui cédera son âme et son esprit à la volonté du Fez et à ses terribles maîtres. Seuls ceux qui sont passés maîtres dans le domaine des arts noirs pourraient espérer y survivre et pour eux le prix serait encore plus terrible. Il est possible de contrôler le Fez et même de mettre un terme à ses agissements. Ceux qui cherchent ces savoirs noirs devraient consulter *Les Murmures du Fez.* »

Aide de jeu - **Document Fez n°4** • Extraits de l'*Apocryphe du Fez*

Le meurtre au fez à Rotherhithe

Abject assassinat d'un vieux collectionneur de fez
Les coupables courent toujours

Jeudi dernier, un vieux collectionneur de fez, M. Joshua Devore, 70 ans, vivant au 3 Blithering Lane à Rotherhithe, a été tué durant ce que la police appelle un cambriolage de sa résidence. Décrit comme excentrique, mais parfaitement inoffensif, M. Devore a été frappé à mort avec un instrument contondant et sa maison a été pillée.

M. Devore était connu pour sa collection de fez venus du monde entier ainsi que pour sa collection de livres et de bibelots sur le sujet. Aucun fez ne semble avoir été volé de l'incroyable collection de M. Devore.

Une vitrine contenant des écrits sur les fez, des livres et manuscrits rares, a été défoncée. La police soupçonne que les dégâts ont été faits par les tueurs en quête d'argent. L'inspecteur Kendall de Scotland Yard croit qu'il s'agit de l'œuvre de voleurs locaux qui terrorisent le voisinage. « Ces voyous gagnent en assurance. Ce n'était malheureusement qu'une question de temps avant qu'ils tuent quelqu'un. » L'inspecteur a assuré à notre journaliste que les coupables seraient arrêtés et subiraient les foudres de la justice. Les résidents de Rotherhithe devraient fermer leur demeure la nuit et prendre les précautions qui s'imposent pour se protéger.

Aide de jeu - **Document Fez n°5** • Article de journal paru dans le *London Times*

Fouiller la maison

Les investigateurs peuvent se rendre à l'adresse indiquée à Rotherhithe et enquêter. La maison est un petit cottage, contenant une seule chambre. Elle est fermée à clé et un policier monte la garde, mais réussir un peu de **Baratin** avec le policier ou les voisins permet d'y accéder. Des tests de **Discrétion** et de **Métier (serrurerie)** permettront d'entrer par la porte de derrière.

L'intérieur de la maison a été saccagé. Des fez sont éparpillés partout, et la vitrine brisée se trouve dans le salon. Le corps a été retrouvé dans le bureau, et une tache demeure encore visible par terre, près de la chaise.

Le bureau de Devore, un Rand-Leopold de bois sombre, recèle deux indices. Des tests de **Trouver Objet Caché** ou une recherche minutieuse permettront de découvrir un livre de comptes et une lettre.

La lettre provient d'un certain M. Leeds de Pera, Constantinople, qui propose la somme princière de 100 £ en échange du livre *Les Murmures du Fez* qu'il savait être entré récemment en possession de M. Devore.

Il est impossible de trouver l'enveloppe ou l'adresse de M. Leeds. La lettre est datée d'il y a deux semaines.

Le livre de comptes indique que les fez et les livres sont assurés. Un test réussi de **Comptabilité** permet de trouver le livre *Les Murmures du Fez*, qui semble avoir fait partie d'un lot acheté à une vente aux enchères pour une valeur de 25 £ vu sa rareté et son ancienneté. Si les investigateurs y consacrent du temps, ils constateront qu'aucun fez n'a été volé mais que le livre a disparu.

Cela prend quelques heures et il faut pouvoir se promener librement dans la maison.

La maison de l'étudiant

Matthew Pook avait un appartement modeste à Lambeth. Il travaillait à la bibliothèque du British Museum. Le professeur Smith en a l'adresse, grâce au professeur Demir. L'appartement se trouve dans un bâtiment étroit, avec sept autres. Le bâtiment bénéficie d'un concierge, Josiah Griggs, qui vit au rez-de-chaussée. Son appartement se repère facilement à la pancarte Concierge, sur la porte. Il permet aux investigateurs de fouiller l'appartement de Pool s'ils acceptent de payer la somme que ce dernier lui devait, soit 5 £. Il appellera la police si les investigateurs tentent d'entrer par effraction.

Visite le lundi

Smith se rend à l'appartement le lundi après-midi si les investigateurs ne le font pas. Dans ce cas, il leur donnera l'extrait de journal (**Document nº 6**) avant qu'ils quittent Londres.

Visite le mardi

Si quelqu'un se rend sur place le mardi, il rencontrera Bentley Burnham, seul, qui est entré par effraction et fouille les lieux. S'il est confronté, il tentera de se faire passer pour un journaliste. Puisqu'il est seul, il est peu probable qu'il recoure à la violence, mais s'il panique, il pourrait tirer avec son arme. Des tests de **Discrétion** peuvent permettre de le suivre jusqu'à son appartement de Shoreditch.

Fouiller les lieux

Pook vivait dans un studio rempli de papiers et de notes, dont des lettres de ses parents. Smith promet de les contacter pour leur apprendre la triste nouvelle. Enterré sous les piles de papier se trouve le journal de Pook (**Document Fez nº 6**), que les investigateurs peuvent trouver grâce à un test réussi de **Trouver Objet Caché** ou de **Bibliothèque**.

Bentley Burnham

Burnham est un maître-chanteur qui sert aussi d'indicateur aux malfaiteurs. Il a été engagé par Menkaph pour surveiller la chambre de Pook, voir si quelqu'un enquêterait.

C'est un sadique. Il est intelligent et se flatte toujours de « bien faire le travail ». Il est également extrêmement doué pour trouver un angle à toute situation, qu'il pourra exploiter à son avantage. Il n'a aucune hésitation à faire du mal aux autres mais préfère la torture psychologique, ses victimes préférées étant les femmes ou les enfants. Il est plutôt poltron physiquement et, même s'il sort armé, il préfère éviter les bagarres, à moins d'être entouré de ses sbires. Il connaît du monde à Londres, Paris et Stuttgart et peut trouver de l'aide dans ces trois villes.

Il se fait régulièrement passer pour un journaliste du *Birmingham Daily Post*, un journal régional pour lequel il est difficile de vérifier les accréditations. Sa carte de presse et sa carte d'identité, à son nom, mais fausses toutes les deux, sont parfaites. Tous ceux qui ont des contacts dans le monde interlope et qui réussissent des tests de **Connaissance** ou de **Persuasion** connaîtront sa réputation au sein du milieu.

Une fois que Burnham se sera assuré de l'intérêt des investigateurs, il enverra un télégramme à Menkaph qui s'est déjà enfui vers Paris. Menkaph indique à Burnham de suivre les investigateurs et de lui faire des rapports réguliers jusqu'à ce qu'il connaisse leurs plans précis.

Premier extrait : Menkaph a une influence notable sur les crédules. Il transporte le Fez rouge sang que le professeur m'a décrit dans une boîte marron. Ses sbires et lui ne semblent pas vouloir y toucher.

Deuxième extrait : Mes recherches à la bibliothèque du British Museum m'ont retenu de temps à autre, mais mes vérifications régulières quant à Menkaph et ses sbires m'informent que rien n'a changé. Ils surveillent la maison du 3 Blithering Lane à Rotherhithe. J'ai posé quelques questions et appris qu'un collectionneur de fez y vit. Le professeur Demir m'a dit de me montrer prudent, mais j'ai facilement pu me faufiler parmi les imbéciles que Menkaph a laissés sur place. Je suis sûr que personne ne m'a vu.

Troisième extrait : Menkaph prévoit de prendre bientôt l'Orient-Express pour Constantinople. Je l'ai vu acheter les billets pour ses sbires et lui, même si je ne sais pas à quelle date il partira. Il semble vouloir quelque chose avant de quitter Londres. Ca ne peut pas être le Fez, puisqu'il est arrivé à Londres avec.

Quatrième extrait : J'ai décidé de voler le Fez à Menkaph. Pendant qu'il est occupé à Rotherhithe, j'entrerai dans sa chambre pour voler le Fez rouge sang. Ensuite, je me hâterai de rejoindre Constantinople pour le donner au professeur Demir. J'imagine déjà son air ahuri.

Aide de jeu - **Document Fez n°6** • Extraits du journal de Matthew Pook

Enquêter sur leurs alliés

Les investigateurs pourraient vouloir enquêter sur leurs alliés, le professeur Demir et le baron von Hofler. Ceux qui font un test de **Sciences occultes** (un test de **Connaissance** est possible pour les universitaires) en ont entendu parler un peu et savent ce qui est indiqué sous *Informations générales*. Smith peut également donner ces informations, puisqu'il est content d'avoir ces deux hommes pour amis.

Creuser plus en profondeur demandera de réussir des tests de **Persuasion** auprès d'experts en sciences occultes. Si le gardien le souhaite, Randolph Alexis (l'occultiste du scénario *Le Train de la mort*) pourrait être une personne à consulter.

Le professeur Demir

Informations générales : Demir est un anthropologue reconnu en Turquie, mais aussi en Grèce et à Londres. Il s'intéresse aux croyances magiques et a beaucoup écrit au sujet des cultes et religions hors norme. Il est respecté dans son domaine. C'est un quinquagénaire musulman marié, père de deux fils et d'une fille.

Informations supplémentaires : Le professeur Demir est respecté à l'Oriental Club et plusieurs personnes le connaissent. Tous indiquent que c'est un homme bon et érudit, qui s'implique dans des causes justes. C'est aussi un allié de la cour ottomane et il ne perd pas son temps avec ceux qui voudraient s'opposer politiquement à lui.

Le baron von Hofler

Informations générales : Le baron est un homme mystérieux. C'est un occultiste reconnu, mais aussi un homme riche et puissant dans son Autriche natale puisqu'il est membre de la noblesse autrichienne. Il ne s'en vante pas, mais est connu pour aider ceux qui s'intéressent à l'occulte, allant jusqu'à les loger chez lui, dans son manoir proche de Vienne, pour qu'ils puissent accéder à sa bibliothèque. Il a également la réputation d'être généreux et il soutient souvent les recherches d'autres érudits grâce à sa vaste fortune.

Informations supplémentaires : Le baron est respecté pour ses connaissances et sa détermination, mais il a un caractère difficile et ne supporte pas les imbéciles. Certains croient également qu'il a laissé son magnétisme personnel et l'attrait du pouvoir l'emporter trop loin. Un groupe qui pourrait

se rapprocher d'un culte se forme actuellement autour de lui. Malgré cela, personne n'accuse le baron d'avoir fait quoi que ce soit de mal.

L'adresse à Shoreditch

Le quartier de Shoreditch, à l'époque victorienne, est connu pour être un taudis. L'adresse à Shoreditch correspond à un appartement minable au premier étage, dans une ruelle sale. Il s'agit de l'adresse actuelle de Bentley Burnham, mais ce n'est pas sa seule adresse. (Pour en savoir plus sur Burnham, consultez l'encart plus haut.)

Les investigateurs peuvent coincer Burnham chez lui. Il sera inquiet si les investigateurs débarquent chez lui, mais prétendra travailler sur un article. Il dira qu'il comptait embaucher Matthew Pook pour faire des recherches. Si les investigateurs le menacent physiquement, il sera prêt à échanger des informations contre sa sécurité. Il confessera travailler pour un homme nommé Menkaph, qui a quitté Londres. Il indiquera que Menkaph réside à l'hôtel Meurice, près de la Seine, à environ une demi-heure en calèche de la gare de l'Est.

Burnham compte prendre l'Orient-Express le mercredi, pour aller faire son rapport à Menkaph.

Préparer le voyage

Les investigateurs devraient préparer leur voyage pour Constantinople. Le baron a envoyé de l'argent à Smith pour qu'ils puissent acheter leurs billets sur l'Orient-Express. Smith peut également contacter l'ambassade turque pour leur procurer des visas. Si les investigateurs n'ont pas de passeport, de visa ou rencontrent un autre empêchement, le baron tire les ficelles depuis Vienne pour que tout se passe bien jusqu'au départ.

Les Enfants du Fez rouge sang

Le plan des adorateurs

Les adorateurs ont un plan précis pour leurs actes infâmes. Les investigateurs peuvent les contrer par leurs propres actions, auquel cas les adorateurs tenteront de rattraper le temps qu'ils auront perdu. Le culte n'est pas tenu d'attendre un alignement des étoiles et n'a donc besoin que des deux Fez et des savoirs contenus dans *Les Murmures du Fez*. Le gardien devrait considérer la progression indiquée ici comme un guide au cas où les événements seraient retardés :

Jeudi soir : Vol des *Murmures du Fez* et meurtre de Joshua Devore. Menkaph commence à étudier le livre.
Vendredi : Les adorateurs capturent Matthew Pook et lui mettent le Fez rouge sang. Menkaph se sert de lui pour en savoir plus sur le Fez et ses propriétés. Au cours des trois jours suivants, il crée trois nouveaux Fez en utilisant le POU de l'étudiant.
Dimanche soir : Les adorateurs quittent Pook qui va mourir. Dans un ultime instant de lucidité, ce dernier envoie chercher le professeur Smith. Les adorateurs surveillent la maison pour savoir qui s'en approche.
Lundi : Les adorateurs restent à Londres. Menkaph embauche Burnham le lundi matin et lui décrit les investigateurs et Smith.
Mardi : Menkaph quitte Londres pour gagner Paris sur le Train bleu, laissant Burnham s'occuper des investigateurs pour lui. Menkaph passe la nuit de mardi à l'hôtel Meurice à Paris, à lire *Les Murmures du Fez*. Il rencontre les Myers, qu'il a éduqués, et convainc Scott Myers de mettre le Fez rouge sang, ce qui lui permet de créer un nouveau Fez. Myers est utilisé comme esclave, pour empêcher les autres esclaves du Fez de se détériorer.
Mercredi : Les investigateurs partiront probablement pour la France durant la matinée, pour prendre l'Orient-Express à Châlons-sur-Marne à 22 h 26 le soir même. Burnham prend le train avec eux. Menkaph et les adorateurs quittent Paris à 19 h 30. Menkaph porte maintenant un Fez et contrôle tous les autres Fez. Un adorateur, installé dans le deuxième wagon-lit, porte également un Fez.
Jeudi : Un autre adorateur installé dans le deuxième wagon-lit porte maintenant un Fez.
Vendredi : Les adorateurs restés à Constantinople reçoivent des instructions par télégraphe. Ils attaquent le professeur Demir et enlèvent son fils pour s'assurer qu'il n'aide pas les investigateurs.
Samedi : L'Orient-Express arrive à Constantinople. Si les investigateurs ne les ont pas arrêtés, Menkaph et ses adorateurs apportent le Fez et le livre à Nisra, la Fille du Destin, sur l'une des îles des Princes.
Dimanche, et par la suite : Nisra et les adorateurs planifient un échange le soir même pour tenter de se débarrasser des alliés de Demir et récupérer le Fez et le livre s'ils ne les ont pas. Vingt-quatre heures après que Nisra entre en possession du livre, elle peut effectuer le rituel, si elle a le Fez.

Ce que veulent les adorateurs

Les adorateurs ont quatre objectifs :

1. Posséder au moins un des deux Fez rouge sang. Le Fez principal sera porté par un adorateur, probablement Menkaph. Au moins un autre sera porté par un pauvre hère, afin de donner plus d'énergie au Fez principal. Si le culte n'a qu'un Fez, il s'en servira pour en créer un autre.
2. Détenir le livre *Les Murmures du Fez*.
3. Se rendre à Constantinople.
4. Sacrifier le prince en utilisant au moins deux Fez et *Les Murmures du Fez*.

Consultez également les informations sur *L'Orient-Express by Gaslight* pour mieux savoir comment préparer le voyage.

Le voyage

De Londres à Châlons-sur-Marne

Les investigateurs partent de la gare Victoria à 10 h, le matin où ils doivent prendre l'Orient-Express. Le voyage à travers la campagne anglaise, jusqu'à Douvres, est agréable. Ensuite, un ferry les attend pour leur faire traverser la Manche jusqu'à Calais. Ils y arrivent à 13 h 40 et, après quelques heures d'attente, prennent un train de Calais à Châlons-sur-Marne où ils prendront l'Orient-Express à 22 h 26, trois heures après que celui-ci aura quitté Paris.

Burnham est à bord

Aucun événement ne vient troubler leur voyage depuis Londres. Cependant, Bentley Burnham suit les investigateurs et compte prendre l'Orient-Express avec eux, faire son rapport à Menkaph dans le train au cours de la nuit et descendre à Stuttgart le matin suivant. Il se tient toujours à une certaine distance des investigateurs, bien qu'ils prennent les mêmes train et ferry.

Si les investigateurs vont à sa rencontre, soit parce qu'ils se savent suivis ou parce qu'ils l'ont déjà vu ailleurs, il restera de marbre et leur montrera sa carte de presse. Il prétend être en route pour Stuttgart où il doit écrire un article sur l'Empire allemand qui espionnerait la Grande-Bretagne. Son histoire est plausible, mais ne tient pas longtemps la route.

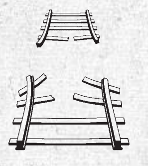
Châlons-sur-Marne

Les investigateurs mangent à bord durant le voyage Calais-Châlons. Lorsqu'ils montent à bord de l'Orient-Express, le personnel les installe aussi rapidement que possible dans leurs wagons-lits.

Le personnel de l'Orient-Express assiste les porteurs de Châlons-sur-Marne pour que les bagages des investigateurs soient trouvés et transbordés rapidement. Les investigateurs sont les seuls à se joindre au wagon pour Constantinople et ils sont donc dirigés vers le premier wagon-lit. Bentley Burnham est dirigé vers le deuxième puisqu'il descendra du train bien avant Constantinople. (Si le gardien le souhaite, quelques passagers britanniques pourraient également voyager avec les investigateurs, mais pas les Myers, qui se trouvent déjà à Paris.)

Et si les investigateurs prennent un autre train ?

Il est possible que les investigateurs décident plutôt de partir avec le train suivant, celui du samedi, et non celui du mercredi et qu'ils passent plusieurs jours à Paris et à Londres pour tenter de remonter toutes les pistes possibles et ainsi s'empêtrer dans les faux indices.



Pour s'assurer que les investigateurs et les adorateurs seront sur le même train, le gardien pourra considérer que Menkaph a décidé que les investigateurs posent une menace telle qu'il a retardé son propre voyage pour s'en débarrasser durant le voyage en train.

Dans ce cas, les actions posées par les ennemis lors du voyage seront plus directes et drastiques, visant à éliminer les investigateurs. C'est le prix à payer pour les retardataires.

À bord de l'Orient-Express

Consultez *L'Orient-Express by Gaslight* pour en savoir plus sur le train.

Les événements quotidiens sont indiqués après la liste des passagers. Les journées en train sont comptées à partir de minuit. Cela permet de synchroniser le voyage avec la dégénérescence provoquée par le Fez rouge sang.

La chronologie indiquée donne les heures d'arrivée de l'Orient-Express aux arrêts importants. Un incident majeur pourrait retarder le train, mais si le chef de train peut présenter une solution logique aux policiers locaux pour qu'ils arrêtent promptement les coupables, il le fera. (*Le Crime de l'Orient-Express* d'Agatha Christie en est un parfait exemple.)

Henri dans les Terres oniriques

Quelques années avant ce voyage, Henri est mort tragiquement, mais en héros. Il est mort brûlé dans un incendie du train, en sauvant héroïquement plusieurs passagers. Mais il continue de vivre dans ses rêves et il a recréé le train qu'il aimait tant, le transformant en Terres oniriques Express.

Les investigateurs de 1923 pourront rencontrer Henri dans les Terres oniriques, en le reconnaissant grâce à ses salutations habituelles : « Henri, pour vous servir. »

Bentley Burnham

44 ans, habile maître-chanteur

Caractéristiques

APP	8	Prestance	40 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	9	Puissance	45 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact +0
Points de vie 10
Santé mentale 30

Compétences

Athlétisme (esquiver)	40 %
Baratin	60 %
Chantage	75 %
Discrétion	70 %
Écouter	55 %
Persuasion	60 %
Trouver Objet Caché	65 %

Langues

Allemand	40 %
Anglais (langue maternelle)	70 %
Français	45 %

Combat

- Bagarre 50 %
  Dégâts 1D3
- Revolver calibre 22 50 %
  Dégâts 1D8

Aileen MacGregor

27 ans, journaliste écossaise

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact +1D4
Points de vie 12
Santé mentale 50

Compétences

Athlétisme (esquiver)	35 %
Baratin	62 %
Comptabilité	25 %
Conduite	30 %
Culture artistique (écrire)	55 %
Droit	25 %
Écouter	55 %
Persuasion	44 %
Pister	30 %
Sciences politiques	40 %
Trouver Objet Caché	60 %

Langues

Anglais (langue maternelle)	70 %
Français	50 %
Turc	25 %

Combat

- Bagarre 50 %
  Dégâts 1D3 + 1D4
- Revolver calibre 38 30 %
  Dégâts 1D10

Équipements : Carnet, journal, stylo et encre, revolver. Bien qu'elle soit armée, l'arme ne lui sert que sur le terrain. Durant le voyage, son arme est dans le bagage laissé dans le fourgon.

Le premier wagon-lit : de Paris à Constantinople

Les personnes suivantes se trouvent à bord du premier wagon-lit, l'un des wagons allant de Paris à Constantinople.

Notez que les véritables wagons d'époque ne pouvaient contenir que vingt passagers, mais cela a été modifié ici pour que le gardien et les joueurs puissent suivre les plans du train fournis. Le wagon-lit a été remodelé pour un groupe de six investigateurs et dix autres passagers. Si votre groupe contient moins de six investigateurs, ajoutez des PNJ pour compenser. Notez que si vous avez un nombre impair d'hommes et de femmes qui ne se connaissent pas, ils ne se verront jamais demander de partager un compartiment.

Henri Peeters, le conducteur

Le conducteur de ce wagon est Henri Peeters, un Belge très mince aux cheveux noirs, portant un uniforme impeccable. Henri est très aimable et aidera les investigateurs. Ses salutations sont toujours les mêmes : « Henri, pour vous servir. Que puis-je faire pour vous ? » Il est impossible de le perturber, comme le veut la Compagnie. Henri n'a pas apprécié Menkaph, dès que celui-ci est monté à bord à Paris, car il est grossier et se montre très intéressé par Mme Myers alors que le mari de celle-ci est visiblement malade. Si quelqu'un offre un généreux pourboire à Henri, celui-ci sera prêt à rendre des services au-delà des normes habituelles.





(1) Compartiment double (à l'avant du wagon) : deux investigateurs

Ce compartiment à deux lits accueille deux investigateurs.

(2) Compartiment double : deux investigateurs

Ce compartiment à deux lits accueille deux investigateurs.

(3) Compartiment double : deux investigateurs

Ce compartiment à deux lits accueille deux investigateurs.

(4) Compartiment double : Mlle MacGregor et Mlle Minkoff

AILEEN MACGREGOR, 27 ans, journaliste écossaise pour le *Woman's Herald*
MacGregor est une suffragette chrétienne, journaliste pour le *Woman's Herald*.

Elle s'intéresse aux sujets internationaux et est indépendante de fortune, ce qui lui permet de financer cette mission d'enquête au sein de l'Empire ottoman.

Les Britanniques (et plus tard, les Américains) sont particulièrement intéressés par la question arménienne dans l'Empire ottoman et plus encore par le traitement des Arméniens, chrétiens, au sein d'un empire musulman. Aileen s'intéresse également au sort des femmes dans l'Empire.

Les nationalistes arméniens menacent de quitter l'Empire et les tensions politiques, religieuses et ethniques sont nombreuses. Il y a déjà eu des escarmouches entre les Arméniens et leurs voisins musulmans.

Les choses sombreront bientôt dans la violence et le massacre, mais pour l'instant la situation est simplement tendue, avec son lot d'escarmouches et de rumeurs de rébellion. Aileen compte se rendre à la cour ottomane et trouver des réponses, avant de se rendre en Arménie.

MacGregor est une femme intense, mais agréable, issue d'une riche famille des Lowlands, d'où sa capacité financière à voyager sur l'Orient-Express.

Elle veut enquêter le plus rapidement possible. Elle a déjà visité l'Orient et connaît bien Constantinople. Elle pourrait donc être une alliée de taille.

KARLA MINKOFF, 34 ans, dame de compagnie russe
Karla Minkoff est la dame de compagnie de la comtesse. Elle a été engagée par le comte, mais sa loyauté va en premier lieu à sa maîtresse et cela inclut de garder ses secrets.

Parmi ses talents figurent les premiers soins, mais aussi le combat à mains nues. Karla n'a aucune sympathie pour les anarchistes ou les autres révolutionnaires et se désintéresse totalement de la politique. Elle est résolument pragmatique. Les investigateurs pourraient s'en remettre à elle s'ils sont blessés.

Elle est toujours prête à aider en cas de crise, à condition que cela ne mette pas sa maîtresse en danger.

(5) Compartiment double : Egorov et Kapok

EGOROV, 39 ans, faux serviteur et véritable espion au service du tsar
Egorov est un homme maigre et presque chauve, à l'exception de quelques touffes de cheveux gris au-dessus des oreilles. Il est voûté, silencieux et implacable, mais toujours poli et obéissant. Egorov est le serviteur du comte, mais vient d'entrer à son emploi récemment. C'est un espion du tsar et il porte un tatouage d'ours sur l'avant-bras. Il compte utiliser le voyage du comte à Constantinople pour assassiner l'un des conseillers du sultan ottoman, le vizir Sehdi Bey, qui est ouvertement opposé aux Russes.

Egorov a un dossier sur Sehdi Bey ainsi que sur ses déplacements, en plus d'un millier de livres anglaises, converties en roubles et en livres turques. Les investigateurs pourraient trouver en lui un allié s'il pense que le comte est en danger (il se moque bien du sort de la comtesse). Si les investigateurs découvrent ses véritables intentions et qu'ils les condamnent, ils pourraient s'en faire un ennemi. Il préfère les meurtres silencieux par strangulation ou empoisonnement. Il est très dangereux.

KAPOK, 42 ans, loyal serviteur de Menkaph
Grand, mince et taciturne, Kapok est silencieux et docile, attendant les ordres de son maître avant d'attaquer. Il a deux autres collègues qui portent des Fez dans le compartiment suivant. En cas de besoin, lui aussi portera un Fez. Menkaph lui a transmis suffisamment de savoir pour contrôler le Fez, au cas où Kapok devrait le remplacer.

(6) Compartiment double : M. et Mme Scott Myers

Menkaph et Kapok se trouvent souvent dans ce compartiment pour veiller sur les Myers. À l'heure des repas, Scott Myers s'y trouve seul, gardé par un Suppôt de l'ombre du Fez rouge sang (voir leurs caractéristiques). Le Suppôt de l'ombre voile le compartiment entier de son ombre. Le livre *Les Murmures du Fez* se trouve dans ce compartiment, sous l'oreiller de Myers.

SCOTT MYERS, 22 ans, jeune marié britannique esclave du Fez rouge sang
Myers est un jeune sot fasciné par l'occulte, tombé sous la coupe de Menkaph durant sa lune de miel à Paris. Il porte maintenant, contre son gré, le Fez rouge sang et sa vie et sa santé mentale lui échappent lentement.

À moins que les investigateurs soient chanceux et généreux, il est condamné. Son père est un riche banquier, qui ignore tout des intérêts secrets de son fils.

ELIZABETH « ELLIE » MYERS, 19 ans, jeune mariée britannique
Elizabeth et son jeune époux préparaient leur lune de miel à Paris avant d'embarquer sur l'Orient-Express pour Constantinople, lorsque son mari est tombé sous la coupe de Menkaph et s'est laissé persuader de porter le Fez.

Il est maintenant dans le coma et Elizabeth vit un cauchemar, à le regarder dépérir et à entendre les terribles murmures du Fez durant la nuit, qui lui chuchote à l'oreille dans l'étroit compartiment, alors qu'elle s'éloigne des gens qu'elle aime en compagnie de ceux qui ont décidé de sacrifier son époux.

Elle passe une bonne partie de ses journées en larmes, suivie de près par Menkaph qui espère la vendre à un harem une fois à Constantinople, ou lui faire porter le Fez s'il arrive quelque chose à son mari.

(7) Compartiment simple : Hyeronimus Menkaph

HIERONYMUS MENKAPH, 46 ans, prétendu homme de foi
Consultez la présentation de Menkaph dans l'introduction. À bord du train, Menkaph se fait passer pour un homme de foi, gourou de Myers. Il porte une cape et une moustache digne d'un méchant dans un film et s'exprime à l'aide d'un vocabulaire théâtral. Il espère que cette mise en scène le fera passer pour un incapable.

(8) Compartiment simple : comte Razumosky

COMTE RUDOLPH RAZUMOSKY, 55 ans, noble russe
Le comte Razumosky est un autocrate qui voyage pour regagner l'affection de sa jeune épouse, puisqu'il craint qu'elle perde son intérêt pour lui.

Karla Minkoff

34 ans, dame de compagnie russe

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 14
Santé mentale 75

Compétences

Athlétisme (esquiver)	32 %
Discrétion	50 %
Écouter	60 %
Persuasion	60 %
Premiers soins	50 %
Psychologie	55 %
Sciences occultes	15 %
Trouver Objet Caché	72 %

Langues

Anglais	20 %
Français	15 %
Russe (langue maternelle)	70 %

Combat
• Bagarre 70 %
Dégâts 1D3 + 1D4
• Revolver calibre 32 40 %
Dégâts 1D8

Egorov

99 ans, faux serviteur et espion au service du tsar

Caractéristiques

APP	7	Prestance	35 %
CON	8	Endurance	40 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 9
Santé mentale 55

Compétences

Athlétisme (esquiver)	35 %
Écouter	46 %
Imposture	55 %
Métier (pickpocket)	40 %
Pister	55 %
Sciences de la vie (pharmacologie)	43 %
Trouver Objet Caché	42 %

Langue
Russe 50 %

Combat
• Bagarre 60 %
Dégâts 1D3 + 1D4
• Garrot 60 %
Dégâts strangulation (même mécanisme que la noyade)
• Dague 54 %
Dégâts 1D3 + 1D4

Équipements : Armes, valise avec un double fond contenant des faux passeports et de l'argent.

Kapok

50 ans, serviteur turc inquiétant

Caractéristiques

APP	6	Prestance	30 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	9	Volonté	45 %

Valeurs dérivées
Impact +1D6
Points de vie 16
Santé mentale 0

Compétences
Athlétisme (esquiver) 46 %
Discrétion 60 %

Langues
Anglais 30 %
Turc (langue maternelle) 50 %

Combat
• Bagarre 55 %
Dégâts 1D3 + 1D6
• Yatagan 75 %
Dégâts 1D6 + 1D6

Scott Myers

22 ans, jeune marié britannique contraint à porter le Fez rouge sang

Caractéristiques

APP	14*	Prestance	70 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de vie 11
Santé mentale 10*

Compétences
Persuasion 27 %
Sciences occultes 34 %

Langue
Anglais (langue maternelle) 65 %

Équipement : Fez rouge sang.

* Myers passe par les différents stades de la possession par le Fez rouge sang lors du voyage en train. La description est valide lors de sa première rencontre avec les investigateurs. Lorsqu'il est devenu un Serviteur du Fez, sa Santé mentale et son APP sont à 0.

(Il a raison.Elle le trompe actuellement avec un cousin.) Le comte se méfie de toute personne d'un rang inférieur et s'allie immédiatement à toute personne titrée ou de famille noble pour lui prêter main-forte.

Le comte croit être la cible des républicains et anarchistes rouges et il a un Derringer dans la valise qui se trouve dans son compartiment, mais ne le porte pas sur lui. Il ignore que son serviteur est un espion du tsar et il serait effondré de le découvrir, non parce qu'il désapprouve l'utilisation d'espions, mais puisque l'idée que son serviteur lui cache quelque chose est insultante.

Le comte et la comtesse, comme de nombreux Russes de bonne famille à l'époque, parlent français plus souvent que russe.

(9) Compartiment simple : comtesse Irina Razumosky

COMTESSE IRINA RAZUMOSKY, 25 ans, comtesse russe

La comtesse Irina est une belle jeune femme qui s'ennuie de sa situation et de son mari vieillissant. Elle aime découvrir le monde et s'intéresse sincèrement aux autres et aux cultures étrangères.

Elle a une liaison avec le cousin du comte, mais se lasse également de lui. En plus, elle sait que prolonger la liaison risque d'exposer celle-ci au grand jour.

Elle aime suffisamment son mari pour ne pas vouloir lui faire perdre la face ou le blesser si elle peut l'éviter.

Elle espère que ce voyage en Orient pourra lui donner une nouvelle perspective sur la vie et l'aidera à faire des choix difficiles. La comtesse s'est vu offrir un couteau décoré par le comte, pour qu'elle puisse se défendre contre les Turcs, mais elle n'est pas très habile et hésiterait beaucoup avant de se résoudre à poignarder quelqu'un.

(10) Compartiment simple : Pytor Trubosky

PYTOR TRUBOSKY, 29 ans, gentilhomme russe

Pytor Trubosky est le cousin du comte et l'amant de la comtesse. Il les aime tous les deux, mais est un gentilhomme sans fortune, sans espoir d'avoir un jour un titre ou des terres. Il se satisfait donc de les utiliser pour préserver son style de vie luxueux.

Trubosky ne sait pas refuser une femme ou un jeu d'argent et il se contente de compter sur son charme et sa belle apparence tant qu'il le peut. Le comte le juge superficiel, mais amusant, et Pytor en profite.

Elizabeth « Ellie » Myers

19 ans, jeune mariée britannique

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	8	Puissance	40 %
TAI	9	Corpulence	45 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de vie 10
Santé mentale 80

Compétences
Culture artistique (chant) 40 %
Manipulation 65 %
Persuasion 56 %
Psychologie 35 %

Langues
Anglais (langue maternelle) 60 %
Français 35 %

Hyeronimus Menkaph

46 ans, Britannique, maître proclamé du Fez

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	8	Agilité	40 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 14
Santé mentale 0

Points de magie : 18

Compétences
Athlétisme (esquiver) 50 %
Baratin 35 %
Discrétion 45 %
Écouter 40 %
Mythe de Cthulhu 40 %
Persuasion 65 %
Sciences humaines
- anthropologie 67 %
- archéologie 32 %
Sciences occultes 50 %
Trouver Objet Caché 40 %

Langues
Arabe 65 %
Anglais (langue maternelle) 70 %
Latin 50 %
Turc 65 %

Combat
• Bagarre 50 %
Dégâts 1D3 + 1D4
• Dague 50 %
Dégâts 1D4 + 1D4

Sortilèges : *Chant de Thoth, Domination, Voler la vie, Voix de Râ*

Hommes de main de Menkaph

25 à 35 ans, porteurs potentiels du Fez rouge sang

Caractéristiques

APP	9	Prestance	45 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact +1D4
Points de vie 13
Santé mentale 0

Compétences

Athlétisme (esquiver) 50 %
Discrétion 50 %
Écouter 35 %
Trouver Objet Caché 35 %

Langue

Turc (langue maternelle) 50 %

Combat

- Bagarre 50 %
  Dégâts 1D3 + 1D4
- Yatagan 50 %
  Dégâts 1D6 + 1D4

Note : Tous ne portent pas de Fez et n'en sont pas à la première étape de transformation. Ils peuvent par contre rapidement changer d'état si Menkaph a besoin de Suppôts de l'ombre du Fez rouge sang, de Serviteurs ou de Serviteurs non vivants.

Comte Rudolph Razumosky

55 ans, noble russe

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact +0
Points de vie 12
Santé mentale 70

Compétences

Athlétisme (esquiver) 32 %
Crédit 75 %
Critiquer les serviteurs 80 %
Écouter 59 %
Persuasion 66 %
Trouver Objet Caché 42 %

Langues

Anglais 35 %
Français 61 %
Russe (langue maternelle) 85 %

Combat

- Bagarre 40 %
  Dégâts 1D3
- Derringer 40 %
  Dégâts 1D6
- Canne 40 %
  Dégâts 1D6

Équipement : Canne

Comtesse Irina Razumosky

25 ans, comtesse russe

Caractéristiques

APP	18	Prestance	90 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	9	Puissance	45 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact +0
Points de vie 10
Santé mentale 60

Compétences

Athlétisme (esquiver) 30 %
Baratin 40 %
Crédit 50 %
Culture artistique (musique) 40 %
Discrétion 55 %
Écouter 60 %
Manipulation 80 %
Métier (pickpocket) 30 %
Persuasion 60 %
Psychologie 35 %
Trouver Objet Caché 62 %

Langues

Allemand 40 %
Français 60 %
Russe (langue maternelle) 65 %

Combat

- Bagarre 50 %
  Dégâts 1D3
- Dague 20 %
  Dégâts 1D3

Équipements : Sac à main, dague

Note : La comtesse ne parle pas anglais, mais parle français couramment et se débrouille assez bien en allemand.

Pytor Trubosky

29 ans, gentilhomme russe

Caractéristiques

APP	16	Prestance	80 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact +0
Points de vie 12
Santé mentale 60

Compétences

Athlétisme (esquiver) 35 %
Crédit 55 %
Écouter 59 %
Persuasion 60 %
Psychologie 48 %
Sciences de la vie (pharmacologie) 40 %
Trouver Objet Caché 47 %

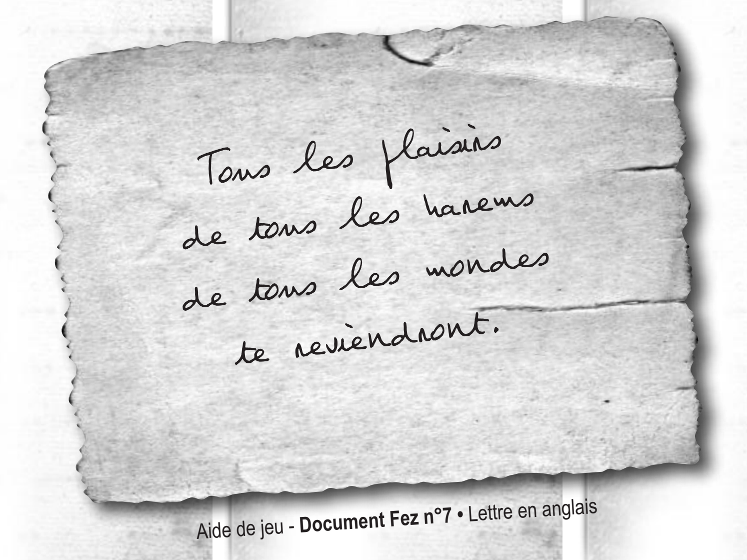
Langues

Anglais 55 %
Français 54 %
Russe (langue maternelle) 65 %

Combat

- Bagarre 50 %
  Dégâts 1D3
- Canne-épée 50 %
  Dégâts 1D6

Équipement : Canne-épée


Tous les plaisirs
de tous les harems
de tous les mondes
te reviendront.

Aide de jeu - **Document Fez n°7** • Lettre en anglais

Menkaph à bord du train

Menkaph ne tente pas de cacher sa présence à bord du train aux investigateurs. Il sait qui ils sont, mais présume, dans son arrogance, qu'ils ne feront rien à son encontre en public. Pendant ce temps, il complote leur assassinat. Lorsque les investigateurs montent à bord du train, le plan de Menkaph est déjà accompli. Il a plusieurs Fez et le livre *Les Murmures du Fez*. Il ne lui reste qu'à atteindre Constantinople.

Le livre se trouve dans le compartiment des Myers, gardé par un Suppôt de l'ombre. Le livre se trouve sous l'oreiller de Myers. Si Menkaph perd le livre, il s'en prendra directement aux investigateurs, en utilisant Myers comme monnaie d'échange.

Une fois qu'il met le Fez rouge sang, Menkaph bénéficie de certains pouvoirs, à titre de Contrôleur du Fez (pouvoirs indiqués plus bas). Il peut créer de nouveaux Fez.

Les plans de Menkaph à l'encontre des investigateurs sont indiqués dans la chronologie quotidienne. Mais la confrontation entre Menkaph et les investigateurs pourra être adaptée par le gardien, selon les actions des joueurs.

Si Menkaph est tué ou capturé, les investigateurs trouveront une lettre de Nisra, la Fille du Destin, près de son cœur (**Document Fez nº 7**).

Nouvel ouvrage du Mythe : *Les Murmures du Fez*

En perse et en hiéroglyphes, auteur inconnu

Il s'agit d'un livre relié, qui remonte à l'an 1800 environ dans l'Empire ottoman. Il s'agit d'un volume in quarto qui semble relié du même tissu rouge sang que le Fez, mais sans les symboles dérangeants ou l'odeur infecte. Le livre est composé de deux parties distinctes.

Première partie : Le plus gros du livre est écrit en perse et relate les usages spécifiques du Fez rouge sang, ses propriétés et la manière de s'en servir pour invoquer Yog-Sothoth et ainsi gagner du pouvoir. Après avoir lu le livre, le lecteur saura instinctivement comment contrôler le Fez et aura appris tous les pouvoirs dont bénéficie le Contrôleur. Cette section peut être lue en vingt-quatre heures.

Le Document Fez nº 8 résume ce qui peut être appris dans cette section.

Deuxième partie : La fin du livre est écrite dans des hiéroglyphes similaires aux symboles et motifs qui se trouvent sur le Fez. De très rares personnes peuvent la traduire et l'interpréter correctement. Celles-ci doivent avoir au moins 25 % en Mythe de Cthulhu et plus de 75 % en perse. Il faut environ douze heures pour lire cette section et la comprendre. Elle n'occupe que quelques pages à la fin du livre. Les résultats sont décrits plus bas, sous la section concernant le professeur Demir à Constantinople.

Complexité : Ardu (50 %)
Durée : Jours
Mythe : 6
SAN : 5
Sortilèges : *Arrêter le déclin dû au Fez, Contrôler un Serviteur du Fez rouge sang*, Contrôler le Fez*, Favori de Yog-Sothoth*, Drainer le Fez*, Créer un Fez**

Nouveaux sortilèges

Le lecteur des *Murmures du Fez* peut ensuite contrôler le Fez s'il réussit un test d'**INT** une fois la lecture terminée. Les pouvoirs qui nécessitent quelqu'un qui contrôle le Fez et un autre porteur sont indiqués avec un astérisque. Les deux doivent se trouver à moins de huit cents mètres de distance pour que le sort fonctionne.

DRAINER LE FEZ
Coût : 1D4 points de Santé mentale en cas de succès ; 5 points de POU en cas d'échec
Temps d'incantation : un tour

Le Contrôleur peut tenter de drainer un autre porteur du Fez de ses points de magie ou de POU. Si la cible n'est pas consentante, un test de **POU** en opposition est nécessaire. Seuls 5 points de POU peuvent être drainés par jour et par porteur. Le POU est définitivement pris à la victime et ajouté aux points du Contrôleur, ou peut servir à créer un nouveau Fez (voir plus bas). Il est également possible de drainer un point de magie par heure, mais ceux-ci reviennent à la victime à la fin de la journée.

CONTRÔLER UN SERVITEUR DU FEZ ROUGE SANG
Coût : 1D6 points de Santé mentale
Temps d'incantation : un tour

Ce sort accélère la transformation du porteur du Fez en un Serviteur du Fez rouge sang (voyez le *Troisième jour* de l'encart *La dégénérescence due au Fez*). Le Serviteur suit les ordres du Contrôleur. À ce stade-ci, la personne est sous l'emprise totale du Fez et ne peut pas résister.

CRÉER UN FEZ
Coût : 5 points de POU ; 1D4 points de Santé mentale
Temps d'incantation : un tour

Il est possible de créer un nouveau Fez à partir d'un Fez existant. Cela nécessite vingt-quatre heures et un nouveau Fez s'extirpe lentement du Fez existant, en émettant un hideux bruit de succion.

FAVORI DE YOG-SOTHOTH
Coût : Consultez *Appeler Yog-Sothoth* dans le livre de base pour plus de détails
Temps d'incantation : idem

Ce sort fonctionne comme *Appeler/Congédier Yog-Sothoth* sauf qu'aucune pierre n'est nécessaire. À la place, il faut sacrifier une personne, laquelle doit porter un Fez, tout comme celui qui lance le sort. Si le test est réussi, Yog-Sothoth se montre clément envers son invocateur et lui accorde sorts et points de POU au choix du gardien. Si un autre porteur du Fez s'oppose au sort, celui-ci s'achèvera par un test de POU en opposition. En cas d'échec critique, Yog-Sothoth apparaît tout de même et n'est pas prêt à se montrer clément envers quiconque.

CONTRÔLER LE FEZ
Coût : Aucun
Temps d'incantation : un tour

Tout porteur du Fez peut faire un test de POU en opposition contre un autre porteur. Celui qui l'emporte devient le Contrôleur. Le perdant peut résister au contrôle durant vingt-quatre heures. Les alliés peuvent volontairement renoncer à leur contrôle.

De la manière de devenir le véritable maître du Fez
Vous ne devez pas vous abandonner au Fez rouge sang tant qu'il ne vous aura pas récompensé. Ce n'est qu'en portant le Fez, qu'en risquant que votre volonté soit faible, que vous soyez indigne de cette tâche et consumé par le Fez, que vous pourrez émerger de l'épreuve triomphant et apte à canaliser ses pouvoirs terribles et grandioses à la fois.

La création de nouveaux Fez
Une fois que vous aurez maîtrisé le Fez, vous pourrez en créer d'autres qui auront des pouvoirs similaires au premier. Cela nécessite que le porteur sacrifie une petite partie d'une âme, la sienne ou celle d'un autre. De cette manière, chaque jour un nouveau Fez peut être créé, sans aucune limite. Pour chaque nouveau porteur, le Maître bénéficie de pouvoirs plus importants encore.

Ceux qui défient le Maître
Méfiez-vous ! Ceux qui portent un Fez pourraient bien vouloir prendre votre place de Contrôleur. Écoutez mes conseils et gardez toujours à vos côtés un petit groupe d'acolytes portant des Fez, que vous pourrez sacrifier si vous êtes défié.

Contrôler les damnés
S'il n'est pas contrôlé, le Fez détruira son porteur. Une fois que cela arrive, la chose qu'est devenu le porteur du Fez peut être contrôlée par d'autres porteurs, plus puissants. Ce ne sont que des esclaves sans cervelle qui se plient à tous les désirs de leur maître.

La porte et la clé
Le Fez rouge sang est la porte et la clé. Si le sang d'un prince est présenté au Fez, celui-ci pourra invoquer ce qui attend à l'Extérieur.

Aide de jeu - **Document Fez n°8** • Extraits des *Murmures du Fez*

Premier jour (mercredi) : de Paris à Strasbourg

Horaire
Paris (départ) : 19 h 30
Châlons-sur-Marne : 22 h 26
Strasbourg : 3 h 43

Embarquement à 22 h 26
Les investigateurs embarquent tard à bord du train et découvrent que leurs compartiments ont été convertis en chambre à coucher. Ils pourraient vouloir passer à la voiture-salon avant d'aller se coucher. Là, ils rencontreront :

- Les hommes russes (la comtesse lit dans son compartiment)
- Mlle MacGregor qui prend des notes dans un journal
- Menkaph et Bentley Burnham en grande conversation. Menkaph espère en partie attirer l'attention des investigateurs et est prêt à sacrifier Bentley Burnham dans ce but. Menkaph est accompagné de Kapok, qui est adossé à la porte. Kapok ne s'assied pas et ne boit pas.

Les ombres de minuit

À 23 h, la comtesse se faufile de son compartiment à celui de Pytor.

À minuit, Scott Myers commence son deuxième jour à titre de porteur du Fez. Ses créatures d'ombre parcourent le wagon entier. Si les investigateurs les voient ou tentent de les blesser, ils constatent qu'elles retournent dans le compartiment de Myers une fois blessées ou juste avant l'aube (peu après Strasbourg).

Deuxième jour (jeudi) : de Strasbourg à Budapest

Horaire
Strasbourg : 3 h 43
Stuttgart : 6 h 41
Ulm : 8 h 18
Munich : 10 h 21
Salzbourg : 12 h 46
Vienne Westbahnhof : 17 h 50
Vienne Staatsbahnhof : 18 h 49
Budapest : 23 h

Matin, 6 h 41
Le train arrive à Stuttgart à 6 h 41 et Bentley Burnham quitte le train, après avoir fait son rapport. Il ne joue plus aucun rôle dans le scénario, à moins que le gardien en décide autrement.

Petit-déjeuner, 9 h
Le premier wagon-lit prend son petit-déjeuner à neuf heures. Les investigateurs sont invités au wagon-restaurant.

Le gardien devrait profiter des heures de repas – le petit-déjeuner, le déjeuner et le souper – pour installer les investigateurs à côté des autres passagers, pour qu'ils puissent faire connaissance des autres voyageurs avec qui ils partagent un wagon. S'ils demandent à rester ensemble, le personnel tentera

Baron Léopold von Hofler

49 ans, noble autrichien adepte de l'occulte

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	21	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact +1D4
Points de vie 11
Santé mentale 27

Compétences

Athlétisme (esquiver)	30 %
Baratin	35 %
Bibliothèque	63 %
Crédit	87 %
Mépriser ses subalternes	76 %
Mythe de Cthulhu	40 %
Persuasion	55 %
Sciences humaines (histoire)	55 %
Sciences occultes	65 %
Trouver Objet Caché	40 %

Langues

Allemand (langue maternelle)	80 %
Anglais	60 %
Arabe	25 %
Latin	50 %
Turc	20 %

Combat

- Bagarre 55 %
  Dégâts 1D3 + 1D4
- Canne 55 %
  Dégâts 1D4 + 1D4
- Dague cérémonielle 55 %
  Dégâts 1D3 + 1D4

Sorts : *Hypnotisme, Signe des anciens, Signe de Voor*

de les satisfaire et de les laisser ensemble (à moins qu'ils ne soient un nombre impair). Les tables peuvent accueillir quatre personnes (deux personnes côte à côte faisant face à deux autres).

Les investigateurs remarqueront, probablement avec inquiétude, que Menkaph porte un Fez rouge sang. Il ne subit aucun effet néfaste et il se moquera de leur intérêt comme d'une superstition. Les investigateurs remarqueront aussi Mme Myers, assise à côté de Menkaph, qui pleure durant tout le repas. M. Myers n'est pas avec eux et Kapok est assis en face. Menkaph éprouve un intérêt répugnant pour Mme Myers, qu'il protège, et verra d'un mauvais œil toute intervention. Cependant, il tentera de ne pas faire de scène visible. Mme Myers se retirera à son compartiment avant la fin du petit-déjeuner.

Si les investigateurs continuent d'observer Menkaph, ils constateront qu'il a deux alliés dans le second wagon et que l'un d'eux porte un autre Fez rouge sang !

Au déjeuner

Mlle MacGregor coince les investigateurs pour savoir s'ils seraient intéressés à participer à son article. Elle aimerait leur opinion sur la question arménienne et sur sa croyance que les chrétiens de l'Empire ottoman sont opprimés. Elle indiquera aussi, si les investigateurs se montrent aimables, qu'elle s'inquiète pour Mme Myers et qu'elle pense aller la voir. Voudraient-ils se joindre à elle ?

L'après-midi : Mme et M. Myers

Cet après-midi, s'ils ne lui ont pas encore parlé, les investigateurs retrouveront Mme Myers dans la voiture-salon, toujours en larmes. Kapok la surveille depuis la porte. Si les investigateurs parlent à Mme Myers, elle leur dira que son mari souffre d'une maladie mystérieuse depuis qu'il a mis le Fez, le mardi soir. Menkaph lui a dit qu'il s'agissait d'une réaction intense puisque son mari est particulièrement sensible, mais elle pense que des choses bien plus sombres se passent. Si les investigateurs semblent aptes et prêts à l'écouter, elle leur demandera leur aide. Le meilleur moyen pour voir Scott Myers est à l'heure des repas, lorsque Menkaph met un point d'honneur à accompagner Mme Myers. Myers ne peut être sauvé que par un acte désintéressé des investigateurs s'ils utilisent le rituel *Arrêter le déclin dû au Fez*.

Vienne, 17 h 50

Le train arrive à Vienne en fin d'après-midi, à 17 h 50 et les investigateurs retrouvent le baron von Hofler, l'ami de Smith et leur généreux bienfaiteur. Les passagers qui arrivent à Vienne sont installés à bord du deuxième wagon-lit.

Le baron von Hofler est accompagné jusqu'à la gare par sa fille inquiète, Ilsa. Les investigateurs, s'ils regardent par la fenêtre, la voient le supplier de ne pas partir en voyage. Elle prétend qu'il est épuisé et a besoin de se reposer. Lorsqu'il refuse, elle part, fâchée. En fait, elle monte dans le train quelques minutes plus tard, déguisée (voir *La fille du baron*, plus bas).

Le baron von Hofler

Le baron von Hofler est pâle et maigre. Ses vêtements sont de la plus haute qualité, mais sa mise n'est pas parfaite. Il est consumé par son intérêt pour le Fez et ne prend pas soin de lui. Le baron est, selon toute apparence, l'allié des professeurs Smith et Demir et il paie les coûts de cette expédition. Cependant, sa motivation n'est pas pure. Il veut vaincre le mal mais ses méthodes pour y arriver ne sont plus justes. Son immersion dans le Mythe de Cthulhu l'a rendu fou. Seule sa fille, Ilsa, le soupçonne. Le baron est intelligent et plutôt réservé. Il ne tolère pas les imbéciles. Si les investigateurs n'ont pas le Fez et le livre à leur arrivée à Vienne, il remettra leurs compétences en doute.

Le baron veut depuis longtemps mettre la main sur le Fez rouge sang, depuis qu'il en a entendu parler par ses associés en Anatolie. Il a assemblé sa propre copie de l'*Apocryphe du Fez* grâce à ses recherches. Il permettra aux investigateurs de la lire ou la leur résumera. Il n'a pas lu *Les Murmures du Fez* et ne sait donc pas comment faire pour en apprendre plus. Ce manque de connaissances le frustre et il compte bien y remédier par des expérimentations. Il choisira donc l'un des investigateurs et lui fera porter l'un des Fez. Si nécessaire, il hypnotisera sa victime. Il tentera ensuite de comprendre le Fez en communiant avec l'esprit des possédés, grâce à ses compétences en **Sciences occultes**. En cas de succès, il comprendra mieux le Fez et pourra décrire les pouvoirs de son Contrôleur (tels que décrits dans *Les Murmures du Fez*). En cas d'échec, il n'apprend rien. En cas d'échec critique, il sombre dans le coma et meurt après 1D10 heures, avant de se relever sous la forme d'un Zombie du Fez.

Si les investigateurs lui donnent un Fez et *Les Murmures du Fez*, il s'isole pendant les prochaines heures afin de les étudier, mais il souhaitera tout de même faire des expériences. Le baron est un personnage complexe. D'un côté, il souhaite sincèrement soutenir Smith, Demir et les investigateurs contre Menkaph. D'un autre côté, il est totalement fou et impitoyable et il souhaite s'emparer du pouvoir pour l'utiliser à ses fins. Il aidera les investigateurs en leur fournissant connaissances et moyens financiers, mais le prix à payer sera sûrement terrible.

Avant Belgrade : La fille du baron

Ilsa von Hofler est convaincue que son père perd pied en raison de ses études occultes et elle est bien déterminée à le sauver. C'est une fille loyale et elle veut avoir une preuve que son père a vraiment perdu le contrôle avant de passer à l'action. C'est pour cela qu'elle se déguise et se fait passer pour une femme exotique lourdement maquillée, vêtue d'un kimono violet orné d'un dragon écarlate. Elle porte également une courte perruque d'un noir d'encre par-dessus ses longs cheveux blonds. Elle observe son père et, quand elle sera certaine qu'il représente un danger pour lui et pour les autres, elle agira. D'une certaine manière, Ilsa utilise les investigateurs comme des cobayes, sans aucun remords. Elle présume que ce ne sont rien de plus que les nouveaux lèche-bottes dégénérés de son père. Ilsa compte droguer le baron et le faire descendre du train entre Vienne et Belgrade. Pour cela, elle a emporté une seringue hypodermique et une bouteille de laudanum, ainsi qu'une bouteille de chloroforme et un grand torchon. Son médecin de famille l'attend à Belgrade et elle a embauché des sbires à Budapest, coordonnant tout le monde par télégramme, si nécessaire. Avec l'aide du docteur, elle compte ramener le baron à Vienne, chez lui, et l'y confiner jusqu'à ce qu'il aille mieux. Elle pense que le docteur Freud pourra le traiter convenablement à Vienne. Le gardien devrait faire des tests de **Discrétion** et de **Déguisement** pour savoir si le déguisement d'Ilsa trompe réellement le baron. Le cas échéant, elle quittera le train avec son père, inconscient, à Budapest, à Belgrade ou à Sofia.

Si Ilsa pense que les investigateurs pourraient être des alliés potentiels, elle demandera leur aide. Elle ne croit pas que son père soit malfaisant, mais elle n'est pas stupide et reconnaît qu'il est devenu dangereux. Elle ne permettra absolument pas que du mal soit fait au baron.

Ilsa von Hofler

23 ans, fille du baron et aventurière

Caractéristiques

APP	16	Prestance	80 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	9	Corpulence	45 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact +0
Points de vie 11
Santé mentale 75

Compétences

Athlétisme (esquiver)	42 %
Baratin	55 %
Bibliothèque	33 %
Discrétion	60 %
Imposture	66 %
Persuasion	35 %
Sciences de la vie (pharmacologie)	25 %
Trouver Objet Caché	40 %

Langues

Allemand (langue maternelle)	75 %
Arabe	20 %
Anglais	40 %
Turc	20 %

Combat

- Bagarre 40 %
  Dégâts 1D3
- Revolver calibre 32 50 %
  Dégâts 1D8

Équipement : Canne-épée



Toprak

24 ans, fils du professeur Demir

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact +1D4
Points de vie 11
Santé mentale 61

Compétences

Athlétisme (esquiver) 40 %
Bibliothèque 40 %
Trouver Objet Caché 35 %

Langues

Anglais 50 %
Turc (langue maternelle) 70 %

Combat

• Bagarre 50 %
Dégâts 1D3 + 1D4

Budapest, 23 h

À 23 h, le train arrive en gare de Budapest et le wagon Berlin-Constantinople est attaché, ce qui nécessite vingt minutes d'attente.

Si les investigateurs ont donné le Fez et *Les Murmures du Fez* au baron von Hofler et si sa fille n'a pas encore agi, il quitte le train et tente de retourner à Vienne.

Les investigateurs peuvent le traquer et lui reprendre les objets mais ils devraient faire ensuite une course folle en calèche, à cheval ou en prenant les trains locaux pour traverser la frontière, rejoindre la Serbie et reprendre l'Orient-Express à Belgrade le matin suivant à 5 h 40.

Encore plus d'ombres de minuit

Les créatures d'ombre de Myers errent encore toute la nuit et sont cette fois plus agressives.

À minuit, Scott Myers commence son troisième jour avec le Fez sur la tête. Menkaph le contrôle pour qu'il n'attaque pas Mme Myers, mais celui-ci ne répugnera pas à le lâcher contre les investigateurs. Au cas où Scott Myers serait tué ou détruit, Menkaph choisira Mme Myers comme victime suivante.

Troisième jour (vendredi) : de Belgrade à la Bulgarie

Horaire

Belgrade : 5 h 40
Nïs : 10 h 57
Sofia : 16 h 05

Belgrade, 5 h 40

L'Orient-Express arrive à Belgrade à 5 h 40. Si les investigateurs n'ont pas chamboulé ses plans, Ilsa von Hofler drogue son père pour le faire descendre du train, avec l'aide de son médecin et ami.

Petit-déjeuner, 9 h

Le gardien devrait rappeler aux investigateurs qu'ils approchent de leur dernière nuit sur le train et qu'il serait temps qu'ils préparent leurs plans en conséquence.

Au cours de la matinée, la comtesse se présente aux investigateurs, particulièrement si l'un d'eux est une femme. Mlle Minkoff, toujours attentive, est également présente.

La comtesse confesse s'être enfin lassée de Pytor et avoir rompu. Maintenant, il est bougon et la menace. Elle a un peu peur. Quelqu'un accepterait-il d'aller lui parler en son



nom ? Elle en serait reconnaissante. Un test réussi de **Persuasion** ou d'**Intimidation** devrait remettre Pytor à sa place.

Les dernières ombres de minuit

À ce stade-ci, Menkaph est prêt à tout pour se débarrasser des investigateurs, à moins qu'ils se soient montrés totalement perdus face à la situation. Il accélère la conversion de Myers et de ses sbires porteurs de Fez en Serviteurs, ces esclaves démunis de volonté, aussi forts que coriaces. Ainsi, s'ils se font prendre, il pourra nier avoir eu connaissance de leurs activités.

Quatrième jour (samedi) : l'arrivée à Constantinople

Horaire
Constantinople : 10 h 43

Le dernier matin
Les investigateurs prennent leur dernier petit-déjeuner à bord de l'Orient-Express avant de se préparer à quitter le train à Constantinople à 10 h 43. Leur état dépend entièrement de leurs actes durant le voyage.

Constantinople

L'arrivée à Constantinople

À la gare
Les investigateurs arrivent à la gare de Sirkeci à 10 h 43 le samedi matin. La gare est récente et grande, ayant été terminée en 1890. Elle ressemble à un mélange entre une mosquée et une énorme gare victorienne et cette création d'un architecte prussien est considérée comme un exemple classique de l'orientalisme européen. Les bagages des investigateurs sont transférés directement du train à la douane, où ils sont inspectés puis confiés au personnel de la Compagnie internationale des wagons-lits, pour s'assurer qu'il n'y ait aucun délai.

La Constantinople ottomane est très différente des villes qu'ils ont pu visiter jusqu'à présent. Le voyageur italien Edmondo de Amicis faisait remarquer la variété étonnante des gens dans les rues : « en moins de dix minutes et en l'espace de quelques pas, vous aurez vu un mélange de races et de vêtements tel que vous ne l'auriez jamais imaginé ».

Il mentionnait les Turcs et les Grecs, les Arméniens, les cosaques d'Ukraine et de Russie, les Serbes, les Monténégrins, les Valaques, les Albanais dans leurs longues robes blanches, les esclaves africains, un écrivain se faisant passer pour un nécromant, les nonnes de l'hôpital de Pera, un Tartare vêtu de peaux de mouton, une femme musulmane voilée accompagnée de son esclave, une femme juive portant des vêtements traditionnels, une femme noire venue du Caire, les jeunes Turques vêtues de pantalons verts et de vestes jaunes ou rouges.

Partout il remarquait les sons des différentes langues et les signes des différentes religions. Les moyens de transport incluaient les chameaux, les mules, les chevaux, les chaises à porteurs, les charrettes tirées par des bœufs et les calèches. L'opulence des riches était visible, tout autant que la pauvreté la plus extrême, les deux se côtoyant.

Les enfants du professeur

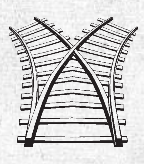
Toprak et Rana accueillent les investigateurs. Ce sont le fils et la fille du professeur Demir. Tous deux parlent un anglais excellent, mais fortement accentué. Ils sont polis, mais font preuve d'une grande agitation. La nuit précédente, le professeur a été attaqué à la maison et leur plus jeune frère, Barlas, a été enlevé lorsqu'il a tenté d'aider leur père. Le professeur a été poignardé au ventre et il est en convalescence. Ils insistent pour que les investigateurs aillent le voir avant d'aller s'installer à leur hôtel.

La maison du professeur Demir

Le professeur Demir possède une très jolie maison à Galata. Sa femme Selin est charmante et ses enfants sont bien éduqués et intelligents, mais tous sont inquiets pour Barlas, qui a été enlevé. Le professeur Demir a une silhouette imposante avec son profil ciselé et sa moustache fournie. Il est grand pour l'époque, mesurant environ 1 m 80, et est âgé d'une cinquantaine d'années. Sa blessure est visiblement douloureuse, mais il se déplace dans toute la maison en faisant des efforts. Par contre, sortir est hors de question durant les deux semaines suivantes.

Le professeur est actuellement à la retraite, mais pas entièrement par choix.

Et si les investigateurs ont tout fait ?



Les investigateurs pourraient bien avoir réussi à tuer Menkaph et ses sbires et à s'emparer de tous les Fez avant l'arrivée à Constantinople. Un tel triomphe serait inattendu, mais non impossible, et il ne faut sûrement pas l'empêcher.

Le gardien peut présumer que, avant que le dernier adorateur meure, celui-ci aura une occasion d'envoyer un télégramme à Constantinople pour prévenir Nisra, la Fille du Destin. Elle aura alors encore plus de raisons d'enlever le fils du docteur Demir à Constantinople (voir plus loin pour plus de détails).

Rana

20 ans, fille du professeur Demir

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 13
Santé mentale 72

Compétences

Athlétisme (esquiver)	40 %
Bibliothèque	60 %
Culture artistique (écriture)	50 %
Trouver Objet Caché	35 %

Langues

Anglais	50 %
Perse	60 %
Turc (langue maternelle)	75 %

Combat

• Bagarre	50 %
Dégâts 1D3	

La Constantinople ottomane

La Constantinople de l'Empire ottoman est encore une grande ville pleine de couleurs, le point central du monde entier, entre Orient et Occident, mais est aussi la capitale d'un empire visiblement en déclin. L'Empire ottoman (1301-1922) était un empire islamique qui avait remplacé l'Empire byzantin à titre de pouvoir dominant à l'est de la Méditerranée.

La conquête de Constantinople en 1452 a cimenté son contrôle sur la région de la mer Noire et, sous le règne de Soliman le Magnifique (1520-1566), l'Empire s'étendait jusqu'à la Syrie, l'Égypte, l'Arabie, la Hongrie, les Balkans et jusqu'aux limites de Vienne. Maintenant, son pouvoir décroît. Le sultan s'agrippe au pouvoir d'une main de fer, malgré ses ennemis externes (comme les tsaristes qui s'accaparent progressivement le territoire de l'Empire qui a perdu quarante pour cent de ses terres lors de la conquête russe de 1878) et internes, qui militent en faveur du modernisme. Le sultan pense que l'ouest de l'Europe lui fournira une solution à son problème russe et que des concessions à la modernité apaiseront ceux qui croient que l'Empire doit tomber. Il a tort dans les deux cas.

La Constantinople ottomane est, sous plusieurs aspects, composée de deux villes distinctes. La première, sur la rive nord de la Corne d'or, composée des quartiers de Pera et de Galata, est une ville européenne. Un ambitieux programme de modernisation à coups d'hôtels européens, de style urbain et d'implantation de lignes de chemin de fer est en cours depuis des décennies. Pera accueille les hôtels européens, les médecins, les magasins et même un réseau de métro. L'autre ville, résolument turque, se trouve au sud de la Corne d'or, à Stamboul et sur les rives asiatiques du détroit du Bosphore, à Scutari. Le mode de vie suit également le rythme turc. Pour les Turcs, Stamboul est le vrai visage de Constantinople, l'ancienne cité des Byzantins, construite comme Rome sur sept collines, chacune étant couronnée par une mosquée. C'est là le cœur véritable de Constantinople. À Pera et aux alentours, tout respecte les standards européens, ce qui n'est pas le cas des autres quartiers.

Constantinople est une ville magnifique, mais elle accueille également pauvreté et malheur. À l'écart des boulevards se trouvent d'étroites ruelles sales, aux pavés irréguliers jonchés d'ordures. Des meutes de chiens sauvages et affamés errent dans les rues. La population, toujours plus nombreuse, met rudement la ville à l'épreuve. Au sein de l'Empire qui rapetisse, nombreux sont ceux qui se réfugient en Turquie. Le recensement officiel de 1886 indique que la population était de 851 494 (une hausse de 110 % sur les quarante dernières années), mais ce chiffre est considéré comme erroné et il serait plus juste de dire que la ville comptait plus d'un million d'habitants. La ville est principalement musulmane et la langue officielle est le turc.

Le logement

En 1893, l'hôtel Pera Palace n'est pas encore achevé et les autres hôtels de Pera cherchent tous à offrir un confort à l'européenne aux voyageurs. Pour les investigateurs, les choix possibles incluent l'Hôtel de Byzance et Missiri, ainsi nommé par Bradshaw mais dont le nom officiel est Hôtel d'Angleterre. Les chambres d'hôtel coûtent de 18 à 20 shillings par nuit, ce qui les rend très chères selon les standards européens. Les repas y coûtent environ 5 shillings. L'Hôtel Belle-Vue est bien moins cher, à 12 schillings par nuit. Les chambres y sont moins belles, les draps ne sont pas changés aussi souvent et il arrive régulièrement que des vols soient commis dans les chambres.

Dès 1894, le Pera Palace instaurera l'ère des hôtels de luxe un peu plus chers que les autres, mais de valeur bien supérieure.

La monnaie

La monnaie est la livre turque qui, dans les années 1890, vaut 18 shillings anglais. Les livres turques sont faites d'or, d'argent et de cuivre. Ces dernières pièces étaient autrefois recouvertes d'une mince couche d'argent, qui a disparu de la plupart des pièces depuis. Les Turcs tendent à indiquer les prix en gurush, appelés piastres par les Européens. La piastre vaut environ deux pennies. La monnaie européenne est acceptée sans avoir besoin de la changer d'abord. Le souverain anglais vaut 120 piastres. Les autres monnaies populaires sont les francs en argent de France, d'Italie et de Grèce, qui valent 4,5 piastres. Les autres monnaies sont acceptées à des taux de change moins favorables. Au bureau de Thomas Cook & Son à Pera, les voyageurs peuvent changer leurs billets et autres pièces sans tracas.

Les armes et autres biens

Le bazar de Stamboul est l'endroit où aller acheter ses biens. Le marchandage est monnaie courante. Si quelqu'un désire acheter une arme à Constantinople, elle sera probablement de fabrication allemande, puisque les Allemands fournissent des armes aux Ottomans depuis des décennies. Les groupes qui peuvent fomenter des troubles à cette époque sont les Dashnaks, des terroristes arméniens qui protestent contre la cruauté dont les Ottomans font preuve envers leur peuple. De plus, de nombreux espions du tsar sont en ville et cherchent à miner l'Empire. Tous les policiers sont armés en tout temps. Un voyageur a même indiqué qu'ils portaient tout un arsenal à la ceinture. Les docteurs et pharmaciens européens se trouvent à Pera, de même que les consulats.


Constantinople. Vue de Scutari au Bosphore

Les chiens de Constantinople

Sans aucune exception, tous les récits de voyageurs du dix-neuvième siècle mentionnent les meutes de chiens errants qui infestent nuit et jour les rues de Constantinople. Certains les considèrent comme amicaux alors que d'autres pensent qu'il s'agit d'infâmes cabots acariâtres qui nuisent à la ville.

Les déplacements

Généralement, à Constantinople, les touristes embauchent un drogman, qui sert de guide et d'interprète. Le prix moyen est de 7 shillings par jour. Notez qu'à Constantinople le terme « guide » est un euphémisme pour parler d'un maquereau et peut donc porter à confusion.

Attelages et chevaux :

Les attelages sont très fréquents et sont tirés par deux chevaux, en raison des collines escarpées. Les courts trajets coûtent 10 pennies, les plus longs de 2 à 3 shillings. Les voyageurs pourraient avoir à payer quelques pennies de plus pour les trajets après 18 h. Il est également possible de louer des chevaux, mais les tarifs ne sont pas fixés et il faut donc marchander.

Bateaux :

Les bateaux qui naviguent sur les eaux entourant Constantinople coûtent environ 1 shilling et 6 pennies par personne, sans supplément pour les bagages. Il est également possible de louer des caïques, sortes de barques à quatre rames, pour le prix de 2 shillings et 6 pennies pour de longs trajets ou de 1 shilling et 8 pennies par heure. Les meilleurs caïques se trouvent sous le pont de Galata. Il n'est pas recommandé de s'en servir pour traverser jusqu'à la partie asiatique de la ville.

Trams :

Les trams traversent Pera et Galata pour 2 pennies et Stamboul pour 3 pennies.


Constantinople. Vue panoramique et la mosquée Suleymanié.

Les Ottomans ont fermé deux des universités pour lesquelles il travaillait : l'université d'Istanbul et celle de Marmara (celle-ci est fermée pour rénovations). Les deux seront rouvertes en 1900. Le professeur touche actuellement une bourse de recherche via le département de l'Éducation.

Si les investigateurs sont quatre ou moins, le professeur insistera pour qu'ils restent chez lui durant leur séjour à Constantinople.
Si les investigateurs ont avec eux M. et Mme Myers, Demir et sa femme se montreront compatissants et accepteront de s'occuper du jeune couple.

Le professeur Demir est reconnaissant que les investigateurs aient accepté d'aider Smith, mais il s'inquiète pour son fils. Il abordera les sujets suivants avec eux.

L'enlèvement

La principale préoccupation de Demir est que Barlas lui soit rendu sain et sauf. Il montre aux investigateurs une note manuscrite qui lui a été livrée, indiquant que le fils du professeur lui sera rendu à condition que le professeur donne au culte ce qu'il demande. Ces demandes dépendent du succès des investigateurs à bord du train, mais peuvent inclure le livre (si les investigateurs l'ont), un Fez (si le culte n'en a aucun) ou que les « nouveaux amis » du professeur quittent Constantinople à bord de l'Orient-Express ou d'un ferry dans les vingt-quatre heures. La note spécifie que la rencontre pour l'échange aura lieu le dimanche à minuit, sur les quais de Kasim Pacha.

Demir n'est pas stupide et il sait que les adorateurs n'ont aucune intention de respecter leur part de l'échange. Il pense avoir deux chances de sauver Barlas : s'il trouve où le culte le garde prisonnier et parvient à le libérer avant l'échange ou s'il les prend par surprise lors de l'échange.

Le livre : *Les Murmures du Fez*

Le professeur est capable de lire les dernières pages des *Murmures du Fez*. Si les investigateurs lui donnent le livre, il peut le lire et le traduire en douze heures (consultez le paragraphe *La dernière partie des Murmures du Fez*, ci-dessous). Il aura terminé à midi le jour suivant.

Les Enfants du Fez rouge sang

Le professeur peut donner aux investigateurs des informations sur le culte, qu'il croit être petit mais en train de gagner en force. Il connaît beaucoup de choses sur l'histoire du culte. Il sait que Menkaph se sert de l'ancienne concubine Nisra, Fille du Destin. Il sait aussi que, avant cela, Menkaph était allié à Selim Makryat.

Nisra, Fille du Destin

Nisra, la Fille du Destin, est le véritable pouvoir qui se cache derrière Menkaph. Elle a été l'élève du mystérieux occultiste surnommé le Français, qui possède un manoir à Stamboul. Demir ne sait pas si le Français pourrait les aider, mais c'est possible. C'est un homme pervers.

Le Fez rouge sang

Le professeur est à même de fournir toute information manquante à propos du Fez rouge sang.

Selim Makryat

Les investigateurs pourraient se rappeler des avertissements de Smith à l'encontre de Selim Makryat. Demir leur indique que Makryat vénère une entité terrible nommée l'Écorché et que Selim mène des recherches et expériences étranges depuis des années.

Il explique que Selim et Menkaph étaient autrefois alliés. Le culte de Selim s'appelle les Frères de la Chair et il occupe une ancienne forteresse à Scutari, sur les rives asiatiques du Bosphore. Selim est extrêmement dangereux et Demir n'est pas convaincu qu'il n'ait rien à voir dans cette histoire.

Mener l'enquête

Les investigateurs pourraient vouloir consacrer un peu de leur temps à compléter les informations dont ils disposent. Les lieux idéaux pour mener leurs recherches sont indiqués ici.

Le Trésor impérial

Situé sur les lieux de l'ancien sérail, où se trouvait autrefois le palais du sultan, il s'agit d'un endroit où sont érigés des palais et des musées, et où le trésor est conservé.

Ce dernier contient les joyaux de la couronne, mais également une importante bibliothèque. Les visiteurs doivent obtenir une autorisation impériale pour venir visiter les lieux (voir *Le consulat britannique*, ci-dessous).

Durant leur visite, ils seront accompagnés d'un garde en tout temps. La bibliothèque contient des milliers de manuscrits anciens écrits en perse, en arabe, en grec et en turc. Ils sont considérés comme n'ayant aucun intérêt pour les visiteurs, mais il est possible de s'arranger auprès du consulat pour les consulter. Notez que les gardes n'acceptent pas les pourboires et encore moins les pots-de-vin.

Le Musée impérial des antiquités

Également situé sur les lieux de l'ancien sérail, il est ouvert de 9 h à 14 h 30 chaque jour, sauf les vendredis. L'entrée coûte 5 pias-

Professeur Ahmed Demir

55 ans, professeur turc adepte de l'occulte

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 14
Santé mentale 62

Compétences

Athlétisme (esquiver)	32 %
Baratin	45 %
Bibliothèque	83 %
Crédit	50 %
Mythe de Cthulhu	20 %
Persuasion	40 %
Psychologie	42 %
Sciences humaines	
- anthropologie	66 %
- histoire	75 %
Sciences occultes	78 %

Langues

Anglais	50 %
Arabe	65 %
Grec	60 %
Perse	70 %
Turc (langue maternelle)	95 %

Combat
• Bagarre 50 %
Dégâts 1D3 + 1D4

Policier turc

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 13
Santé mentale 60

Compétences

Athlétisme (esquiver)	40 %
Discrétion	50 %
Droit	40 %
Écouter	35 %
Trouver Objet Caché	35 %

Langue
Turc (langue maternelle) 50 %

Combat
• Bagarre 50 %
Dégâts 1D3
• Yatagan 50 %
Dégâts 1D6 + 1D4
• Revolver calibre 38 50 %
Dégâts 1D10

tres ou 10 pennies. Le musée contient de nombreux sarcophages et autres artefacts antiques, non seulement de Turquie et d'Égypte, mais aussi de Grèce et de Perse, ainsi que des objets trouvés à Troie, y compris des artefacts des Hittites, des Phéniciens et des Romains. Demir est un ami du directeur et celui-ci peut donc permettre que les manuscrits soient consultés ou les lieux ouverts plus longtemps, si nécessaire.

Le Musée des costumes anciens

Situé proche de l'hippodrome et ouvert de 9 h à 16 h tous les jours. Ceux qui souhaitent faire des recherches sur l'histoire du Fez pourront le faire ici.

Les informations disponibles

Un test réussi de **Bibliothèque** permet de glaner les informations suivantes. Notez cependant que ces informations sont données en arabe, en perse (la langue préférée de la littérature ottomane) ou en turc.

- Assembler un nouvel *Apocryphe du Fez*.
- Assembler *Les Murmures du Fez*. Si les investigateurs ont le Fez rouge sang ou une reproduction des symboles qui le recouvrent, il est possible, grâce à une recherche judicieuse, de trouver suffisamment d'informations pour reconstituer la partie inconnue du livre concernant les rituels et la destruction du Fez. C'est un exploit que Nisra, Menkaph et leurs sbires n'ont pas réussi, qui nécessite des recherches à temps plein durant deux semaines complètes. (Voir ci-dessous l'interprétation que Demir a faite de sa lecture.)

La dernière partie des *Murmures du Fez*

Une demi-journée après avoir reçu *Les Murmures du Fez*, le professeur Demir a terminé de parcourir la partie principale du livre et de lire la partie intraduisible. Il envoie immédiatement un messager chercher les investigateurs. Ils le trouvent visiblement secoué.

La section en hiéroglyphes indique clairement qu'il est inutile de trouver un vrai prince, que toute personne qui porte le Fez et accomplit le rituel est considérée comme un prince. L'accomplissement du rituel serait désastreux puisqu'il permettrait au père de tous les sorciers, un être maléfique qui dépasse la conception humaine du mal, d'entrer dans notre réalité. Le prix que la ville, voire le pays, aurait à payer serait terrible.

Un test réussi de **Mythe de Cthulhu** permet de comprendre que cette déité est Yog-Sothoth.

Les hiéroglyphes indiquent également comment détruire le Fez définitivement. Quelqu'un doit porter un Fez à proximité du Contrôleur actuel du Fez et le vaincre dans un combat de volonté. Les symboles sur le Fez décrivent le rituel qui permet la destruction.

Le sort *Détruire le Fez* est indiqué à la fin de ce scénario, dans la section sur *L'île des Princes maudits*.

Rendre visite au Français

Le Français est en fait le duc Jean Floressas des Esseintes, aussi connu sous le nom de Prince Puzzle. Le gardien devrait garder secrète son identité, mais le jouer de la manière dont il se présente dans les années 1920. Si les joueurs pensent qu'il s'agit du même homme, ils se méfieront immédiatement lorsque leurs investigateurs le rencontreront à Lausanne. Consultez *Nocturne*, le chapitre sur Lausanne, pour plus d'informations.

Le Français possède un grand manoir à Stamboul, non loin du Grand Palais du sultan. Les jardins sont magnifiques et exotiques, des paons s'y pavanent et des centaines d'arômes étranges, qui ne sont pas tous naturels, flottent à la moindre brise. La résidence est un élégant bâtiment surmonté d'un dôme. Des serviteurs silencieux conduisent les investigateurs sur le balcon, où le Français est confortablement installé sur des coussins de soie, à fumer un narguilé. Le Français a la même apparence qu'il aura dans les années 1920. Ceux qui le rencontreraient à trente ans d'écart pourront remarquer à quel point il n'a pas changé depuis.

Le Français est un puissant occultiste mais, pour l'instant, les investigateurs ne l'intéressent pas suffisamment pour qu'il leur veuille du mal. S'ils sont courtois et se montrent flatteurs, il pourrait même les aider, selon leurs succès en **Manipulation** ou **Persuasion**. Par contre, le **Baratin** ne fonctionne pas et il fera jeter dehors tout investigateur qui oserait lui faire perdre son temps avec une telle grossièreté.

S'il n'aime pas l'attitude des investigateurs, ou s'ils se montrent impolis, le Français pourrait mettre une poudre de rêve dans leur boisson et leur faire faire d'horribles cauchemars qui mettront leur Santé mentale en danger. Quel que soit le cas, il préviendra Nisra de leur discussion, simplement parce que cela l'amuse et qu'il aime montrer qu'il est mieux informé que ses rivaux.

Le Français est également intéressé par le fait que Smith et Demir sont dangereux, de même que Selim Makryat, tandis que Nisra

et Menkaph sont des amateurs qui attirent l'attention et causent des problèmes à tous. Monter les investigateurs contre les Enfants du Fez rouge sang pourrait lui permettre de résoudre deux problèmes d'un coup. Il écarte toute question posée par les investigateurs sur Selim, riant comme s'il s'agissait d'une blague.

Il peut donner les informations suivantes :

- Nisra, la Fille du Destin, était sa pupille. Elle s'est laissé persuader par le charlatan, Menkaph, que le Fez rouge sang était un raccourci pour obtenir le pouvoir et elle a donc abandonné les études qu'elle menait sous sa tutelle. Elle réalisera que les pouvoirs qui en valent la peine ne s'atteignent pas par des raccourcis.
- Nisra a accueilli un prince fou en exil, le prince Ramazan. Il s'agit d'un lointain cousin du sultan, exilé en raison de sa folie et de son ambition, une combinaison qui déplaisait fortement au sultan. Le Français a entendu dire que Ramazan a la syphilis, ce qui l'amuse énormément.
- Nisra s'est installée sur une île oubliée appelée île des Princes maudits, la dixième île des îles des Princes, la plus éloignée, l'endroit où les membres de la royauté byzantine ou ottomane sont exilés depuis toujours. Elle a un eunuque noir comme garde (être noir ou blanc détermine quelle partie des organes génitaux est enlevée et la distinction est donc importante à l'époque ottomane) et quelques autres serviteurs, probablement des adorateurs.
- Menkaph est un imposteur qui ne sait pas grand-chose. Il tire son pouvoir de son lien direct avec Nisra ou du peu qu'il a volé dans les livres et artefacts.

Dès que les investigateurs auront quitté le Français, celui-ci enverra un serviteur informer Selim de leur conversation, et un autre prévenir Nisra. Il fera croire à Nisra qu'il manipule les investigateurs pour qu'ils puissent être piégés (ce qui est partiellement vrai de toute manière). Des investigateurs qui attendraient devant chez lui verront les deux serviteurs sortir une demi-heure plus tard.

Les serviteurs se séparent à la porte, l'un se dirigeant vers le sud et la mer de Marmara et l'autre à l'ouest, vers Scutari.

Les Frères de la Chair

Les Frères de la Chair forment un petit groupe installé dans l'ancien fort de Scutari, sur les rives asiatiques du Bosphore. Les rives asiatiques comprennent de nombreux bâtiments orientaux et bien plus de végétation que les rives européennes. Scutari est un petit village, connu pour avoir accueilli l'hôpital de Florence Nightingale durant la guerre de Crimée et pour son monastère de derviches. On y trouve également des cimetières turcs et britanniques. Il en coûte environ 40 piastres et une demi-journée de voyage pour y venir par bateau.

Une vingtaine d'adorateurs vivent là à tout moment. Le fort est situé en surplomb d'un petit village. Les adorateurs se font passer dans le village pour un ordre monastique et ils essaient de leur mieux de ne pas attirer l'attention. Il y a une chance sur deux pour que Selim en personne soit là lorsque les investigateurs viendront. Il passe la moitié de son temps à la forteresse pour mener ses expériences visant à écorcher des humains. Le culte n'est absolument pas aussi connu qu'il le deviendra dans les années 1920. Selim utilise principalement ses membres comme gardes du corps pour lui ou comme geôliers pour ses victimes. Seul un petit groupe d'environ six personnes s'y connaît en sciences occultes autour de lui, l'un d'eux étant Mehmet, le fils de Selim.

Selim Makryat

Selim Makryat est un gentilhomme d'un certain âge qui dévisage les investigateurs intensément, comme s'il imaginait à quoi ressemblerait leur visage une fois privé de sa peau (ce qu'il fait réellement, d'ailleurs). Selim est prudent et alerte, et ses Frères redoublent de prudence lorsque des visiteurs sont admis dans le fort. En plus, à titre de précaution, il lance le sort Peau de Sedefkar, ce qui lui donne 10 points d'armure. Les caractéristiques de Selim se trouvent dans le chapitre sur Constantinople en 1923, si nécessaire. Au cours de la conversation avec Selim, un enfant de neuf ans reste assis là, sans mot dire, à observer et écouter.

Il s'agit de Mehmet Makryat. Un test de **Psychologie** permet de confirmer qu'il écoute et mémorise le moindre aspect de la discussion. Mehmet se tournera pour regarder dans les yeux tout investigateur qui s'intéresserait de près à lui, avant de se remettre à écouter la discussion. L'investigateur aura la désagréable impression que le jeune garçon se souviendra d'eux. Selim n'offre aucune aide aux investigateurs, à moins qu'ils l'informent s'opposer à Nisra.

Il ne l'aime pas, car l'idée que les femmes puissent détenir un pouvoir occulte le répugne. Il leur parlera de la dixième île secrète de l'archipel des îles des Princes, l'île des Princes maudits, et leur indiquera qu'elle possède une cinquantaine d'adorateurs.

Des investigateurs courageux pourraient tenter de tuer Selim ou Mehmet. Prenez pour acquis que Selim demeure vigilant face à une telle éventualité et qu'il ne fera preuve d'aucune pitié.

Les Serviteurs du Fez

25 à 35 ans, esclaves du Fez rouge sang

Caractéristiques

APP	9	Prestance	45 %
CON	28	Endurance	99 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	26	Puissance	99 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées
Impact +1D6
Points de vie 20
Santé mentale 0

Compétence
Aucune

Langue
Aucune

Combat
- Bagarre 50 %
  Dégâts 1D3 + 1D6

Note : Ces caractéristiques s'appliquent aux hommes de main qui portent un Fez et sont rapidement devenus des Serviteurs.

Adorateurs

20 à 40 ans

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	8	Connaissance	40 %
INT	9	Intuition	45 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 12
Santé mentale 50

Compétences

Athlétisme (esquiver)	32 %
Discrétion	50 %
Écouter	35 %
Trouver Objet Caché	35 %

Langue
Turc (langue maternelle) 40 %

Combat
- Bagarre 50 %
  Dégâts 1D3 + 1D4
- Yatagan 50 %
  Dégâts 1D6 + 1D4
- Armes d'épaule 50 %
  Dégâts 2D6

Note : Les adorateurs pourraient porter des fez mais n'en seraient qu'au stade un ou deux, à moins que Nisra n'ait accéléré le processus. Elle peut le faire si elle a besoin de Suppôts de l'ombre, de Serviteurs ou de Serviteurs non vivants.

Adorateurs devenus Serviteurs du Fez

20 à 40 ans

Caractéristiques

APP	1	Prestance	5 %
CON	24	Endurance	120 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	26	Puissance	130 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	8	Connaissance	40 %
INT	9	Intuition	45 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact +1D6
Points de vie 18
Santé mentale 50

Compétences

Athlétisme (esquive) 32 %

Langue

Aucune

Combat

• Bagarre 50 %
Dégâts 1D3 + 1D6

Note : Ces caractéristiques reflètent les adorateurs qui portent un fez et qui ont bénéficié d'un passage accéléré au stade de Serviteur.

Marins turcs

25 à 45 ans

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	9	Connaissance	45 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact +1D4
Points de vie 16
Santé mentale 50

Compétences

Athlétisme (esquiver) 30 %
Culture artistique (menuiserie) 60 %
Écouter 55 %
Navigation 70 %
Pêche 75 %
Trouver Objet Caché 45 %

Langue

Turc (langue maternelle) 45 %

Combat

• Bagarre 60 %
Dégâts 1D3 + 1D4
• Couteau 40 %
Dégâts 1D4 + 1D4
• Armes d'épaule 40 %
Dégâts 2D6

Note : Les adorateurs pourraient porter des fez mais n'en seraient qu'au stade un ou deux, à moins que Nisra n'ait accéléré le processus. Elle peut le faire si elle a besoin de Suppôts de l'ombre, de Serviteurs ou de Serviteurs non vivants.

Le sultan

Il est possible que les investigateurs décident de rendre visite au sultan pour en découvrir plus au sujet du prince. Tous ceux qui s'y connaissent un tant soit peu au sujet de l'Empire ottoman, y compris des investigateurs turcs, savent que le sultan a une famille nombreuse et plusieurs pourraient prétendre avoir le sang d'un prince.

Le palais

Le palais du sultan fait partie du Grand Palais situé à Stamboul dont l'espace occupe cinq kilomètres carrés. Le complexe contient des jardins, des bâtiments résidentiels, un terrain de polo et tout ce qu'un potentat moderne pourrait vouloir. Obtenir une audience auprès du sultan est extrêmement complexe et il faut plus d'une semaine pour en décrocher une, sans compter qu'il faudra réussir un test de **Crédit**. Demir suggère que l'ambassade pourrait peut-être les aider, ce qui donne un point de bonus.

Si les investigateurs bénéficient d'une audience auprès du sultan, il est distant, mais poli. Après tout, ils sont Européens. Il leur parle de Ramazan, un cousin éloigné drogué et alcoolique, un embarras pour tous les bons musulmans de la famille. Il ne sait pas où se trouve le prince actuellement (ce qui est vrai). Il sait qu'il s'est acoquiné avec des personnes peu recommandables et ne l'a pas revu depuis des mois. Le sultan ne se souvient pas du nom de Nisra, démontrant ainsi que les serviteurs sont indignes d'être pris en considération, mais un test de **Psychologie** difficile permet de repérer qu'il se souvient d'elle et peut-être qu'il la désire encore.

Il tentera d'obtenir d'eux une dispense de leur pays envers son trône et de possibles ambassadeurs. S'il les juge suffisamment aimables, il les invitera à un bal où ils rencontreront plusieurs membres de sa famille, des ministres de son gouvernement, des dignitaires étrangers et quelques espions. Aileen MacGregor y sera si elle a survécu, ainsi que le Français. Cela sera une belle soirée d'opulence, rappelant les Mille et Une Nuits d'antan.

Le consulat britannique

Le consulat britannique se trouve face à la Banque ottomane et est ouvert de 10 h à 15 h. Les employés peuvent facilement expliquer l'histoire et l'utilité des îles des Princes, mais tiennent à préciser qu'il n'y en a que neuf et que les îles ne sont ni habitées, ni des lieux touristiques. Le sultan ne recourt plus à ces anciennes pratiques et est plutôt moderne (ce n'est pas vrai, mais ils n'en démordront pas). Les voyages en Turquie nécessitent un permis que seul le consul peut délivrer. Cela remplace le passeport auprès des autorités locales. Le consul peut également aider pour différentes choses, mais il conseille généralement de s'adresser aux banques ou au bureau de Thomas Cook & Son à Pera pour les affaires simples comme l'argent ou les télégrammes.

L'échange avec les ravisseurs

Les arrangements

La note des ravisseurs indique que l'échange contre le fils du professeur Demir aura lieu à minuit le jour suivant l'arrivée des investigateurs à Constantinople. L'échange doit se faire sur les quais de Kasim Pacha, près du chantier naval de Pera, sur la Corne d'or.

L'arrivée des ravisseurs depuis l'île

Les adorateurs conduisent le garçon au lieu de rendez-vous par bateau depuis l'île.

Dix adorateurs se présentent, y compris le meneur, Menkaph ou Kapok si l'un des deux a survécu au trajet sur l'Orient-Express. Sinon, le meneur sera un adorateur inconnu qui parle un anglais passable. Si les adorateurs sont parvenus à garder au moins un Fez, deux adorateurs en portent et sont déjà devenus des Serviteurs du Fez. Cinq adorateurs sont armés de pistolets, les cinq autres de yatagans. Ils quittent l'île aux environs de 20 h puisqu'il leur faut presque tout ce temps pour le voyage.

Les investigateurs peuvent les intercepter ou les suivre en bateau, mais aucun bateau n'acceptera de le faire sans toucher un pot-de-vin considérable. Le caïque, le type de bateau le plus simple à louer, est trop petit pour pouvoir suivre. Le professeur Demir peut mettre les investigateurs en contact avec un homme de confiance, le pêcheur Abdullah aux neuf doigts. C'est un capitaine de navire courageux et malin qui possède un petit chalutier qui conviendrait. Il est loyal envers le professeur, qui lui a sauvé la vie il y a plusieurs années, et son équipage combattra les adorateurs si jamais leur bateau devait être abordé.

La rencontre au chantier naval

La rencontre doit avoir lieu à minuit au chantier naval Kasim Pacha. Même les guides touristiques indiquent qu'il s'agit d'un quartier « dégoûtant et malfamé ». Il se trouve du côté nord de la Corne mais n'est pas réellement isolé. Des ouvriers y travaillent même la nuit et la flotte turque mouille non loin. Les adorateurs laissent l'un des leurs guider les investigateurs lorsque ceux-ci arrivent sur une zone désertée des quais. Des caisses, des cordes, des planchers sales et des quais de

chargement à plusieurs niveaux fournissent autant de cachettes possibles pour les adorateurs.

Le meneur du culte amène le jeune homme, une arme pointée sur sa tête. Il demande ce que la note prévoyait. Une fois que les adorateurs auront ce qu'ils voulaient et qu'ils se seront assurés que le livre ou le Fez ne sont pas des faux, ils tueront leur prisonnier puis attaqueront les investigateurs.

Tous les ouvriers qui se trouvaient non loin disparaîtront. Si le combat dure plus de quelques minutes, la marine enverra un bateau et des marins armés pour enquêter.

Le yatagan



Le yatagan est une épée turque en vogue parmi les Ottomans et souvent utilisée par les militaires en remplacement de la baïonnette.

Elle a deux « oreilles » dans la poignée, mais pas de garde. La poignée et la lame sont souvent luxueusement décorées. Le fourreau est fait de bois et de velours, et il est généralement orné d'un motif rappelant celui de la lame. Le yatagan se porte souvent à la ceinture.

Un yatagan provoque 1D6 points de dégâts et s'utilise grâce à la compétence **Armes blanches** : armes de mêlée, comme les épées.

Kinaliada
Samandira
Heybeliada
Burgazadasi
Adalar
Île de Nisra
Mer de Marmara
22 km
jusqu'à Constantinople
Cage dorée
Boudoir de Nisra
Escalier descendant
3 m
Premier étage
Dortoir
Escalier montant
Salle à manger
Rez de chaussée
N
NE
E
SE
S
SW
W
NW
Tour de Nisra
Enclos pour les chèvres
15'
10'
5'
30 m
Mer de Marmara
Légende
Muret
Chemin pavé
Caïques
Buissons

L'Île de Nisra

Nisra, Fille du Destin

28 ans, ancienne fille de harem

Caractéristiques

APP	18	Prestance	90 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	17	Agilité	85 %
FOR	9	Puissance	45 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact 0
Points de vie 11
Santé mentale 0

Compétences

Athlétisme (esquiver)	62 %
Baratin	65 %
Bibliothèque	43 %
Culture artistique (danse)	90 %
Discrétion	70 %
Manipulation	80 %
Mythe de Cthulhu	30 %
Persuasion	80 %
Psychologie	40 %
Sciences occultes	68 %

Langues

Anglais	30 %
Arabe	45 %
Turc (langue maternelle)	55 %

Combat

• Dague cérémonielle 50 %
Dégâts 1D4

Sorts : *Hypnotisme, Danse du Gelin*, Cage dorée du désir*, Favori de Yog-Sothoth* (une fois l'avoir lu dans *Les Murmures du Fez*), les rituels concernant le Fez rouge sang et tous les sorts que le gardien voudra lui donner, à l'exception des sorts qui permettent d'*Appeler ou d'Invoquer une déité*.

Barlas

17 ans, fils du professeur Demir, victime de l'enlèvement

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact 0
Points de vie 11
Santé mentale 48

Compétences

Athlétisme (esquiver)	50 %
Discrétion	40 %
Trouver Objet Caché	35 %

Langues

Anglais	50 %
Turc (langue maternelle)	60 %

Combat

• Bagarre 50 %
Dégâts 1D3

L'île des Princes maudits

Si les investigateurs souhaitent arrêter Nisra et détruire le Fez rouge sang, ils devront se rendre sur l'île des Princes maudits.

Les îles des Princes

Les îles des Princes sont appelées Kizil Adalar par les Turcs et se trouvent à 18 km au sud de Constantinople, dans la mer de Marmara. Officiellement, elles sont au nombre de neuf, mais une dixième se trouve au sud-est de la plus éloignée et a été oubliée.

(Un gardien qui s'y connaît en géographie turque saura que cette île est fictive.) Quatre îles, les plus grosses, sont habitées et abritent des établissements comme le collège naval ou le collège religieux. Les Turcs contemporains affirment que l'idée d'exiler des princes vers des îles lointaines était strictement byzantine, mais les historiens modernes indiquent que cela a également été fait par les Ottomans. Au printemps et en été, des bateaux relient matin et après-midi le pont de Galata aux îles principales qui abritent hôtels et cafés pour les touristes.

Se rendre sur l'île

Aucun bateau ne se rend sur les îles inhabitées. Les investigateurs devront louer un bateau. Il peut s'agir de celui d'Abdullah aux neuf doigts ou d'un autre. Les lieux ont mauvaise réputation et de nombreux pêcheurs ont disparu dans ces eaux, un fait que tout capitaine turc occupé à négocier un prix répétera autant de fois que nécessaire.

Sur l'île

L'île est à peine plus qu'un monticule émergeant de l'eau, ceint par un muret en mauvais état et une piste empruntée par quelques chèvres malingres, gardées par les adorateurs pour le lait. Trois petits caïques ont été tirés hors de l'eau. Ce sont les bateaux que les membres du culte utilisent généralement pour leurs déplacements. (Le bateau à vapeur utilisé pour l'échange est réservé pour les occasions spéciales ou pour les déplacements de Nisra.)

La tour du culte

Le seul bâtiment de l'île est une ancienne tour dont les pierres s'écroulent, qui servait probablement de tour de guet autrefois. La tour a un seul étage. Le rez-de-chaussée abrite les adorateurs, c'est là qu'ils dorment et mangent.

On y trouve au moins dix adorateurs en tout temps mais, si un rituel a lieu, ce nombre peut passer à vingt-cinq. Ils sont armés de yatagans et 1D8 d'entre eux ont des fusils. Le premier étage est occupé par Nisra, son eunuque Ulug et le prince Ramazan.

Nouveau sortilège

Vide de l'ombre

Coût : 1D6 points de magie
Temps d'incantation : instantané

Ce sort submerge la cible dans les ombres. La privation sensorielle est complète et, en plus, la victime est harcelée par des mains invisibles qui lui causent 1D4 points de dégâts. L'expérience est traumatisante pour la cible et la rend incapable de toute action durant 1D10 tours. La cible peut tenter de résister en réussissant un test difficile de **POU**. La victime perd 1D6 points de Santé mentale. Doublez la perte de Santé mentale si la victime est déjà folle.

Nouveaux sorts

Danse du Gelin

Coût : 1D4 points de magie ; 1 point de Santé mentale
Temps d'incantation : Durée de la danse

Le Gelin est un démon du folklore turc qui prend la forme d'une jeune mariée sur un cheval blanc pour séduire et tuer de jeunes hommes. Lancer le sort exige aussi de réussir un test de **Culture artistique (danse)**. Le sort fait en sorte que la cible tombe amoureuse du lanceur pendant vingt-quatre heures. La victime peut faire un test difficile de **POU** par heure pour tenter de surmonter les effets du sort. Le sort rend la victime malléable aux propositions du sorcier, sans être dépourvue de son libre arbitre. La victime perd un point de Santé mentale.

Cage dorée du désir

Coût : Autant de points de magie que le nombre total de points de magie de la victime ; 5 points de Santé mentale
Temps d'incantation : Variable (voir l'explication)

La Cage dorée transforme le désir des faibles et des inconscients en piège. La victime doit désirer un objet particulier lorsque le sort est lancé. Le sorcier dépense autant de points de magie que la victime en a. La victime se trouve alors dans un état de plénitude totale, persuadée d'avoir acquis l'objet convoité. Le sort peut être maintenu en dépensant chaque jour le même nombre de points de magie. Chaque jour, la victime a une chance de s'en extirper en réussissant un test difficile de **POU**. Une grande violence ou tout autre choc peut briser l'illusion. Les victimes perdent 1/1D4 points de Santé mentale par semaine passée sous le coup de ce sortilège.



Ulug a une chambre au rez-de-chaussée, mais passe le plus clair de son temps à l'étage, à garder le prince.

L'étage abrite le boudoir de Nisra et, malgré le fait qu'il se trouve dans un endroit isolé, celui-ci est tout aussi exotique et luxueux qu'un harem des Mille et Une Nuits. Il abrite également une bibliothèque occulte bien remplie et plusieurs équipements.

Nisra s'y trouve la plupart du temps, à s'occuper du prince – d'une certaine manière – et à traiter différentes affaires occultes, pendant qu'elle attend que Menkaph ou son successeur lui livre *Les Murmures du Fez*. Lorsqu'elle l'aura, elle en apprendra tous les secrets, tuera le prince et obtiendra ce qu'elle croit être la domination sur l'est de la Méditerranée grâce aux savoirs de Yog-Sothoth.

Nisra, la Fille du Destin

Nisra s'habille encore comme une fille du harem. Elle adopte un comportement capricieux et blagueur, qui cache une volonté implacable et dangereuse. Elle ne se préoccupe pas des autres humains et, dans son orgueil, elle considère que ce ne sont que des jouets. Nisra ne connaît aucun sort de combat et s'en remet à Ulug et à ses adorateurs pour la protéger. En cas de danger, elle tentera d'influencer l'esprit des investigateurs ou se jouera d'eux pour qu'ils la sous-estiment et baissent leur garde, ce qui lui permettra de les poignarder.

Le prince maudit

Ramazan, le prince maudit, est gardé dans l'autre partie de l'étage de la tour. Il est suspendu dans une cage dorée qui ressemble à une cage pour oiseaux. Il est couvert d'excréments et de boutons dus à la syphilis. Sous l'influence maléfique de la magie de Nisra, il croit bénéficier des délices d'un harem et seul un choc violent le fera sortir de cette illusion.

Une fois qu'il comprendra comment il a été réellement traité, il sombrera dans la folie. Si les investigateurs viennent à la tour avant

Prince Ramazan

29 ans, prince condamné

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	8	Endurance	40 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	7	Puissance	35 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	7	Volonté	35 %

Valeurs dérivées

Impact 0
Points de vie 9
Santé mentale 0

Compétences

Athlétisme (esquiver)	27 %
Baratin	45 %
Persuasion	40 %
Sciences occultes	14 %

Langues

Anglais	20 %
Arabe	35 %
Turc (langue maternelle)	55 %

Combat

• Dague 50 %
Dégâts 1D4

Note : Les caractéristiques du prince se sont détériorées au cours des dernières semaines, puisqu'il est prisonnier de Nisra.

Ulug

34 ans, eunuque fanatique

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	9	Agilité	45 %
FOR	18	Puissance	90 %
TAI	19	Corpulence	95 %
ÉDU	6	Connaissance	30 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact +1D6
Points de vie 17
Santé mentale 0

Compétences

Athlétisme (esquiver)	30 %
Écouter	60 %
Intimidation	40 %
Trouver Objet Caché	65 %

Langues

Anglais	10 %
Arabe	25 %
Turc (langue maternelle)	30 %

Combat

• Bagarre 60 %
Dégâts 1D3 + 1D6
• Cimeterre 60 %
Dégâts 1D4 + 1D6

Suppôts de l'ombre du Fez rouge sang

Ce sont des créatures créées lorsque le porteur du Fez rouge sang passe au deuxième stade. Les Suppôts semblent vaguement humanoïdes mais sont formés d'ombre et n'occupent que deux dimensions. Ils ont une mâchoire pendante, des ailes déchiquetées et des bras et des jambes difformes. Ils ressemblent vaguement au porteur du Fez qui les a créés. Ceux qui connaissent le porteur perdent un point de Santé mentale supplémentaire lorsqu'ils voient son Suppôt de l'ombre. Les Suppôts sont entièrement créés par le Fez et son porteur, mais sont aussi indépendants et ils ont donc leurs propres caractéristiques.

Suppôts de l'ombre du Fez rouge sang
Race inférieure de serviteurs

Caractéristiques

CON	10	Endurance	50 % (3D6 x 5)
DEX	19	Agilité	95 % ([2D6 + 12] x 5)
FOR	9	Puissance	45 % ([1D6 + 6] x 5)
TAI	15	Corpulence	75 % ([1D6 + 12] x 5)
INT	13	Intuition	65 % ([2D6 + 6] x 5)
POU	10	Volonté	50 % (3D6 x 5)

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 12
Mouvement 18
rampe comme une ombre

Points de magie : 10

Compétences
Discrétion 95 %

Attaques
Nombre d'attaques par tour : 1
Type d'attaques : griffures et morsures
• Bagarre 90 %
Dégâts 1D4

Armure : Les Suppôts sont immunisés contre toutes les armes et dégâts physiques. Les armes enchantées ou magiques, de même que les pouvoirs surnaturels, les affectent normalement. S'ils sont frappés directement par une source lumineuse, comme une lanterne, les Suppôts perdent 1D6 points de vie. S'ils sont blessés, ils se retirent auprès de leur maître en 1D4 tours.

Sortilège : *Vide de l'ombre*

Perte de Santé mentale : Voir un Suppôt de l'ombre du Fez rouge sang fait perdre 1/1D6 point de Santé mentale. Un point de Santé mentale supplémentaire est perdu si le Suppôt ressemble à une personne que le témoin connaît.

Nouveau sortilège

Détruire le Fez

Coût : 15 points de POU ; 1D10 points de Santé mentale
Temps d'incantation : trois tours

Ce rituel s'apprend uniquement grâce à la section écrite en hiéroglyphes des *Murmures du Fez*. Il permet à quelqu'un de détruire tous les Fez opérés par le Contrôleur. Celui qui lance le défi doit porter un Fez rouge sang et recopier les hiéroglyphes présents sur le Fez tout en formulant le rituel. Il doit ensuite sacrifier 15 points de POU, croiser le regard du Contrôleur et réussir un test de **POU** en opposition. (S'il n'affronte pas un Contrôleur, il doit simplement réussir un test de **POU**.) Si le test en opposition échoue, il peut retenter sa chance au tour suivant, pour le coût additionnel de 15 points de POU par tentative.

Si le test en opposition est un succès, son Fez devient le Fez dominant en lieu et place de celui du Contrôleur. Il peut alors décider de détruire tous les Fez. C'est instantané. Celui qui détruit les Fez perd 1D10 points de Santé mentale. Ceux qui portent un Fez effectuent un test de **POU** difficile et, en cas d'échec, leur tête explose. En cas de succès, ils peuvent enlever le Fez dans la demi-seconde entre le moment où il se détache de leur tête et celui où il explose. Le Fez devenu dominant se délite en une pâte rouge qui coule sur le visage de celui qui le porte, laissant une tache indélébile qui lui fait perdre 5 points d'APP.

l'échange, ils découvriront Barlas, le fils de Demir, dans la même pièce que le prince, attaché au mur et drogué au haschisch pour être docile.

Le dernier rituel

Si Nisra obtient les savoirs contenus dans le livre et si elle possède un Fez, elle invoquera Yog-Sothoth aussitôt que possible. Elle préfère mener la cérémonie de nuit, entourée de ses adorateurs, pour empêcher toute intervention, particulièrement si elle sait que Demir et les investigateurs veulent s'opposer à son plan. Elle tranchera la gorge du pauvre Ramazan avec une dague cérémonielle et entonnera le rituel tout en envoyant les adorateurs bloquer le chemin menant à la tour.

Détruire le Fez

Le sort *Détruire le Fez* qui se trouve dans *Les Murmures du Fez* est la clé pour mettre un terme aux agissements de Nisra et de son culte. Les investigateurs doivent croiser son regard pour pouvoir lancer le défi. (Consultez le sort *Détruire le Fez*.) Nisra présume, en toute confiance, que sa volonté est la plus forte et elle pourrait même s'abstenir de donner l'ordre à ses adorateurs d'attaquer, préférant vaincre celui qui la défie par son seul pouvoir. Cependant, si les autres investigateurs tirent sur les adorateurs, ceux-ci ne resteront pas passifs.

Si Nisra a commencé le rituel, les investigateurs pourraient devoir lancer le défi en même temps et, si la tentative tourne mal et qu'un résultat de 98 à 100 est obtenu aux dés, l'issue en sera catastrophique. Yog-Sothoth apparaîtra à tous sur l'île. Consultez les pertes de Santé mentale et autres conséquences liées à une telle apparition.

Tous les Fez seront détruits et tous les porteurs, à l'exception du Contrôleur, seront immédiatement tués ou sombreront dans la folie (au choix du gardien).

Le Contrôleur peut sacrifier tout son POU pour mettre un terme au sort et empêcher Yog-Sothoth d'entrer dans notre monde. Si tel est le cas, le portail se referme et le Contrôleur s'effondre, mort.

Conclusion

Avec de la chance, les investigateurs l'emporteront, vaincront Nisra et détruiront tous les Fez. En fonction de l'issue du scénario, récompensez les investigateurs comme suit :

- Avoir sauvé les Myers : Regain de 1D4 points de Santé mentale chacun
- Avoir sauvé Barlas : Regain de 1D4 points de Santé mentale chacun
- Avoir vaincu le culte : Regain de 1D6 points de Santé mentale chacun
- Avoir détruit le Fez rouge sang : Regain de 1D10 points de Santé mentale chacun

Le gardien devrait ajouter les scènes finales qui conviennent à ce scénario, que ce soient des funérailles émouvantes ou une célébration enlevante. Il est possible que tous les investigateurs, ou certains d'entre eux, soient devenus fous ou meurent sur l'île. Les survivants pourraient revenir à Londres et être chaleureusement remerciés par le professeur Smith, ou demeurer en Turquie. La région offre de nombreuses occasions d'aventures ultérieures.

Retour en 1923

Le pouvoir de Selim Makryat continue de croître et ses Frères déménagent à Stamboul pour occuper la Mosquée rouge. Mehmet grandit dans l'ombre de son père. Le Français déménage à Lausanne.

Henri le conducteur meurt quelques années plus tard, mais continue à vivre dans les rêves. Le professeur Demir et ses enfants ne réapparaissent pas dans la campagne de 1923, mais le gardien peut les rajouter s'il le souhaite. Sinon, présumez que Makryat les a retrouvés en premier, malheureusement.

L'Orient-Express by Gaslight

Par Geoff Gillan

L'Orient-Express à l'époque victorienne

L'Orient-Express est une création de l'époque victorienne. Son développement et son succès ont permis d'établir la richesse émergente liée à la révolution industrielle en plus de permettre à une classe devenue riche de voyager à l'international en profitant du raffinement des nouvelles technologies qu'étaient les locomotives ou les wagons-lits.

Une nouvelle ère touristique a permis à des éditeurs de guide, comme Bradshaw ou Baedecker et à des agences de voyage comme Thomas Cook & Son ou la Compagnie internationale des wagons-lits de Georges Nagelmackers, créateur de l'Orient-Express, de prospérer. Nagelmackers a réussi à implanter deux choses critiques aux voyageurs des classes moyennes et supérieures : un service efficace et un environnement luxueux. L'une des ambitions de la Compagnie, dans ses premières années, a été de relier grâce à l'Orient-Express des régions à l'est de Vienne qui n'avaient, jusque-là, jamais bénéficié de lignes efficaces. Même en Europe occidentale, les efforts de Nagelmackers et de son équipe pour obtenir un train express unique traversant de si nombreux pays ayant leurs propres réseaux, horaires et systèmes, représentaient une merveille d'organisation et de diplomatie commerciale.

L'Orient-Express a été inauguré en 1883 par un grand voyage. Il n'existait au départ aucune ligne continue entre Paris et Constantinople et la ligne n'a été complétée qu'en 1891. Le trajet initial s'interrompait à Nich en Serbie et des calèches conduisaient les voyageurs jusqu'aux rives de la mer Noire où ils embarquaient pour un voyage de quinze heures par bateau, entre Varna et Constantinople, trajet qui était notoirement inconfortable. Le train a tout d'abord été appelé Grand Express de l'Orient.

Une fois la ligne complétée, le train est officiellement devenu l'Orient-Express. À l'époque victorienne, l'aviation n'étant pas encore dans la compétition, l'Orient-Express était le moyen le plus rapide de gagner la Turquie, en trois nuits et quatre jours. Un voyage en bateau prenait alors une dizaine de jours.

Partir avec l'Orient-Express

Préparation et réservation

Les billets peuvent être réservés dans n'importe quelle agence de voyage, y compris auprès des compagnies ferroviaires et de Thomas Cook & Son. La CIWL avait également ses propres bureaux, dont le plus important se trouvait à Paris. Il en coûtait environ 58 £ par personne et 44 £ pour un serviteur, soit 160 £ pour un couple voyageant avec un serviteur, ce qui était parfois le cas.

Des conseils pour le voyage

Il est possible de trouver des conseils dans les guides comme ceux de Baedecker et Bradshaw ou, pour les voyageurs américains, Harpers. Ces guides sont nombreux et se sont spécialisés de sorte qu'ils couvrent des sujets comme le chemin de fer en Europe, les différents pays européens, l'Europe occidentale ou orientale, ainsi que la Turquie.

Les voyageurs peuvent trouver ces guides dans les différentes villes traversées. Les guides sont généralement bon marché. Le Bradshaw sur les lignes ferroviaires continentales ne coûte que 3 shillings et 6 pennies.

Les guides couvrent tous les aspects, les horaires, les hôtels, les astuces pour voyageurs, les lieux à visiter, les informations démographiques et historiques. Pour les plus curieux, certains exemples de ces guides se trouvent facilement sur Internet, que ce soit sur archives.org ou sur Google books.

Souvenez-vous qu'un trajet sur l'Orient-Express est également un voyage en Turquie, où les passagers pourront séjourner avant

Serviteurs non vivants du Fez rouge sang

Ce sont des créatures créées lorsqu'une victime ou un porteur volontaire du Fez rouge sang dépasse le quatrième stade et meurt. La victime se relève après 1D10 tours et devient l'esclave du maître du Fez rouge sang. Sans un Contrôleur (par exemple si le Contrôleur n'exerce aucune influence directe ou s'il se trouve à plus de huit cents mètres de la créature), la créature se lance dans des attaques aveugles, mordant, griffant et dévorant ses victimes.

Serviteurs non vivants du Fez rouge sang
Race inférieure de serviteurs

Caractéristiques

CON	15	Endurance	75 % (2D6 x 5)
DEX	7	Agilité	35 % ([2D6 + 12] x 5)
FOR	15	Puissance	75 % ([1D6 + 12] x 5)
TAI	13	Corpulence	65 % ([2D6 + 6] x 5)
INT	13	Intuition	65 % ([2D6 + 6] x 5)
POU	3	Volonté	15 % (1D6 x 5)

Valeurs dérivées

Impact +1D4
Points de vie 14
Mouvement 8

Points de magie : 3

Attaques
Nombre d'attaques par tour : 1
Type d'attaques : griffures et morsures
• Bagarre 50 %
Dégâts 1D4 + 1D4

Armure : Aucune, mais les armes d'empalement causent 1 point de dégâts et les autres la moitié de leurs dégâts uniquement.

Sortilège : Aucun

Perte de Santé mentale : Voir un Serviteur non vivant du Fez rouge sang fait perdre 1/1D8 point de Santé mentale. Un point de Santé mentale supplémentaire est perdu si le Serviteur ressemble à une personne que le témoin connaît.

de revenir, de même qu'il peut servir de première étape à un séjour en Orient. La référence principale des touristes de l'époque est le *Guide de la Turquie* de Bradshaw. Celui-ci se montre cinglant envers Constantinople. Il est facile de comprendre pourquoi Nagelmackers a vu là un marché pour les hôtels de luxe à conseiller à ses passagers. Bradshaw recommande de loger à l'Hôtel Missiri à Pera, le centre européen de la Constantinople ottomane de l'époque, « effroyable pour 18 shillings par jour, mais tous les Anglais s'y trouvent ».

Il recommande aussi d'emporter « vos propres couverts, votre théière et du lait condensé, un revolver Deane and Adams (il s'agit d'un revolver fait sur mesure dans les années 1850, à cinq coups, plutôt démodé) et une baignoire démontable ».

Chronologie de l'époque victorienne

1883 Trajet inaugural de l'Orient-Express le 4 octobre.

1887 Une suite entière de wagons est construite pour loger le président français. Les suivants, construits pour le tsar russe, vont plus loin encore, sont dorés et ont des robinets en or. Le tsar Nicolas II est impressionné au point d'accorder à Nagelmackers le droit de faire passer son train sur la voie transsibérienne.

1891 Janvier : L'Orient-Express déraille et s'écrase dans le restaurant de la gare de Francfort après avoir traversé un mur. Personne n'est gravement blessé.

1891 La ligne est complétée à travers la Bulgarie et relie maintenant l'Europe occidentale à la Turquie. L'Orient-Express est maintenant un voyage unique à bord des mêmes wagons, de Paris à Constantinople.

1891 Vol à bord de l'Orient-Express le 31 mai, par des bandits grecs à Cherkes Keui, ville turque de Thrace à près de cent kilomètres de Constantinople. Ils font dérailler le train pour l'arrêter, les passagers sont dépossédés de leurs biens de valeur et certains Allemands sont pris en otage contre une rançon. Les otages seront libérés, indemnes, mais le meneur du groupe de bandits n'a jamais été arrêté.

1892 Épidémie de choléra en Turquie. Les trains sont mis en quarantaine pendant un temps. Le courrier est vaporisé de désinfectant.

1892 Un hiver rude bloque le train à plusieurs endroits, en raison des chutes de neige. La CIWL finit par ouvrir un service de restauration après avoir perdu de nombreux employés et crée son propre système d'approvisionnement.

De 1892 à 1894 Construction à Constantinople de l'hôtel Pera Palace, propriété de la CIWL et réservé aux passagers de l'Orient Express.

1893 La CIWL commence à négocier pour ouvrir un service via la Manche, vers l'Angleterre. Ces négociations n'aboutiront pas avant que le nouveau siècle soit bien entamé.

1894 La CIWL ouvre un second hôtel de luxe à Constantinople, le Therapia Summer Palace.

1895 Un traité est signé entre la Suisse et l'Italie pour la construction d'un tunnel sous les Alpes. La construction commence en 1899. Le tunnel du Simplon ne sera pas ouvert officiellement avant mai 1906. Le tunnel devient la route empruntée par le Simplon-Orient-Express dans les années 1920.

1898 L'Orient-Express est à ce point célèbre qu'il devient le sujet d'un spectacle de cabaret joué à Montmartre à Paris.

1899 Un pont s'écroule en Turquie et l'Orient-Express plonge dans le fleuve. Miraculeusement, tous les passagers survivent. La CIWL fait publier des brochures indiquant à quel point leurs wagons sont solides et transforme cet accident en campagne publicitaire réussie.



Le Pera Palace

Des critiques ultérieurs noteront la nature très européenne de Pera et les nombreux hôtels où il est possible de loger. Cette attitude est encouragée par les Ottomans qui cherchent à européaniser leur capitale.

À bord de l'Orient-Express

Le gardien devrait garder à l'esprit la présentation de l'Orient-Express dans les années 1920 en termes de configuration des wagons, de l'agencement interne, des services offerts par le chef de train et le reste du personnel de la CIWL et de la capacité de stockage des wagons contenant les bagages.

Les différences principales qui pourraient avoir une influence sur l'aventure sont les suivantes.

La configuration du train

Les wagons-lits sont moins nombreux dans les années 1890. Généralement, à cette époque, il n'y avait que deux wagons-lits : le premier pour les passagers allant de Paris à Constantinople ; le second ramassait et déposait les passagers en cours de route. Lors des périodes fortement achalandées, d'autres wagons pouvaient être ajoutés. En 1909, la norme était d'avoir un wagon de plus. Par contre, le nombre de wagons pour les bagages était le même et les trains comportaient un seul wagon-restaurant et une voiture-salon, comme dans les années 1920.

L'ordre des wagons

- Locomotive
- Fourgon (wagon pour les bagages)
- Wagon-restaurant
- Wagons-lits
- Voiture-salon et salon fumeur
- Fourgon

Construction des wagons

Les wagons n'étaient pas faits en acier, mais en bois dur. Les wagons en acier sont entrés en fonction au vingtième siècle.

Compartiments et aménagement

Les compartiments étaient aménagés comme dans les années 1920, à quelques exceptions près. Les wagons accueillaient vingt passagers et non seize et les compartiments doubles étaient utilisés par les serviteurs ou ceux qui achetaient leur billet en dernière minute. Des clochettes pouvaient être activées entre les compartiments simples et les compartiments doubles, pour appeler les serviteurs. Les wagons ultérieurs se sont vu installer un meilleur système de plomberie, les équipements des années 1890 étant plus primitifs que ceux des années 1920. Notez qu'il n'existe pas de billet de deuxième classe en 1890, mais les serviteurs ont un prix distinct pour les compartiments partagés (voir ci-dessus). Les wagons sont éclairés au gaz et non à l'électricité. Souvenez-vous que les gens de l'époque jugeaient que les équipements de la CIWL étaient des merveilles de technologie moderne. Ce sont vraiment des wagons de grand luxe pour l'époque.

Nous recommandons au gardien d'utiliser le même plan pour les wagons, que ce soit dans les années 1890 ou 1920, préférant les documents pratiques à l'exactitude historique.

L'aménagement intérieur

L'aménagement intérieur est incroyable pour l'époque. La voiture-salon et le wagon-restaurant sont particulièrement impressionnants. Contrairement aux trains plus modernes, les meubles ne sont pas fixés, mais libres. Le personnel de la CIWL peut donc modifier régulièrement la configuration de la salle à manger ou du salon. Cela permet aussi de respecter les besoins particuliers de passagers importants. Le salon contient également une petite bibliothèque de livres européens.

La rapidité du train

En 1888, le guide Foxwell portant sur les trains express anglais et étrangers note que le service de l'Orient-Express est bien plus lent en Europe occidentale que de nombreux trains régionaux, mais que, entre Vienne et Constantinople, il est plus rapide et plus fiable que tous les autres services. Le gardien devrait donc noter que des investigateurs ou des ennemis jetés hors du train entre Paris et Vienne pourraient facilement rattraper le train et y remonter en empruntant une série de trains locaux plus rapides. Une bonne connaissance de ces services serait cependant nécessaire. Par contre, entre Vienne et Constantinople, il est peu probable que cela soit possible. Un cheval de course pourrait, entre deux points, rattraper le train, en fonction du terrain, mais pas sur de longues distances. La durée du trajet dépend enfin des températures et des conditions météorologiques locales, particulièrement à l'est de Vienne et les temps observés entre Paris et Constantinople ne sont pas nécessairement ceux du retour.

Le point de départ

Le point officiel de départ du service de l'Orient-Express victorien est la gare de l'Est à Paris. Des services locaux relient Londres à Calais, puis Paris. L'Orient-Express de l'époque est souvent appelé le Paris-Constantinople Express. Les francophones ont, à l'époque, de l'avance sur les anglophones.

L'horaire

Le train s'arrête une dizaine de minutes à chaque gare, sauf à Budapest, où il attend vingt minutes.

Paris-Constantinople (départs les lundis, mercredis et samedis)

Premier jour

Départ de Paris à 19 h 30
Châlons-sur-Marne : 22 h 26

Deuxième jour

Strasbourg : 3 h 43
Stuttgart : 6 h 41
Ulm : 8 h 18
Munich : 10 h 21
Salzbourg : 12 h 46
Vienne Westbahnhof : 17 h 50
Vienne Staatsbahnhof : 18 h 49
Budapest : 23 h

Troisième jour

Belgrade : 5 h 40
Nich : 10 h 57
Sofia : 16 h 05

Quatrième jour

Constantinople : 10 h 43
* Note : Les passagers arrivant de Londres partent de la gare Victoria de Londres aux environs de 10 h et rejoignent Douvres en train.
Ils prennent ensuite un ferry de Douvres à Calais, puis un autre train de Calais à Châlons-sur-Marne, où ils rejoignent l'Orient-Express arrivant de Paris.

Constantinople-Paris (départ les mardis, jeudis et samedis)

Premier jour

Départ de Constantinople : 15 h 16
Paris à 19 h 30
* Châlons-sur-Marne : 22 h 26

Deuxième jour

Sofia : 8 h 15
Nich : 10 h 58
Belgrade : 16 h 17

Troisième jour

Budapest : 1 h
Vienne Staatsbahnhof : 7 h 10
Vienne Westbahnhof : 9 h
Salzbourg : 14 h 33
Munich : 17 h 23
Ulm : 7 h 41
Stuttgart : 9 h 14

Quatrième jour

*Strasbourg : 00 h 18
Paris : 7 h 33
* Note : Contrairement au voyage aller, les passagers pour Londres descendent du train à Strasbourg peu après minuit pour prendre un autre train qui les amène à Ostende. De là, ils reprennent le ferry pour Douvres puis un train pour Londres.

Les villes et gares sur le trajet

Paris

La ville

La ville de Paris, en France, est l'une des plus grandes villes d'Europe, dans les années 1890 comme par le passé. La période victorienne est comprise dans la Belle Époque, une période de progrès scientifiques, technologiques et artistiques. Paris est considérée comme la capitale de la culture, des arts, du luxe et de l'élégance. Une culture moins raffinée est représentée par les cabarets, y compris le Moulin Rouge, célèbre pour le cancan, les Folies-Bergères ou les Bohémiens, à Montmartre. Paris accueille des bibliothèques magnifiques, comme la Bibliothèque nationale ou des galeries d'art impressionnantes, dont le Musée du Louvre. Les hôtels parisiens peuvent coûter entre 4 et 25 francs par jour. Tout le confort moderne est disponible dans les meilleurs hôtels.

La gare

L'Orient-Express part de la gare de l'Est à Paris. Ouverte en 1849, c'est la gare principale pour les trains arrivant de l'est. La gare a été rénovée en 1885. Son architecture magnifique comprend une rangée d'arches saisissante à l'entrée.

Châlons-sur-Marne

La ville

Châlons est une ville située sur la Marne, dans la région de la Champagne. Elle est connue pour son architecture gothique et médiévale et son industrie florissante, particulièrement dans le domaine textile. La région est également célèbre pour son fameux champagne. On y trouve également un camp d'entraînement militaire pour l'armée française. Historiquement, la Champagne est l'une des régions d'où sont issus les chevaliers de la Quatrième Croisade.

La gare

La gare de Châlons-sur-Marne est un point central des réseaux ferroviaires français et l'activité ne cesse pas, les trains circulant de

jour comme de nuit. La gare elle-même ressemble à un vieux manoir de campagne jouxté d'une imposante véranda à l'avant, où calèches et chauffeurs patientent.

Strasbourg

Strasbourg est une ville de la région d'Alsace-Lorraine, qui appartenait autrefois à la France mais venait d'être annexée à l'Empire allemand en 1871, après avoir été assiégée par la Prusse. Les bombardements ont détruit la bibliothèque municipale, le musée d'art et de nombreux autres bâtiments, dont certains sont en cours de reconstruction. Les gens qui y vivent sont des Alsaciens et ils parlent allemand et français. La ville se trouve sur les rives du Rhin et se targue d'avoir l'un des ports fluviaux les plus prospères. Les touristes se rendent à la cathédrale médiévale, dont le clocher est le plus haut du monde.

La gare

Strasbourg est également une gare centrale du réseau ferroviaire européen, installée dans un imposant édifice européen plutôt intimidant.

Stuttgart

La ville

Stuttgart est la capitale du royaume allemand de Wurtemberg, sur lequel règne le roi Guillaume II depuis 1891. Sa population est d'environ 120 000 habitants. Les gens de l'époque saluaient la propreté de la ville et son aménagement. La ville abrite un château du onzième siècle et une bibliothèque de belle taille. Les étables du roi et une villa grecque peuvent également être visitées pour environ 25 couronnes.

La gare

La gare (Staatsbahnhof) a vu son trafic augmenter depuis sa construction en 1846 et elle est passée de quatre voies à huit en 1867. Elle est encore trop fréquentée et devra être reconstruite avant 1900.

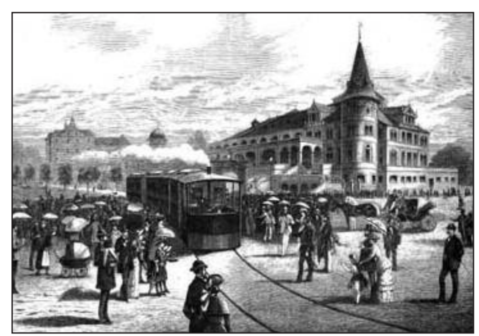
Ulm

La ville

Cette ville du Wurtemberg a une population d'environ 37 000 habitants. C'est une ancienne ville impériale et une forteresse située sur le Danube, au pied des Alpes, à la frontière avec la Bavière. Elle abrite de nombreuses vieilles églises, un poste militaire et des archives. La nouvelle Ulm se trouve sur la rive bavaroise, face à Ulm et y est reliée par deux ponts.

La gare

Ulm est une gare vaste et achalandée, abritant un atelier et un entrepôt de réparation. Au début des années 1890, elle est agrandie pour ajouter une nouvelle salle d'attente, un passage souterrain et un autre entrepôt.



La brasserie Löwenbräu Keller, Munich, 1885

Munich

La ville

Munich est la ville de l'Empire germanique connue pour son art et ses bijoux. Les guides de l'époque considèrent qu'il s'agit de l'une des plus belles villes d'Europe. Les touristes qui s'y rendent pourraient vouloir visiter le magnifique palais royal et ses nombreuses galeries contenant des sculptures. La ville abrite également de nombreux musées, y compris le Musée de l'anatomie. La bibliothèque de Munich est, après celle de Paris, la plus grande de l'époque, contenant plus de 800 000 volumes, sans compter les manuscrits et gravures.

La gare

L'Orient-Express s'arrête à la gare de l'est de Munich, appelée München Ostbahnhof en allemand. C'est la troisième gare de Munich, construite récemment, en 1871.

Salzbourg

La ville

Salzbourg est une ville autrichienne d'environ 30 000 habitants. Elle se trouve sur les rives de la Salzach. C'était autrefois la capitale d'une puissante principauté ecclésiastique, jusqu'en 1802, et de nombreux sites religieux se trouvent dans la ville, y compris des cathédrales, des monastères, des couvents et la tombe de Saint-Pierre. C'est également le lieu de naissance de Mozart et un musée lui est dédié. Une grande partie de la ville est d'époque et contient des exemples remarquables de différentes architectures, selon les siècles.

La gare

La gare se trouve au nord de la ville. Elle contient deux salles d'attente différentes, chacune munie de son propre restaurant, qui desservent des lignes distinctes.

Vienne

La ville

Vienne, en Autriche, est une autre des grandes villes d'Europe. C'est la capitale de l'Empire autrichien et plus d'un million de personnes y vivent. Vienne est une vieille ville, construite sur les rives du Danube. Ceux qui se rendent à Constantinople pourraient remarquer que, parmi les nombreux sièges de la ville, elle a également été assiégée par les Turcs en 1683, avant que les Turcs ne soient éliminés par les Polonais. Vienne s'inscrit dans un grand cercle de près de vingt kilomètres de rayon et la vieille ville est large de cinq kilomètres. Elle propose de très belles promenades, y compris la fameuse Ringstrasse et deux parcs célèbres : le Prater et l'Augarten. Sa richesse et sa taille en font la rivale de Londres et Paris. Elle est remarquable, à l'époque, par le grand nombre de petits nobles qui y vivent, plus de deux cents familles en tout, dont d'innombrables princes, comtes et barons. Les investigateurs qui chercheraient un nouveau traitement contre la folie pourront y rencontrer le docteur Sigmund Freud, dont le bureau est à Vienne.

La gare

Vienne est desservie par plusieurs gares. L'Orient-Express s'arrête à la Westbahnhof (gare de l'ouest) et à la Staatsbahnhof (gare centrale).
Vienne Westbahnhof est l'une des plus grandes gares de la ville avec ses quatre voies, son hall principal soutenu par des arches et ses ailes latérales pour les arrivées et les départs.
Vienne Staatsbahnhof se trouve au sud de la ville. C'est la plus grande gare de la ville. Il s'agit d'un édifice massif terminé en 1874 et bâti sur le site d'une ancienne gare, plus petite.

Budapest

La ville

Budapest est, après Vienne, la plus grande ville de l'Empire d'Autriche-Hongrie. En 1872, elle a été formée par l'unification de quatre villes, dont Pest et Buda. La ville est la capitale et le lieu de résidence du roi de Hongrie. Elle se trouve sur le Danube et abrite 750 000 personnes, dont la plupart parlent magyar ou allemand. Elle fait principalement du commerce de grains. Elle abrite de nombreuses vieilles bâtisses, dont des églises, et son Musée national présente grand nombre d'antiquités. Les touristes pourraient également être intéressés par l'académie scientifique hongroise.

La gare

Budapest abrite quatre gares principales. L'Orient-Express s'arrête à la gare de l'Ouest.

Belgrade

La ville et la gare

Belgrade est la capitale du Royaume de Serbie depuis 1882 et est peuplée d'environ 70 000 habitants. Elle se trouve sur un promontoire au confluent du Danube et de la Save. Son roi est Alexandre Ier. La ville a été fortement influencée par les Turcs, puisque les Ottomans n'en ont été expulsés qu'en 1867.

Nich

La ville

Nich, ou Niš, est une ville du Royaume de Serbie qui se trouve sur les rives de la Nišava. Nich a été reprise aux Ottomans en 1878. Depuis, un ambitieux programme de rénovations a permis la fondation de la bibliothèque nationale, de l'académie royale et d'un journal local. En 1897, les citoyens de la ville ont pu voir leur premier film au cinéma.

La gare

La gare est toute neuve puisque la première ligne reliant la ville à Belgrade a été ouverte en 1984. En 1885, Nich était la dernière gare desservie par l'Orient-Express avant que la ligne ne soit poursuivie pour relier Nich à Sofia.

Sofia

La ville

Sofia est une ville de la Principauté de Bulgarie et sa population est d'environ 12 000 personnes. Sofia a été reprise aux Ottomans par les forces russes en 1878 et devait à l'origine faire partie d'un grand État bulgare. Craignant l'établissement d'un important État satellite des Russes, les pays d'Europe occidentale ont plutôt soutenu l'idée d'une principauté plus petite, sous l'égide des Ottomans. La Bulgarie ne deviendra un royaume indépendant qu'en 1908. Sofia est une ville d'une grande diversité et certains bâtiments datent du quatrième siècle, soit l'époque romaine. L'Académie bulgare des sciences est un important centre d'enseignement.

La gare

Le nouveau bâtiment de la gare est le dernier élément nécessaire à la création du rêve de Nagelmackers : une ligne ferroviaire continue de Paris à Constantinople.

Constantinople

Pour en savoir plus sur Constantinople à l'époque victorienne, consultez le scénario *Le Fez rouge sang*.

Les autres aspects

Le télégramme : le courriel victorien

Le télégramme est l'équivalent victorien du courriel ou des messages textes instantanés. C'est rapide, fiable et disponible partout. Dans les romans de Sherlock Holmes, celui-ci envoie constamment des télégrammes ou ouvre des réponses. Le télégraphe est disponible depuis les années 1860 dans toute l'Europe, jusqu'à l'Inde en passant par Constantinople. Cependant, cela coûte très cher sur de longues distances. Le télégramme standard de vingt-cinq mots coûte un peu plus de 1 £ entre Londres et Constantinople. Les télégrammes peuvent être envoyés poste restante dans des bureaux de poste, des hôtels, des gares ou à des services de messagerie locaux qui amènent ensuite le message à son destinataire. Le gardien devrait garder cela à l'esprit, au cas où les investigateurs voudraient envoyer des messages. Cependant, il y a toujours un délai avant de recevoir une réponse, dépendamment du décalage horaire, des heures d'ouverture des bureaux de télégraphe et de la capacité du destinataire à répondre. Le gardien devrait compter une douzaine d'heures pour qu'un message se rende et une journée pour obtenir une réponse, selon les besoins de l'histoire. Il est également bon de savoir que les Turcs croyants n'aiment pas que les fils du télégraphe passent près des mosquées puisqu'ils pensent que les fils propagent la voix de Satan. Dans l'Empire ottoman, les opérateurs de télégraphe sont généralement résolument modernes et francophones et ils forment un groupe pro-modernisation, fortement opposé au sultan. À bord de l'Orient-Express, les messages peuvent être envoyés par télégraphe d'une gare à l'autre.

Des lectures complémentaires

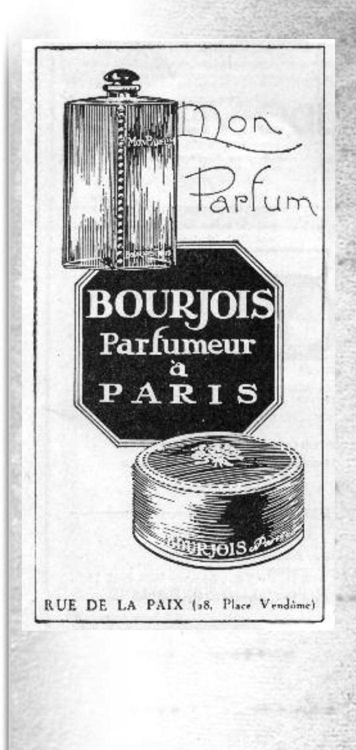
La plupart des écrits concernant l'Orient-Express au dix-neuvième siècle se concentrent sur son voyage inaugural. Des livres plus généraux sur le sujet, comme ceux de Burton et Cookridge (voir la bibliographie générale) s'intéressent au charme indissociable de ce premier voyage, mais Burton fournit de nombreux détails sur la ligne avant 1920.

Un des voyageurs au moins, Henri de Blowitz, a décrit le voyage inaugural dans ses mémoires, qui sont maintenant disponibles sur Internet. George MacDonald Fraser, dans sa merveilleuse série *Flashman*, a écrit une fiction sur le sujet, dans laquelle Flashman prend l'Orient-Express (voir le chapitre « The Road to Charing Cross » dans *Flashman and the Tiger*). Les chasseurs de vampires de Bram Stoker prennent l'Orient-Express pour tenter de rejoindre le bateau de Dracula à Varna.

Les détails concernant les villes et les gares ont été reconstitués à partir des sites de voyage et des encyclopédies, dont Wikipedia, mais dès que c'était possible, nous avons puisé directement nos renseignements dans des sources du dix-neuvième ou vingtième siècle, dont les guides de Baedeker sur l'Autriche-Hongrie (qui couvre également la Dalmatie et la Bosnie), sur l'Autriche (qui traite également de la Hongrie, de la Transylvanie et de la Dalmatie) et sur la Bosnie ; ainsi que les guides Harper destinés à ceux qui voyagent en Europe et dans l'Est, qui traitent de la Grande-Bretagne, de l'Irlande, de la France, de la Belgique, de la Hollande, de l'Allemagne, de l'Autriche, de l'Italie, de l'Égypte, de la Syrie, de la Turquie, de la Grèce, de la Suisse, du Tyrol, du Danemark, de la Norvège, de la Suède, de la Russie, de l'Espagne et du Portugal ; et, enfin, du guide illustré de Bradshaw sur l'Allemagne.

Ces livres peuvent être trouvés sur archives.org et sont des ressources incroyables pour un gardien ou des joueurs en quête de vraisemblance.

Enfin, je remercie Thomas Cook qui a su retrouver l'horaire original détaillé de l'Orient-Express.



La magnifique gare de Lyon



Les investigateurs prétirés

Six investigateurs tout prêts sont fournis pour aider le gardien. Les investigateurs sont tous liés au professeur Smith et, dans certains cas, les uns aux autres, généralement par leur appartenance à l'Oriental Club. Ces liens sont indiqués.

Professeur Harold (Harry) Worth

40 ans, archéologue britannique

Caractéristiques

APP	7	Prestance	35 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	9	Corpulence	45 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact 0
Points de vie 10
Santé mentale 50

Compétences

Athlétisme (esquiver) 51 %
Bibliothèque 70 %
Persuasion 60 %
Premiers soins 45 %
Sciences humaines (archéologie) 70 %
Sciences occultes 58 %
Trouver Objet Caché 65 %

Langues

Anglais (langue maternelle) 85 %
Arabe 45 %
Kurde 25 %
Perse 55 %
Turc 55 %

Combat

• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3

Équipements : Vêtements pour le voyage, carnet, sac à dos, valise défoncée, au moins cinq livres en cours de lecture, une thèse qu'il doit évaluer, chapeau ayant connu de meilleurs jours.

Argent pour le voyage : 50 £

Description

Description physique : Yeux enfoncés mais regard aimable, sourcils épais, air distingué d'un professeur.
Idéologie/croyances : Le surnaturel existe et est une menace qui doit être éradiquée par l'érudition.
Personnes importantes : Son milieu universitaire.
Traits distinctifs : Sa détermination.
Blessures et cicatrices : Il semble avoir vécu.

Notes

Le professeur Harry Worth est un archéologue qui est maintenant installé à Londres pour enseigner à l'université, après avoir été sur le terrain. Son principal domaine de recherche est le Moyen-Orient et il a écrit des livres sur les anciens royaumes de Cappadoce (Est de la Turquie), du Kurdistan et de Perse. Il s'intéresse également aux sciences occultes et aux religions primitives. La violence le répugne et il n'a aucun talent avec une arme ou ses poings, préférant recourir à l'intelligence et l'argumentation pour l'emporter. Ses études portant sur l'occulte et les cultes l'ont persuadé que le surnaturel est une réelle menace.

Ses liens avec le professeur Smith

Tous deux travaillent ensemble à l'Université de Londres et ils ont collaboré à l'écriture de certains articles. Le professeur Worth est également un membre en règle de l'Oriental Club.

Ses liens avec les autres investigateurs

Worth connaît Barrington pour l'avoir rencontré à l'Oriental Club ; il est un de ses amis et mécènes. Saroch est de ses amis et Kasim Polat est un collègue et ami. Il a rencontré George Banks grâce au professeur Smith et Banks l'a aidé à retracer un autre professeur qui lui avait volé ses recherches. Certaines rumeurs insinuent que George est le fils illégitime de Worth, ce que ce dernier dément farouchement.

Capitaine Roderick Barrington

33 ans, officier de l'armée britannique

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact +1D4
Points de vie 13
Santé mentale 55

Compétences

Athlétisme 60 %
Crédit 70 %
Équitation 35 %
Manipulation 45 %
Métier (pickpocket) 29 %
Orientation 30 %
Persuasion 50 %
Psychologie 30 %
Premiers soins 50 %
Sciences occultes 20 %
Trouver Objet Caché 50 %

Langues

Anglais (langue maternelle) 80 %
Pashto 21 %

Combat

• Bagarre 60 %
Dégâts 1D3 + 1D4
• Sabre 35 %
Dégâts 1D8 + 1 + 1D4
• Armes de poing 55 %
Dégâts 1D10 + 4
• Armes d'épaule 45 %
Dégâts 4D6/2D6/1D6

Équipements : Pistolet, boîte de munitions, vêtements pour le voyage, habits de soirée, casque colonial, cire à moustache, cirage et matériel d'entretien pour le cuir (pour ses bottes).

Argent pour le voyage : 300 £

Description

Description physique : Bel homme dans son uniforme.
Idéologie/croyances : Chevaleresque.
Personnes importantes : Sa famille.
Traits distinctifs : Sa patience.
Blessures et cicatrices : Une vieille blessure de guerre dont il ne veut pas parler.

Notes

Barrington est le fils cadet d'un noble. Il s'est distingué en Afghanistan, où il a pu constater la présence de forces occultes. Il est maintenant en congé, dans l'attente de sa prochaine affectation. Il a toujours aimé les voyages et les lieux exotiques. C'est un véritable gentilhomme, extrêmement courtois, mais il ne supportera aucun affront et réagit avec force. Il déteste les comportements vulgaires et se place toujours du côté de la justice.

Ses liens avec le professeur Smith

Barrington a rencontré Smith à l'Oriental Club.

Ses liens avec les autres investigateurs

Barrington connaît Worth et Saroch pour les voir au Club. Il a rencontré Amelia en Afghanistan.

George Banks

20 ans, escroc britannique

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact 0
Points de vie 12
Santé mentale 70

Compétences

Athlétisme 70 %
Baratin 50 %
Crédit 01 %
Discrétion 80 %
Écouter 65 %
Métier
- pickpocket 15 %
- serrurerie 65 %
Prestidigitation 25 %
Se cacher 60 %
Trouver Objet Caché 60 %

Langues

Anglais (langue maternelle) 60 %

Combat

• Bagarre 60 %
Dégâts 1D3
• Couteau 55 %
Dégâts 1D4

Équipements : Couteau, vêtements qu'il croit convenables, chapeau miteux, bonnes chaussures volées récemment.

Argent pour le voyage : 2 £

Description

Description physique : Petit et noueux, cheveux noirs, yeux bleus.
Idéologie/croyances : Il est déterminé à réussir dans la vie, à n'importe quel prix.
Personnes importantes : Les professeurs Smith et Worth.
Traits distinctifs : Arrogant et égocentrique.
Blessures et cicatrices : Aucune.

Notes

George Banks est un jeune homme de la classe ouvrière londonienne qui, bien que brillant, a décidé d'entreprendre une carrière criminelle. C'est un voleur capable d'entrer n'importe où pour laisser ensuite d'autres criminels plus costauds que lui faire le travail. Il est plein de ressources et sait baratiner, mais il est impossible de le prendre pour autre chose qu'un gamin des rues.

Ses liens avec le professeur Smith

George a déjà volé le professeur Smith, qui l'a laissé partir avec la promesse qu'il se tiendrait mieux à l'avenir.

Ses liens avec les autres investigateurs

George a aidé le professeur Worth qui se faisait voler ses idées par un autre professeur. C'est le professeur Smith qui les a présentés. Worth, comme Smith, aimerait que George se reprenne en main. Des rumeurs honteuses affirment que George est le fils illégitime du professeur Worth. George ignore tout de ses parents puisqu'il a été abandonné étant bébé.

Amelia Meadowcroft

27 ans, aventurière britannique

Caractéristiques

APP	15	Prestance	75 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact 0
Points de vie 12
Santé mentale 85

Compétences

Athlétisme (esquiver)	50 %
Baratin	40 %
Discrétion	40 %
Écouter	35 %
Équitation	25 %
Métier (mécanique)	50 %
Navigation	25 %
Orientation	35 %
Persuasion	45 %
Photographie	40 %
Sciences de la terre (géologie)	25 %
Sciences de la vie	
- biologie	45 %
- pharmacologie	25 %
Sciences humaines (anthropologie)	35 %
Trouver Objet Caché	30 %

Langues

Allemand	50 %
Anglais (langue maternelle)	65 %
Français	60 %

Combat

• Bagarre 40 %
Dégâts 1D3
• Armes de poing 65 %
Dégâts 1D10 + 4

Équipements : Vêtements pour le voyage, chapeau d'expédition, casque colonial, baignoire pliable, deux revolvers à crosse nacrée, munitions, excellentes bottes de marche

Argent pour le voyage : 40 £

Description

Description physique : Regard calme et scrutateur. Mâchoire forte.
Idéologie/croyances : Chevaleresque.
Personnes importantes : Son célèbre père, Sir Meredith Meadowcroft.
Traits distinctifs : Sa détermination, son refus de se conformer.
Blessures et cicatrices : Aucune.

Notes

Amelia est la fille du célèbre explorateur Sir Meredith Meadowcroft. Elle a grandi dans un milieu peu conventionnel, se déplaçant sans cesse dans le monde entier, menant une vie d'aventures généralement réservée aux hommes. Elle a des revenus qui lui sont propres et est d'un rang social enviable. Amelia a refusé la demande de deux gentilshommes de Londres, de peur que le mariage ne la force à mener une vie conformiste. Ses refus l'ont contrainte à trouver une solution, qui a été de partir pour l'étranger aussi rapidement que possible.

Ses liens avec le professeur Smith

Amelia a rencontré le professeur Smith en Bulgarie et l'a aidé à se sortir d'une situation difficile alors que les autorités pensaient que Smith était un espion britannique.

Ses liens avec les autres investigateurs

Barrington a rencontré Amelia lorsqu'elle se trouvait avec son père en Afghanistan. Une certaine attirance existait entre eux, mais elle pourrait avoir disparu.

Professeur Kasim Polat

31 ans, historien turc

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact +1D4
Points de vie 13
Santé mentale 75

Compétences

Athlétisme (esquiver)	40 %
Baratin	49 %
Bibliothèque	60 %
Culture artistique (écriture)	50 %
Persuasion	40 %
Psychologie	50 %
Sciences humaines (histoire)	70 %
Trouver Objet Caché	55 %

Langues

Anglais	55 %
Arabe	35 %
Perse	55 %
Turc (langue maternelle)	75 %

Combat

• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3 + 1D4

Équipements : Vêtements pour le voyage, carnet, valise, manuscrit à moitié achevé du livre qu'il est en train d'écrire.

Argent pour le voyage : 20 £

Description

Description physique : Bien habillé, il porte une fine moustache. Calvitie naissante.
Idéologie/croyances : Il croit en la fraternité internationale qu'est l'érudition.
Personnes importantes : Sa femme et leurs enfants.
Traits distinctifs : Il est prudent et généreux.
Blessures et cicatrices : Une petite cicatrice sur la jambe gauche en raison d'un accident de voiture.

Notes

Le professeur Kasim Polat est un historien turc qui a commencé sa carrière en écrivant sur les débuts de l'Empire ottoman et sa diaspora impériale. Sa femme et leurs deux enfants vivent à Bursa, ville du nord-ouest de la Turquie qui se trouve être l'ancienne capitale ottomane. Il a assisté à une conférence à Londres et est pressé de rentrer chez lui.

Ses liens avec le professeur Smith

Tous deux ont travaillé ensemble en Turquie.

Ses liens avec les autres investigateurs

Polat connaît Worth, qui est un collègue.

Docteur Jean-Louis Saroch

50 ans, médecin français

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	9	Endurance	45 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	9	Puissance	45 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées

Impact 0
Points de vie 10
Santé mentale 90

Compétences

Athlétisme (esquiver)	30 %
Bibliothèque	45 %
Crédit	50 %
Médecine	70 %
Persuasion	50 %
Psychologie	50 %
Premiers soins	65 %
Sciences de la vie	
- biologie	40 %
- pharmacologie	55 %
Trouver Objet Caché	55 %

Langues

Anglais	50 %
Français (langue maternelle)	75 %
Grec	55 %
Latin	30 %

Combat

• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3

Équipements : Vêtements pour le voyage, carnet, trousse de médecin, livre d'anatomie, livre de médecine, bouteille de laudanum.

Argent pour le voyage : 20 £

Description

Description physique : Bel homme distingué portant une moustache élégante et des favoris.
Idéologie/croyances : Il croit fortement au serment d'Hippocrate.
Personnes importantes : Éternel voyageur, il évite les liens durables.
Traits distinctifs : Sa curiosité intellectuelle ; il est fasciné par toutes les cultures.
Blessures et cicatrices : Aucune.

Notes

Le docteur Saroch a longtemps vécu en Orient, principalement en Égypte, avant de venir en Angleterre pour pratiquer la médecine à l'hôpital universitaire St. Bartholomew. Il fait partie de l'Oriental Club. Il a toujours aimé voyager et fait preuve d'une grande curiosité intellectuelle.

Ses liens avec le professeur Smith

Il est membre en règle de l'Oriental Club et y a rencontré Smith. Il a également été son médecin lorsque celui-ci est revenu d'un voyage en Orient avec une maladie étrange.

Ses liens avec les autres investigateurs

Il connaît Barrington et Worth qui sont aussi membres du Club.

Scénario 4

Les Fleurs du Mal

Paris et Poissy • 1923
Par Nick Hagger, avec Bernard Caleo pour Cavollero
et Christian Lehmann et Richard Watts pour Fenalik

Où les investigateurs lèvent le voile sur une partie de l'étrange histoire du Simulacre de Sedefkar, dont ils découvrent un premier segment à force de persévérance.

En quelques mots…

Si les touristes viennent à Paris pour ses monuments, les investigateurs se précipitent plutôt dans les bibliothèques de la capitale. Là, ils cherchent, et trouvent, des témoignages sur le sort du Simulacre et de l'un de ses propriétaires, le comte Fenalik.

À l'issue d'éreintantes recherches, sans doute aidées par un interprète, les investigateurs sont dirigés vers l'asile de Charenton. Le comte y a été enfermé après son arrestation, à la veille de la Révolution française. Là, ils apprennent qu'un patient récemment découvert dans la cave après on ne sait combien de temps en isolation a semé le désordre dans l'établissement. Il s'agit en fait du comte vampire.

Ayant retrouvé l'adresse de son ancien manoir à Poissy, les investigateurs se rendent en banlieue parisienne, espérant que les ruines cachent des indices. En fait, un pavillon a été construit sur les anciennes fondations, abritant une charmante famille qui les accueille pour le dîner. Dans le jardin, des fouilles exhument un escalier descendant dans l'ancienne cave, où le bras est protégé par une haie de roses aux épines tranchantes et aux couleurs inhabituelles.

À l'affiche

Rémi Vangeim,
un étudiant français qui peut se mettre au service des investigateurs pour les assister dans leurs recherches.

Le comte Fenalik,
un vampire centenaire, apparaît pour la première fois dans ce scénario. Dans l'asile où il a été longtemps enfermé, il rencontre les investigateurs et leur pose quelques questions à sa manière cauchemardesque. Lié au Simulacre, il les suivra dans leur voyage, surveillant leurs activités de plus ou moins loin.

Paul Mandrin,
un infirmier de l'asile, dont le témoignage éclairera les investigateurs sur les évènements, tout en ouvrant de nouvelles zones d'ombre.

La famille Lorien, Christian, Véronique et leur petite fille Quitterie.
Leur pavillon, construit sur les fondations du manoir du comte Fenalik, subit l'influence du bras gauche du Simulacre, qui y est enterré. Les roses qui y poussent sont particulièrement piquantes.

Résumé de l'épisode précédent

Avant de partir de Londres, les investigateurs ont résolu l'énigme de la disparition en chambre close du pauvre Henry Stanley. Pour cela, ils ont invoqué un train fantôme, où ils ont retrouvé l'employé, mais également un sorcier fou, Randolph Alexis. Les autres passagers, eux, n'ont pas survécu à leur détour par une autre dimension.

Enjeux et récompenses

Le trophée du scénario est évidemment le premier fragment du Simulacre, le bras gauche, nécessaire à la suite de la campagne. Le retirer de sa cave centenaire libérera la famille Lorien des ennuis inexplicables qui la rongent, tout en les transférant sur un investigateur. Celui-ci subira dorénavant l'influence néfaste de l'artefact. Les investigateurs ont fait le premier pas de leur longue marche vers Constantinople et l'accomplissement de leur mission.

Ambiance

La première partie de cette aventure est une longue recherche en bibliothèque, qui peut prendre jusqu'à une semaine à des investigateurs consciencieux. Pendant que les plus érudits d'entre eux s'usent les yeux sur des manuscrits anciens, le reste du groupe peut profiter des monuments et des nombreux loisirs qu'offre la cité des lumières.

La deuxième partie est une visite d'un hôpital psychiatrique du début du siècle, dont les investigateurs n'auront qu'un aperçu s'ils viennent en visiteurs. Mais s'ils décident de s'introduire dans l'établissement en se faisant passer pour des patients, ils auront l'occasion de rejouer Vol au-dessus d'un nid de coucou.

Enfin, la troisième partie emmène le groupe dans une petite ville, dans une ambiance plus champêtre. L'horreur tapie dans la cave s'est insinuée dans le pavillon d'une gentille petite famille.

Fiche technique

Investigation	●●●●●
Action	●●○○○
Exploration	●●●○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●○○○○
Style de jeu	horreur lovecraftienne
Durée estimée	⌚⌚⌚⌚⌚⌚
Difficulté	débutant ou éprouvé
Nombre de joueurs	🕴🕴🕴🕴🕴🕴
Type de personnages	investigateurs typiques
Époque	années vingt

Les investigateurs sont maintenant en France. N'ayant certainement pas encore l'impression d'être poursuivis, ils souhaiteront peut-être prendre leur temps pour visiter Paris et faire quelques recherches avant d'affronter les dangers à venir. Toutefois, les derniers mots de Smith à leur départ (« Dépêchez-vous ») peuvent les inciter à passer à l'action.



À chaque étape du voyage, tout au long de la campagne, et pas seulement à Paris, laissez les joueurs décider de l'endroit où ils souhaitent dormir. Le *Guide du voyageur* donne une liste d'hôtels de luxe pour chaque ville, dont l'emplacement est indiqué sur la carte correspondante. Des investigateurs prudents opteront peut-être pour un établissement moins voyant. Dans ce cas, le gardien peut leur proposer un nom et une adresse de son invention et noter son emplacement sur la carte.

Un arrêt à Paris

Les investigateurs doivent visiter Paris pour prendre le Simplon-Orient-Express, dont le trajet, comme l'a noté le pauvre Beddows, traverse les lieux probables où reposent des portions du Simulacre de Sedefkar.

Si les investigateurs tiennent du professeur Smith la liste des endroits où aller, ils ne savent pas quoi y faire. Heureusement, les bibliothèques de Paris comptent parmi les plus riches et les plus célèbres au monde. S'ils se renseignent ou connaissent déjà la ville, ils commenceront leurs recherches à la Bibliothèque nationale. Située près de Montmartre, la bibliothèque Thiers possède une excellente collection historique sur la période de la Révolution et la France post-révolutionnaire.

Bibliothèque nationale

Les collections de cette grande institution sont conservées au centre de Paris, au 58, rue de Richelieu. Le bâtiment du dix-septième siècle abrite quantité de livres, de médailles, de cartes, d'imprimés et plus encore. Fondée par Louis XII et consolidée par les acquisitions successives de chaque monarque, elle s'enrichit encore durant la Révolution, quand le peuple saisit de force les bibliothèques et les archives des couvents et des monastères.

La Bibliothèque nationale est le plus grand dépôt de livres du monde, après le British Museum. L'équivalent de la *reading room* de ce dernier, la salle de travail des Imprimés, dite salle Labrouste, ouvre à neuf heures et ferme entre seize et dix-huit heures selon la saison, sauf le dimanche et les jours fériés. Sous ses neuf dômes de faïence bleue, elle peut accueillir jusqu'à 344 lecteurs. Les candidats doivent obtenir un ticket auprès du secrétaire de la bibliothèque, en précisant le sujet étudié. On demande également aux étrangers une référence de leur ambassadeur ou de leur consul. Les lecteurs s'inscrivent chaque jour, demandant les livres par le biais d'un formulaire. Dix mille ouvrages de référence sont accessibles directement. Aucun livre n'est remis une heure avant la fermeture.

Si les investigateurs sont connus de la bibliothèque du British Museum et qu'ils peuvent en apporter la preuve, cela et une lettre de leur ambassadeur suffisent pour obtenir l'accès, quoique pas immédiatement. Le zèle bureaucratique étant ce qu'il est, l'autorisation n'arrive qu'au bout de trois jours. Des investigateurs prévoyants auront envoyé des lettres en avance, obtenant leurs passes alors qu'ils étaient encore à Londres.

Que se passe-t-il à Paris en 1923 ?

Pour établir une toile de fond historique, le gardien peut puiser dans les unes des journaux de la section La campagne, page 62.

En janvier 1923, les yeux des Parisiens sont tournés vers la Ruhr. Les troupes françaises et belges occupent la région le 11 janvier, afin de forcer l'Allemagne à payer les réparations dues depuis la fin de la Grande Guerre. On craint que cela ne déclenche un nouveau conflit. Les rues de Paris sont agitées par la contestation.



Sous les dômes monumentaux de la salle de travail, le silence n'est interrompu que par les murmures, les raclements de gorge et le bruit des pages que l'on tourne.

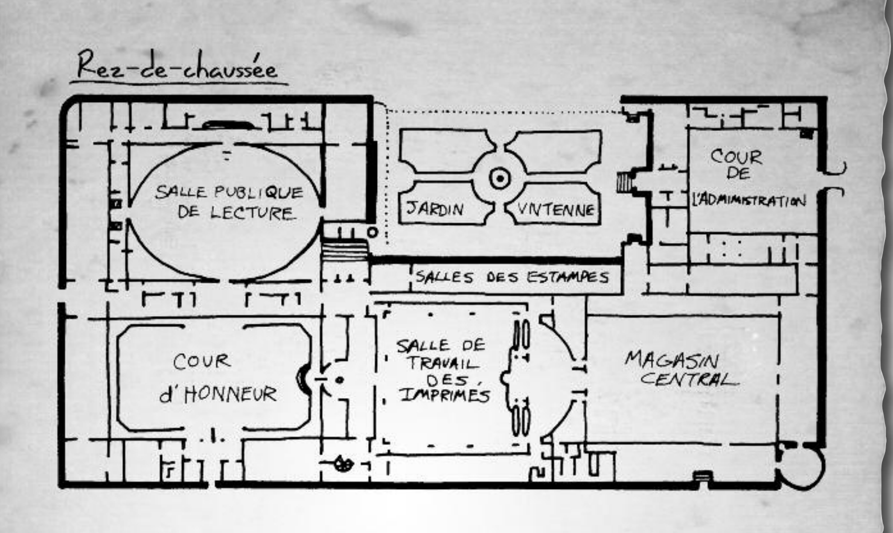
À la discrétion du gardien, un test de **Crédit** ou une activité universitaire peuvent réduire cette attente.

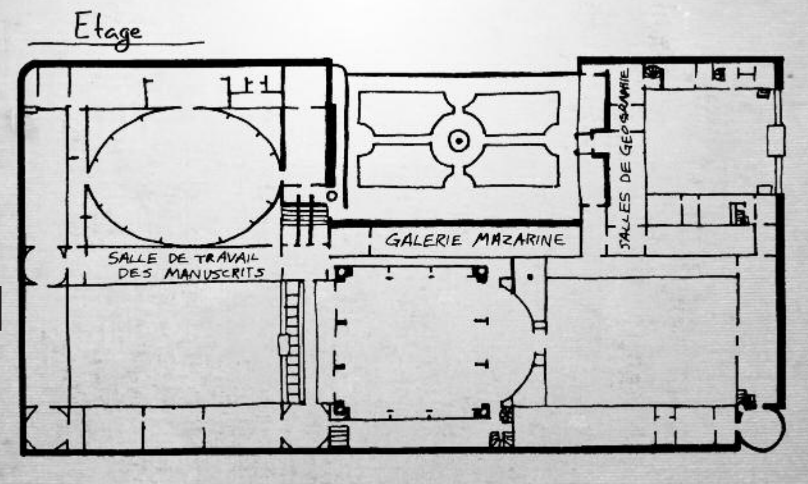
Pendant ce temps, les investigateurs peuvent faire du tourisme et profiter de Paris, en visitant le Louvre, la tour Eiffel, la cathédrale Notre-Dame, les catacombes et ainsi de suite. Ils peuvent aussi faire une excursion à Versailles. Le *Guide du voyageur* propose une liste des lieux à voir. La section « Tourisme », indique les endroits où l'on peut trouver des indices.

Dans la bibliothèque

Même une fois assis, l'investigateur n'a qu'un accès limité aux fabuleux trésors de la bibliothèque. Le but de l'institution est autant de protéger ses ouvrages les plus rares que de les partager. Les bibliothécaires ne sont pas stupides ; ils ne vont pas laisser les investigateurs piller leurs manuscrits anciens. Pas plus qu'ils n'ont de temps à perdre avec des dilettantes de passage.

L'information que cherchent les investigateurs n'est pas facile à trouver.







Avant d'accéder à la bibliothèque, les investigateurs peuvent profiter de Paris en hiver et se faire de nouveaux amis, par exemple en patinant dans l'un des nombreux parcs de la capitale.

Des références spécifiques au Simulacre de Sedefkar et à son propriétaire n'existent que dans les documents pré-révolutionnaires. C'était une époque troublée, nombre de choses ont été perdues ou délibérément détruites.

Les investigateurs ne pourront jamais être assurés de trouver un témoignage précis. C'est l'occasion de faire vivre aux joueurs la monotonie et l'incompréhension, mais aussi les triomphes, de la recherche historique.

Un assistant de recherche

Les textes dont les investigateurs ont besoin étant archivés, il leur faut un bibliothécaire chevronné pour les récupérer. De plus, ils sont écrits en français. Si les investigateurs ne maîtrisent pas cette langue, ils devraient employer un assistant, de préférence spécialiste du langage de l'époque.

Rémi Vangeim, un étudiant de la Sorbonne, correspond à ce profil. On peut le contacter par l'intermédiaire de la bibliothèque, de l'ambassade des investigateurs, de l'université, etc. Ce grand brun respire la confiance en soi.

Vangeim n'est pas né de la dernière pluie. Il sait quand on lui propose un marché honnête et quand on cherche à l'exploiter. Si les investigateurs le traitent bien, il travaillera d'arrache-pied pour eux. Si la paye n'est pas à la hauteur, il ne le sera pas non plus, discutant avec les bibliothécaires et passant une partie de chaque journée à écrire des articles pour l'*Humanité*. Il ne travaillera pas à moins de 20 francs par jour, et il ne prendra le travail au sérieux qu'à partir de 50 francs par jour. Si les investigateurs négocient sans chercher à le tromper, il est prêt à revoir ses exigences à la baisse.

L'agitation socialiste contre l'occupation française de la Ruhr prenant de l'ampleur, Rémi et d'autres étudiants se joignent aux

manifestations. Si les investigateurs font preuve de sympathie pour sa cause, il mettra encore plus d'ardeur dans son travail. Des investigateurs accompagnant Rémi dans les rues risquent de se retrouver au cœur d'une émeute.

Le 15 janvier 1923, les soldats tirent sur la foule, tuant un jeune homme. Si les investigateurs se conduisent héroïquement, la loyauté de Rémi leur est assurée.

Se renseigner sur le comte Fenalik

Même si les investigateurs prennent Rémi Vangeim à leur service, ils doivent utiliser leurs compétences en **Bibliothèque** plutôt que la sienne, puisque ce sont eux qui dirigent ses recherches.

Dans un souci de réalisme, nous adaptons la difficulté des tests de **Bibliothèque** selon la tâche. Un échec augmente la durée des recherches de plusieurs jours, les investigateurs tombant sur des fausses pistes et des impasses. Un seul test de compétence est possible par jour, et la maîtrise du français ou l'aide d'un interprète est nécessaire pour chaque investigateur participant aux efforts. La chronologie suivante est indicative.

Jour 1

Les investigateurs doivent réussir un test de **Bibliothèque** en parcourant les ouvrages de référence et les livres d'histoire moderne sur la période, à la recherche de références au comte Fenalik et à la statue. En cas de succès, ils font le tour des sources disponibles et obtiennent les bases pour la suite de leurs recherches.

Un certain nombre de livres évoquent un scandale ayant eu lieu dans la cour de la reine, à la veille de la Révolution, sans donner plus de détails. Un homme issu de la basse noblesse aurait été impliqué dans une affaire avec la reine. Cela provoqua un vif émoi dans le palais, et il fut exécuté sans procès. Il s'agirait du comte Fenalik.

Les investigateurs se demanderont peut-être si Fenalik a eu des descendants. Ce nom de famille n'apparaît pas dans le bottin de Paris, ni dans aucune archive des cent dernières années.

Jours 2 et 3

Il faut une réussite spéciale en **Bibliothèque** pour dénicher le carnet de Mademoiselle de Brienne, une courtisane proche de la reine (**Document parisien n° 1**). Elle parle de l'incident Fenalik et de sa conclusion.

La majorité du journal expose les petites intrigues et les rumeurs si fréquentes à la cour. Mais elle parle également d'un incident impliquant le « comte Fénalichèque », en juin 1789. Ayant été abîmé par l'humidité, le manuscrit n'est plus lisible que par endroits. Même si le test échoue, le chercheur filtre suffisamment d'informations pour se rapprocher de sa source. Son deuxième essai nécessite un test de **Bibliothèque** avec un malus de -20 %. Pour le troisième et les suivants, le test se fait sans malus.

Jours 4 et 5

Une fois le journal intime découvert, l'enquête se tourne vers les hommes du roi cités par Mademoiselle de Brienne. Rémi ou le bibliothécaire peut diriger les chercheurs vers la bibliothèque de l'Arsenal, non loin de la place de la Bastille.

Tel l'astre solaire, le comte nous dispensait lumière,
chaleur et plaisirs par sa simple présence.
Sans nul doute, ses fêtes étaient les plus merveilleuses
et les plus fantasques que notre ville ait connues.

Et c'est là qu'il est devenu évident qu'il cachait quelque
chose de maléfique, provoquant la colère de la reine.
Les hommes du roi ont assailli la demeure du comte,
semant la destruction avant de l'arrêter.

Aide de jeu - **Document parisien n° 1**
Extrait du journal de Mademoiselle de Brienne, juin 1789



Rémi Vangeim

27 ans, essayiste et étudiant à la Sorbonne

APP	14	Prestance	70 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 14
Santé mentale 65

Compétences
Athlétisme (esquiver) 25 %
Bibliothèque 40 %
Persuasion 60 %
Trouver Objet Caché 40 %

Langues
Allemand 70 %
Ancien français 65 %
Anglais 60 %
Français (langue maternelle) 85 %
Grec 20 %
Latin 45 %

Combat
• Bagarre 40 %
Dégâts 1D3 + 1D4

Occupant les restes des anciens arsenaux de Paris édifiés par Henri II, elle abrite des archives du dix-huitième siècle, dont celles de la Bastille.

Sur place, un test réussi de **Bibliothèque** permet de mettre la main sur le journal d'un certain Louis Malon (**Document parisien n° 2**), le capitaine ayant donné l'assaut sur le manoir de Fenalik à Poissy, dans l'Ouest parisien. Cette expérience paraît l'avoir fortement secoué.

Les joueurs demanderont peut-être si un inventaire a été fait suite à l'assaut. Un autre test de **Bibliothèque** révèle une liste de biens ajoutés au trésor, dont « des peintures, des boîtes à priser, du vin, des vêtements de soie, des statues (incomplètes) ». Des recherches supplémentaires ne permettent pas d'établir ce qu'il est advenu de ces objets.

Lorsque nous arrivâmes, la fête battait encore son plein, hommes et femmes copulant comme des chiens enragés. Nous les chassâmes, et arrêtâmes quiconque ne pouvait justifier de son identité. J'envoyai six hommes capturer le comte, tandis que j'entrai dans les salles souterraines. Les mots me manquent pour décrire ce que j'y vis. Tout au plus puis-je dire que ce cloaque m'évoqua l'Enfer. Que Dieu nous protège.

Les salles contenaient de nombreux engins de torture. L'un de mes hommes découvrit une étrange vierge de Nuremberg fermée à clé. Craignant qu'un pauvre hère en fût prisonnier, nous la détruisîmes, mais elle s'avéra vide.

Quel jour funeste que celui où un être tel que Fenalik est arrivé à Poissy. S'il n'est pas châtié par Dieu, il le sera par le roi. Sans le moindre regret, j'ordonnai que l'on mette le feu à la maison et à tous ceux qui étaient encore au sous-sol. Le comte hurla comme si sa propre âme était la proie de flammes. Nous le conduisîmes à l'endroit qui serait sa nouvelle demeure, jusqu'à ce que la pourriture l'emporte.

Aide de jeu - **Document parisien n° 2**
Extrait du rapport du capitaine Louis Malon, juin 1789

Jours 6 et 7

De retour à la Bibliothèque nationale, le dernier indice que les investigateurs peuvent espérer trouver est le journal de Lucien Rigault (**Document parisien n° 3**), un médecin de la reine. Pour le localiser, il faut réussir un test de **Bibliothèque** avec un malus de -20 %. À partir du deuxième jour, le test se fait sans malus.

Avec les informations découvertes jusqu'ici, les investigateurs ont deux pistes à suivre : la villa de Fenalik à Poissy et son lieu d'incarcération à Charenton. Ils peuvent commencer par se renseigner à Paris, mais pour en savoir plus, il faudra bien qu'ils aillent sur place.

Autres recherches

Asile de Charenton

L'asile de Charenton est toujours là, protégeant la population saine d'esprit de ses déments, et vice-versa. Pour des amoureux du théâtre de la fin du vingtième siècle, il est célèbre en tant que décor de la pièce *Marat/Sade*. Le divin marquis y a passé les dernières années de sa vie.

En parcourant les journaux récents, et en réussissant un test de **Bibliothèque**, un investigateur tombe sur la nécrologie du directeur de l'asile (**Document parisien n° 4**) et les condoléances de ses amis et collègues. L'article date d'à peine une semaine. Pour plus d'informations, consultez la section Charenton, ci-dessous.



L'asile

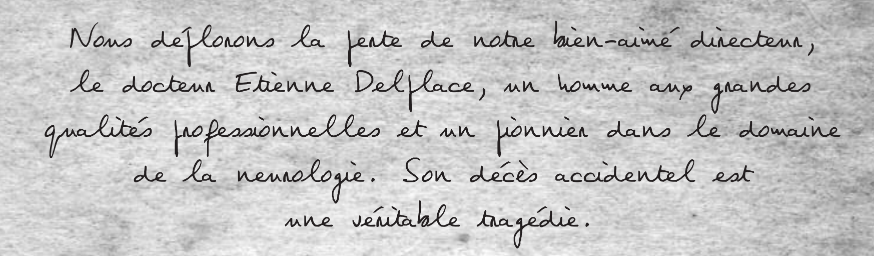


Deux nuits plus tard, les soldats du roi ont marché sur la villa du comte, déterminés à mettre un terme à ses excès. Après avoir brûlé sa maison, ils l´ont conduit devant le représentant du roi, qui m´a fait appeler afin que je donne mon opinion.

il était aisé de constater la folie du comte Fenalik, hurlant et agité de tremblements. Etant fou, et noble de surcroît, il était impensable de l´exécuter. J´ai donc suggéré que le roi fasse preuve de clémence en le plaçant à Charenton. Apparemment, le représentant du roi suivit ma recommandation, et se débrouilla pour que Fenalik y soit transporté. Plus tard, le roi donna son assentiment et l´arrangement devint définitif.

Aux dernières nouvelles que j´ai eues de lui, il avait été isolé dans une cellule, après avoir attaqué d´autres patients.

Aide de jeu - **Document parisien n° 3**
Extrait du journal de Lucien Rigault, juin 1789



Nous déplorons la perte de notre bien-aimé directeur, le docteur Etienne Delplace, un homme aux grandes qualités professionnelles et un pionnier dans le domaine de la neurologie. Son décès accidentel est une véritable tragédie.

Le personnel de l´hôpital présente ses condoléances les plus sincères à sa famille, en espérant qu´ils sauront surmonter leur chagrin avec le temps. Le docteur Delplace laissera un vide à Charenton, mais aussi à Paris.

Sa mort est une perte pour la glorieuse nation française et pour l´humanité tout entière.

Dr François Leroux, directeur temporaire

Aide de jeu - **Document parisien n° 4**
Dr Étienne Delplace

Villa du comte Fenalik

Un test réussi de **Bibliothèque** exhume un détail utile. La villa du comte était bien connue pour l'étrangeté de son architecture.

Elle est décrite comme un pot-pourri de styles différents, allant du classicisme grec aux appuis médiévaux, en passant par des tours brisées de construction récente, imitant des ruines gothiques, rappelant la mode anglaise de décorer les jardins de fausses ruines.

Haut de trois étages, le bâtiment compte une douzaine de chambres, une salle de bal et plusieurs salons.

Il faut un test supplémentaire de **Bibliothèque** pour dénicher des plans dressés par le constructeur parisien, détaillant la disposition de la maison, y compris des escaliers prouvant l'existence d'un cellier qui n'est pas présent sur la carte.

Il existe un dessin en camaïeu représentant la façade du bâtiment. Si les investigateurs l'étudient attentivement, ils sont pris d'effroi et perdent 0/1D2 SAN. Les lignes de l'édifice paraissent subtilement insensées. Il est impossible qu'elles soient issues d'un architecte sain d'esprit.

L'adresse de la villa n'est pas mentionnée. On dirige les investigateurs vers la mairie de Poissy.



PARIS
ville lumière

Légende
1. Bibliothèque Nationale
2. Bibliothèque de l'Arsenal
3. Bibliothèque Thiers
4. Entrée des Catacombes
5. Jardin des Tuileries
6. Cathédrale Notre Dame
7. Hôtel Bristol
8. Hôtel du Rhin
9. Hôtel Balmoral
10. Maison du docteur Delplace

Gare
Echelle 0 1,5 km

N
NE
E
SE
S
SW
W
NW
Cimetière de Montmartre
Gare du Nord
Le Bourget Aérodrôme (5 Miles)
Parc Monceau
Gare St Lazare
Parc des Buttes Chaumont
Gare de L'Est
Arc de Triomphe
Opera National de Paris
Bois de Boulogne
Ave des Champs-Élysées
Palais Royal
Musée du Louvre
Cimetière du Père Lachaise
La Tour Eiffel
Hotel des Invalides
Sorbonne
Jardin du Luxembourg
Jardin des Plantes
Gare de Lyon
Cimetière du Montparnasse
Gare d'Orléans Austerlitz
La Seine

Paris et les Français

Chaque gardien aura sa propre vision de Paris en 1923. Ce chapitre se déroulera d'autant mieux si vous vous appuyez sur vos idées plutôt que sur des descriptions écrites. Néanmoins, voici quelques remarques générales.

Paris est la ville la plus densément peuplée d'Europe. On compte presque trois millions d'habitants intramuros, dans seulement quatre-vingts kilomètres carrés, et un million supplémentaire dans la banlieue.

Paris est la quintessence de la sophistication urbaine. Après sa reconstruction par le baron Haussmann dans les années 1850, elle est devenue une véritable cité moderne. Ses longs boulevards sont bordés d'élégantes terrasses. Les rues étroites et sinueuses de la cité médiévale ont été confinées hors de vue, même si un visiteur peut facilement tomber sur une allée charmante lors de ses promenades.

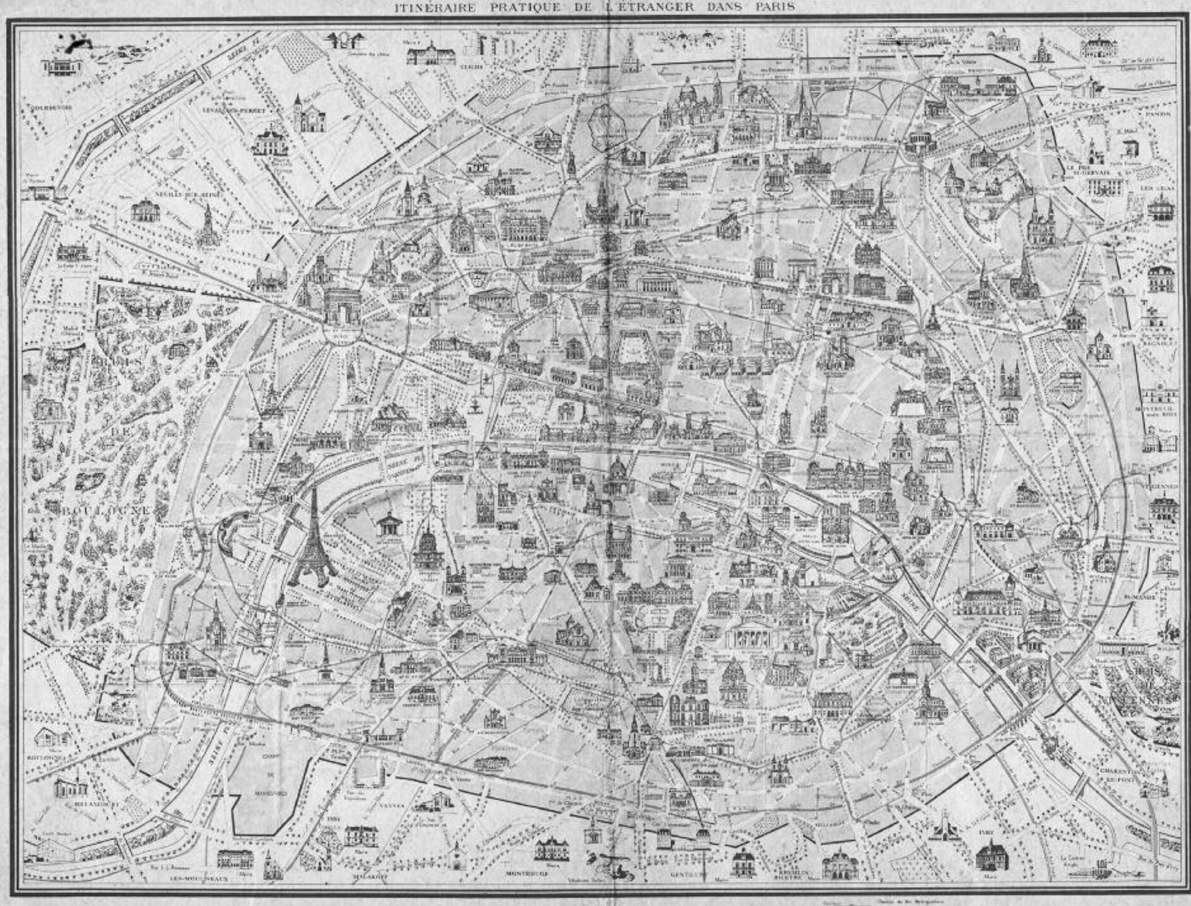
Cette esthétique, mélange de grandeur et d'intimité, est d'un attrait évident pour les personnes de goût. Les investigateurs peuvent ainsi frayer avec la haute bourgeoisie et apprécier tout ce qu'une multitude de boutiques, de magasins et de restaurants ont à offrir. En se baladant sur la rive gauche, ils croiseront les artistes qui y résident. Joyce, Hemingway et Fitzgerald font partie des expatriés anglophones vivant à Paris dans les années 20.

Selon les mots d'un guide de voyage de l'époque : « Les bonnes manières sont plus cérémonielles en France qu'en Grande-Bretagne ou en Amérique. » C'est plus ou moins vrai tout le long du trajet du Simplon. « Les hommes retirent leur couvre-chef dans les restaurants et les cafés, et souvent dans les magasins, les galeries de peinture, et ainsi de suite. Au théâtre, toutefois, ils les gardent jusqu'au lever du rideau. Ils se saluent entre eux en soulevant leur chapeau. Les gentilshommes sont censés saluer une dame avant qu'elle ne s'incline, et ne se recoiffer que lorsqu'ils en reçoivent la permission. On soulève aussi son chapeau en croisant une dame dans des escaliers ou un cortège funéraire dans la rue. Les tenues de soirée sont d'usage à l'opéra et aux tables des restaurants et hôtels de première classe. On attend l'après-midi (après 15 h 30) pour les appels formels et la présentation de lettres d'introduction, qui ne sont jamais envoyées par la poste. On prend le dîner autour de 19 h 45. » Dans d'autres nations, le dîner peut être servi jusqu'à 22 h ou plus tard.

Les hôtels de tous types abondent à Paris, depuis les plus luxueux jusqu'aux plus modestes. Le Carlton (19, avenue Kleber) et le Majestic (119, avenue des Champs-Élysées) sont parmi les plus cotés. Les restaurants et les cafés proposent ce qui est sans doute la meilleure nourriture au monde. Les rues sont pleines de taxis – excepté quand vous en avez besoin, bien sûr – mais aussi de bus et de trams. Le métropolitain, le réseau de transport public parisien, traverse toute la ville.

Quoique la situation réelle soit compliquée par l'existence de ce qu'on pourrait qualifier de monnaies commerciales et régionales, la monnaie officielle est le franc français. On trouve des billets de 5 à 500 francs et des pièces à partir d'un centime. Il faut cent centimes pour faire un franc. Le taux de change actuel est d'environ 20 francs pour une livre britannique, mais des changeurs privés peuvent accepter une remise allant jusqu'à cinquante pour cent. À bord de l'Orient-Express, toutes les opérations ont lieu en francs. La monnaie propre au pays où se trouve actuellement le train est également acceptée sans problème, mais avec un taux de change qui peut être excessif.

Le *Guide du voyageur* évoque d'autres hôtels et monuments parisiens.



Le Paris Monumental, 1920

Le Simulacre de Sedefkar

Des recherches historiques classiques sur le nom « Simulacre de Sedefkar » ne révèlent rien.

Des tests conjoints de **Bibliothèque** et **Sciences occultes** ou **Connaissance** permettent de trouver des références au *Simulare du Diable*, un manuscrit illuminé, écrit en latin par un moine cistercien anonyme aux environs de 1260, et relié à Venise en 1505. On considère le livre comme apocryphe, œuvre d'un fou. Il est connu des cercles occultes, mais le seul exemplaire connu était conservé dans l'église de San Maria Celeste, à Venise.

Les investigateurs peuvent poursuivre leur quête du *Simulare du Diable* à Venise (cf. ce chapitre). Sa découverte débloque le *Croisé Noir*, un scénario pour *Cthulhu Dark Age*. Un gardien ayant l'intention de jouer ce chapitre devra s'assurer que les investigateurs obtiennent cette information.

L'Écorché

On ne trouve aucune mention d'une personne ou d'une entité appelée « l'Écorché » dans les textes.

Toutefois, un test de **Bibliothèque** tire un lien avec l'œuvre d'un anatomiste du dix-huitième siècle, Honoré Fragonard, dont les sculptures d'écorchés sont exposées à l'école vétérinaire de Maisons-Alfort (plus exactement dans le musée de l'École nationale vétérinaire d'Alfort).

Les investigateurs peuvent attester de leurs antécédents en réussissant un test de **Science de la vie (zoologie)** ou de **Médecine** et accéder à la collection, qui comprend la statue d'un cavalier et de son cheval, écorchés tous les deux, entre autres curiosités macabres.

Il s'agit toutefois d'une impasse. Il n'y a aucun lien entre Fragonard et les Frères de la Chair. Cependant, l'artiste vivait à la même époque que Fenalik, qui était certainement un admirateur de son travail.

La connexion milanaise

D'après les notes du professeur Smith, un fragment du Simulacre aurait été vendu à Paris, en 1919, à une personne venue de Milan. Aucun marchand d'antiquité ou d'objets occultes n'a connaissance de cette transaction. Par contre, la description de l'artefact éveille leur intérêt, et peut aller jusqu'à attirer l'attention sur le groupe.

Si les investigateurs réussissent un test de **Baratin**, **Persuasion** ou **Sciences occultes**, ils peuvent convaincre un marchand de les aider. Celui-ci conclut que, puisque la vente n'a pas été annoncée, elle a dû avoir lieu en privé, ou sans que l'acheteur ou le vendeur (ou les deux) ne connaisse la véritable valeur de l'objet. Peut-être l'a-t-on pris pour autre chose. (Cette dernière théorie est la bonne. Il a été vendu en tant que mannequin de couturière, cf. le chapitre milanais pour plus de détails.)

Les armées de Napoléon

Toujours d'après les notes du professeur Smith, l'un des morceaux de la statue aurait quitté Paris avec les armées de Napoléon. Elles ont atteint Venise, puis Trieste en 1797. Des détails d'inventaires aussi mineurs ne sont pas disponibles à la bibliothèque de l'Arsenal. Un test de **Bibliothèque** confirme la futilité de cette recherche. Les investigateurs doivent visiter ces villes pour en apprendre plus.

Tourisme

Les investigateurs n'ayant pas de talent particulier en **Bibliothèque** peuvent préférer passer leur temps à profiter des beautés de la capitale française pendant que leurs collègues consacrent le leur aux recherches.

Le gardien devrait décrire le Paris des années 20 avec toute l'énergie et la vigueur de cet âge d'or. Les investigateurs sont frappés par l'omniprésence des statues : à Notre-Dame, dans les musées, les galeries, les lieux publics, et partout ailleurs. N'importe laquelle pourrait dissimuler une partie du Simulacre.

Deux lieux en particulier recèlent des rencontres allant au-delà de simples distractions touristiques.

Le Louvre

Le Musée du Louvre contient des sculptures, anciennes et modernes, des gravures, des peintures, des antiquités, des objets d'art du Moyen-âge, de la Renaissance et de l'ère moderne, des dessins et des expositions temporaires. Les portes du Louvres ouvrent entre 9 heures et 17 heures, à l'exception du mardi et de certains jours fériés. L'entrée est gratuite pour tous.

Une galerie contient des peintures de la cour de Louis XVI. La foule s'étant momentanément éloignée, un investigateur isolé perçoit un rire railleur, bien qu'il soit seul dans la pièce. S'il réussit un test d'**Écouter**, il estime que le bruit vient d'un coin. Le portrait d'un homme à l'air dédaigneux est accroché là. Les lèvres forment un rictus et ses yeux semblent fixer l'investigateur. La peinture est intitulée *Esquisse pour une peinture inconnue, dix-huitième siècle, trouvée dans les biens de la reine Marie*.

On ne sait rien de plus sur cette peinture. L'investigateur l'ignore, mais il vient de contempler le visage du comte Fenalik.

Les catacombes

Quel amateur de l'horreur pourrait résister à une visite des catacombes ? Elles sont ouvertes le premier et le troisième samedi de chaque mois. Si cela amuse le gardien, une visite guidée spéciale pourrait être justement organisée le jour même où les investigateurs se renseignent.

Cet endroit est décrit dans le *Guide du voyageur*. Consultez aussi l'encart « La Goule qui fut Guillaume », non loin.

L'asile de Charenton

Pour le gardien

Enfermé à double tour dans une cave, Fenalik rêvait. Allongé sur des pierres froides, son corps se nourrissait mécaniquement d'araignées, de limaces, de serpents ou de rats s'approchant trop près de son ignoble bouche béante. Il rêvait du froid, d'une faim qui allait dévorer le monde. Et en rêvant, il consomma ses propres souvenirs. Il oublia qui il était ou pourquoi il était là. Il devint une araignée, une limace, un serpent, un rat… mû par l'instinct.

Sans le rituel de Purification, il commença à se transformer. Son corps se tordit et se déforma, sa peau se relâcha comme des vêtements trop grands. Ses ossements se gauchirent, son dos s'arrondit, jusqu'à ce qu'il ne soit plus qu'une loque bossue rampant par terre. Fenalik dormit pendant plus d'une centaine d'années.

En engageant Martin Guimart en tant d'infirmier en 1921, le docteur Delplace introduisit involontairement une nouvelle source d'horreur et de folie dans la vie de ses patients. Homme faible se défoulant sur les plus faibles que lui, Guimart appréciait les opportunités qu'offre un asile. Certaines nuits, après avoir conduit les patients dans leurs chambres, il en choisissait un qu'il menait au sous-sol, où il lui infligeait des sévices sexuels, avant de le ramener dans ses quartiers. Pourchasser un pauvre hère hurlant à pleins poumons dans le cellier labyrinthique l'amusait éperdument. Une nuit, Guimart remarqua un éclat doré venant d'une petite niche dans un passage muré. Son avarice fut plus forte que sa luxure, et il fit remonter le patient qu'il torturait ce soir-là, avant de revenir avec un pied-de-biche.

En franchissant le passage réouvert, Guimart découvrit le corps difforme de Fenalik, étendu sur le sol, la bouche grande ouverte. Cependant, dans sa cupidité, il ne remarqua qu'une chose : les bagues dorées ornant ses mains. Il eut le temps de lui briser deux doigts pour lui voler les plus gros bijoux avant que Fenalik n'attaque. Sans prévenir, sans pitié, en silence, comme une araignée frappe un scarabée. Sa main fusa, se referma autour du poignet de l'infirmier et serra au point de manquer de lui briser les os. Puis, il lâcha prise. Le sang s'écoulait à gros bouillons de la blessure. Guimart perdit connaissance. Un autre aide-soignant, Mandrin, le découvrit, comme décrit plus loin.

La Goule qui fut Guillaume

La rencontre suivante est optionnelle. Elle est liée au scénario *Terres oniriques Express*.
Si les investigateurs se rendent dans les catacombes, au point le plus profond de leur visite, ils entendent une chute d'ossements dans le noir. Des tests réussis d'Écouter situent le bruit derrière une herse verrouillée dans un passage latéral. Un test de Trouver Objet Caché dans les ténèbres détecte une silhouette de taille humaine tapie dans l'ossuaire.

On peut ouvrir la herse rouillée à l'aide de Métier (serrurier) ou la défoncer avec un test difficile (-20 %) de Puissance. Un test facile (+10 %) de Discrétion évite d'être repéré par les autres touristes dans la pénombre.

Contrairement à la partie publique des catacombes, les os du passage latéral ne sont pas disposés en tas réguliers. Ils sont empilés en grands tas carrés, séparés par des murets de pierre et de terre, de part et d'autre du couloir. Il règne une odeur de pourriture, d'humidité et de terre fraîche. Un courant d'air froid remonte d'un lieu encore plus profond et sombre que celui-ci.

Ensevelie sous les os se terre une créature à la chair caoutchouteuse, nauséabonde et écœurante, au museau canin et aux yeux brillants. Voici la Goule qui fut Guillaume. Une longue cicatrice court sur son museau et plusieurs de ses crocs sont cassés, conséquence d'une rencontre avec un Gug. Le voir provoque une perte de 1/1D6 points de Santé mentale.

Guillaume n'a aucune envie d'avoir des ennuis si près de la surface. Si on le laisse tranquille, il s'enterre de nouveau et, à la tombée de la nuit, il retourne dans le monde souterrain des Terres oniriques, via les catacombes profondes.

Si les investigateurs souhaitent communiquer avec Guillaume, il parle la langue goule et le français. Étant une goule depuis fort longtemps, il a à moitié oublié sa langue natale et la parle très mal. Bien qu'il singe une certaine aisance nonchalante, un test de Psychologie révèle qu'il est en réalité désespéré par sa dégénérescence.
Si les investigateurs attaquent, Guillaume fuit dans les ténèbres.

Cette brève rencontre attise sa mélancolie. Dans le scénario *Terres oniriques Express*, où les personnages le recroiseront, il saisira la chance de se racheter.

Note : Les caractéristiques de Guillaume sont présentées dans le chapitre *Terres oniriques Express*.

Madame Rogniat

54 ans, secrétaire du docteur Leroux

APP	10	Prestance	50 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	80	Volonté	80 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 15
Santé mentale 80

Compétences
Athlétisme (esquiver) 25 %
Comptabilité 55 %
Psychologie 35 %
Trouver Objet Caché 50 %

Langues
Français (langue maternelle) 75 %

Combat
• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3 + 1D4

Le personnel médical fut choqué de découvrir un patient en si mauvais état. Il fut transféré dans une chambre personnelle, et son cas attira l'attention du docteur Delplace. La créature délirait, évoquant des souvenirs et des incidents émaillant mille six cents ans d'histoire comme s'ils dataient d'hier, tout en changeant constamment de langue. Le docteur Delplace finit par être obsédé par ce cas, et frustré par l'incapacité du patient à se concentrer. Il décida de tenter un traitement par électrochocs.

Un voltage normal resta sans effet. Delplace l'augmenta, jusqu'à atteindre un seuil qui provoqua le premier réveil du vampire depuis 134 ans. Fenalik agrippa le docteur, l'électrocutant immédiatement, puis il se libéra de ses sangles. Maintenant, il rode dans la nuit à la recherche de sa seconde peau, le Simulacre de Sedefkar.

Dans l'asile

Sous sa forme actuelle, l'asile de Charenton, ou Maison nationale de Santé, est un énorme bâtiment dont les toits et les arcades sont décorés dans un style italien. L'institution, fondée en 1631, vient tout juste de changer de directeur.

Dans cette période agitée, le personnel est réticent à répondre aux questions concernant la mort du docteur Delplace. Les ordres du docteur Leroux sont clairs : ils ne sont pas autorisés à en parler, si ce n'est pour confirmer qu'il s'agit d'un regrettable et tragique accident. Pour les autres sujets, ils répondent poliment.

Archives

Si les investigateurs exposent leur intérêt pour le comte Fenalik, on les laisse fouiller les dossiers des patients datant d'avant 1810. Les dossiers plus récents restent clos pour éviter de heurter la famille et les amis. Si au moins l'un des investigateurs appartient au milieu médical, il peut avoir accès à tous les dossiers, à l'exception de ceux des patients actuels et ceux ayant un aspect politique, à condition de fournir une raison valable justifiant une telle étude.

Des tests de **Bibliothèque** et de **Français** sont nécessaires pour comprendre les notes manuscrites. Après l'inscription de son nom dans le registre, il n'est plus fait mention du comte Fenalik, pas même de sa mort. Un test de **Connaissance** suggère, à tort, qu'il est peut-être mort peu après son admission, avant qu'un dossier complet ait été ouvert.

Le docteur Leroux

Si les investigateurs font bonne impression (et s'ils réussissent un test de **Crédit** ou de **Persuasion**), le docteur Leroux, le remplaçant du docteur Delplace, accepte de les recevoir brièvement. Il porte un costume classique et sévère, comme on peut s'y attendre de la part d'une personne à son poste, typique d'un homme préoccupé par le respect, l'autorité et une obéissance stricte au règlement.

Le docteur Leroux discute poliment de tous les aspects de l'asile, mais si les investigateurs orientent la conversation sur le sujet de la mort de Delplace, il retire ses lunettes d'un geste brusque, les accusant de chercher le scandale. Les investigateurs sont mis à la porte.

Un indice important

Plusieurs caisses encombrent l'antichambre du bureau du docteur Leroux. Une partie d'entre elles contiennent les livres et les notes du docteur Delplace, retirés des nombreux bureaux et laboratoires qu'il a occupés au cours de sa carrière. Ils doivent être catalogués avant de rejoindre les archives. Ses effets personnels ont déjà été rendus à la famille. La secrétaire du nouveau directeur, Mme Rogniat, une femme dodue à l'intelligence vive, est chargée de veiller sur les caisses.

Mme Rogniat garde le silence. Des investigateurs attentifs remarquent que le couvercle d'une caisse est entrouvert. Avec un test réussi de **Trouver Objet Caché**, ils aperçoivent un carnet ou un journal intime relié (**Document parisien n° 5**). Sur la couverture bleue, on peut lire :

E. Delplace ~ Évènements de 1923



Le docteur Leroux est occupé à mettre de l'ordre dans l'héritage de ses prédécesseurs. Son bureau est couvert de dossiers de ses patients et de mystérieux boîtiers de commandes.

Les investigateurs peuvent remarquer les caisses en entrant ou en sortant du bureau. Mme Rogniat ne les laissera pas toucher ou même regarder leur contenu, mais elle peut mettre son chapeau et quitter le bureau pour un moment, ou être distraite de mille façons. Laissez les joueurs trouver une solution raisonnable. Un test réussi d'une compétence comme **Baratin** s'ils parlent français ou de **Pratique Artistique (chant)** dans le cas contraire peut monopoliser son attention suffisamment longtemps pour qu'un autre investigateur dérobe subrepticement le journal dans la caisse. Si le test pour détourner son attention échoue, alors un test de **Métier (pickpocket)** est nécessaire pour subtiliser le journal sous son nez, opposé par son test de **Trouver Objet Caché**. Si ce deuxième test échoue également, tout espoir est perdu.



Item – Un évènement troublant s'est produit la semaine dernière. Un infirmier, un certain Guimart du quatrième dortoir, a pénétré dans les caves sans autorisation. Là, après avoir subi une blessure douloureuse au bras droit, il s'est effondré. Un autre infirmier, P. Mandrin, s'inquiétant de l'absence du premier, est parti à sa recherche. Il a fini par le découvrir, gisant par terre, en état de choc. Le traitement fut prompt et efficace, mais en se réveillant ce matin, Guimart délirait, parlant d'un mort qui l'aurait attaqué.

Pour le moment, je l'ai fait placer dans la chambre 13. J'ai également notifié sa logeuse de son indisposition.
Hélas, un autre homme se trouvait avec Guimart, inconnu de cette institution et dans un état déplorable. Cela soulève de graves questions, auxquelles il me faudra trouver des réponses.

Item – J'ai commencé à interroger Guimart à propos de l'inconnu. Est-ce un patient ? Comment s'appelle-t-il ? Depuis combien de temps Guimart le séquestrait-il ? Assez longtemps pour que le mortier scellant la porte ait le temps de sécher. L'a-t-il nourri ? Comment a-t-il survécu ?
J'ai fait déplacer l'inconnu dans une chambre privée sous ma responsabilité, le traitant comme un vagabond sans valeur en attendant d'en savoir plus.

Item – Même dans un bon lit, l'inconnu a un aspect terrifiant. Il régurgite le peu de brouet que l'on parvient à lui faire ingurgiter. Sans se nourrir, il garde un état catatonique. Peut-être les électrochocs pourraient-ils le sortir de sa léthargie ?
Item – Après plusieurs applications, l'inconnu s'est réveillé, mais il reste trop affaibli pour bouger. Il s'est mis à gémir et à implorer dans des formes différentes et très anciennes de grec et de latin, parlant de cités en ruine et d'autres choses affreuses. Quel homme mystérieux ! Ce serait presque plus simple de penser que nous puisons dans une sorte d'esprit communautaire ou de mémoire raciale.

Le journal se termine après quelques notes sans intérêt. Tous les items cités ci-dessous datent d'avant la mort du docteur Delplace.

Aide de jeu - **Document parisien n° 5**
Extrait du journal du docteur Delplace

Paul Mandrin

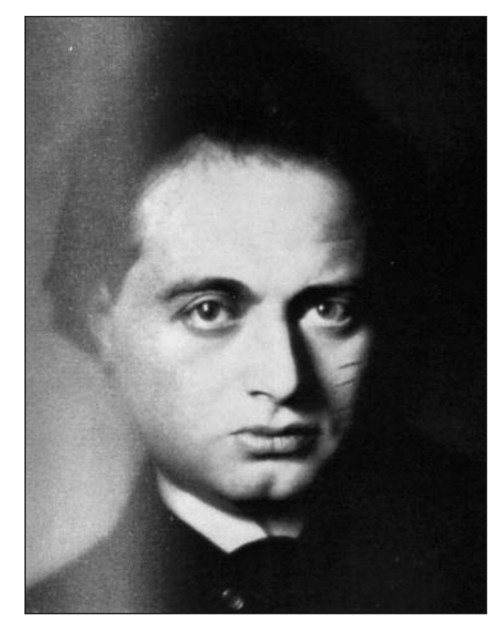
L'asile de Charenton est suffisamment grand pour que des investigateurs persévérants finissent par y dénicher un employé mécontent. Des tests de **Psychologie** permettent de discerner rapidement ceux qui seront sans doute les moins loyaux envers leur employeur.

Sinon, les investigateurs peuvent aussi se contenter d'errer dans les couloirs et d'aborder les membres du personnel au cours de leurs occupations quotidiennes. La plupart d'entre eux ne répondront pas, sauf un : Paul Mandrin, un homme replet et renfermé d'une trentaine d'années.

Marchant d'un pas pressé vers la gare, l'air inquiet, il s'arrête toutefois lorsqu'on le hèle. Depuis qu'il a découvert Guimart, sanguinolent et mal en point, il est troublé. Il ne demande qu'une chose : qu'on lui paye le taxi pour rentrer chez lui. Une fois qu'on lui en fait la promesse, il emmène les investigateurs au café du coin. Devant une bonne bouteille de rouge, il se met à parler.

- Delplace a probablement été tué par un défaut de la machine à électrochocs. Impossible d'en être sûr, Leroux ayant fait enlever le corps dès le lendemain matin, dans l'espoir de faire courir des bruits quant aux détails de sa ridicule machine électrique. Peut-être le patient sur qui Delplace pratiquait a-t-il été tué en même temps.
- La semaine précédente, Delplace consacrait son temps à étudier un patient qu'il gardait dans une chambre à part. Mandrin ne sait pas de qui il peut s'agir, mais ces nouvelles observations ont commencé après l'incident de Guimart. La chambre est vide depuis la mort du médecin ; peut-être le patient a-t-il été déplacé.
- Il se souvient de la dernière chose que Delplace lui ait dite, alors qu'il quittait le travail la nuit avant sa mort. Ils se sont croisés dans le couloir, Mandrin lui a souhaité une bonne nuit. Delplace était soucieux. « C'est à portée de main, Mandrin, a-t-il dit. Chacun de nous possède en lui la clé de l'ensemble de sa

mémoire raciale. Dans nos rêves, nous parlons des langues inconnues. Bientôt, j'en aurai la preuve. »
- Le visage de Mandrin porte des coupures fraîches. Il a été griffé par un patient. « Oui, c'est un boulot dangereux, dit-il. Il y a quelque temps, j'ai retrouvé Guimart, un collègue, à la cave, gisant dans son sang, ayant été atrocement blessé par un patient. Son poignet droit était salement entaillé. On ne sait pas qui l'a attaqué, car quand Guimart s'est réveillé, il avait perdu la tête. Maintenant, il est interné, comme les autres bougres. Ce métier, c'est un véritable enfer, je vous le dis. »
- Mandrin les conjure de ne pas parler de leur rencontre au docteur Leroux. Il compte démissionner, mais il a besoin d'une lettre de référence pour trouver un nouveau travail.



Après avoir bu une bouteille de Bordeaux, Paul Mandrin parle à contrecœur de ce qui s'est passé dans l'asile.

La vie à l'intérieur

Guimart

Ce tourmenteur pervers ne savait rien avant sa rencontre avec Fenalik. En l'absence de responsable légal, puisqu'il est orphelin, le personnel interdira toute visite. Ni son garni, ni sa logeuse ne révèlent quoi que ce soit d'intéressant.

S'ils veulent parler à Guimart, les investigateurs peuvent se faire interner à leur tour. C'est cependant un jeu dangereux : leur santé mentale survivra-t-elle à un séjour à Charenton ? Une nuit passée aux côtés de Guimart pourrait valoir une nuit en enfer.

Internement

Se faire interner ne devrait pas poser de problème à des investigateurs motivés. La lettre d'un docteur suffit pour une admission volontaire à fin d'observation. Toutefois, pour obtenir cette lettre, il faut présenter une réelle maladie mentale ou être convaincant à l'aide d'un test de **Baratin** ou de **Métier (acteur)**.

Si cela échoue, les investigateurs peuvent se faire passer pour des clochards. La police les transférait souvent dans des asiles s'ils se montraient belliqueux ou agressifs. Quoi qu'il en soit, un plan bien pensé devrait réussir.

Les pupilles de l'État constateront que leurs conditions de détention sont loin d'être plaisantes. Ils sont placés dans de grands dortoirs occupés par toutes sortes de gens, allant des vrais fous aux simplement malchanceux. Si les psychopathes et les individus les plus violents sont isolés, la loi du plus fort règne tout de même. Les cas individuels sont négligés ou traités sans ménagement. Chaque journée dans un tel environnement impose un test de **Santé mentale** pour éviter de perdre un point de SAN. Inexorablement, même les patients sains d'esprit finissent par plonger dans la folie définitive.

Ils restent à Charenton jusqu'à ce qu'ils soient réclamés par leur famille ou qu'ils réussissent à s'échapper.

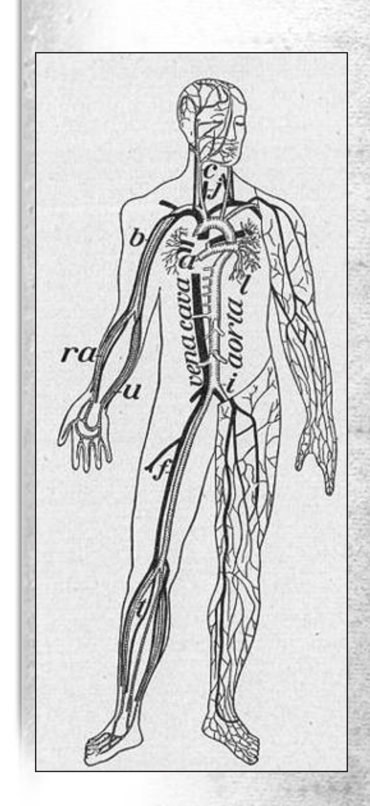
S'ils sont entrés sur la recommandation d'un médecin, les investigateurs sont mieux traités. En tant que patients privés, ils reçoivent des traitements – les bains et les massages sont les plus courants – et leurs logements sont plus confortables, correspondant au prix qu'ils payent pour leur séjour. Le taux de guérison des patients privés est de 70 %.

Quoi qu'il en soit, une fois les investigateurs à l'intérieur de l'asile, le gardien a toute latitude pour leur infliger les horreurs de son choix. Et si Guimart avait des amis ?

Fenalik apparaît

Les investigateurs consignés à un dortoir public ont une chance de rencontrer Fenalik. Le vampire peut, à la discrétion du gardien, rendre visite à un ou plusieurs d'entre eux chaque nuit. Il aimerait savoir ce qu'ils font là ; peut-être les a-t-il entendus parler entre eux du Simulacre de Sedefkar, ou peut-être sent-il leur santé mentale relativement intacte et s'interroge-t-il sur leurs objectifs.

Dans l'obscurité, Fenalik plane au-dessus du lit de l'investigateur, son corps se solidifiant progressivement à partir d'un nuage de fumée. De ses mains glacées aux ongles nauséabonds, il caresse tendrement la joue de l'investigateur, avant de poser ses premières questions, d'abord en latin, puis en français. Qui, quoi, où et quand ? Si l'inves-



Fenalik

Vampire à demi-immortel, précédent propriétaire du Simulacre de Sedefkar

Note : Les caractéristiques de Fenalik sont présentées dans le chapitre de Sofia, *Reprise de possession*.



tigateur répond, Fenalik se dissipe lentement, laissant traîner ses doigts sur son cœur. Si l'investigateur ne comprend pas les questions du vampire, celui-ci s'énerve et projette sa victime à travers la salle (2D6 points de dégâts). Il disparaît, peut-être pour mieux revenir la nuit suivante et poser les mêmes questions à un autre investigateur. Quelle que soit la conclusion, rencontrer Fenalik pour la première fois est une expérience perturbante, qui coûte 1/1D4 points de Santé mentale.

Poissy

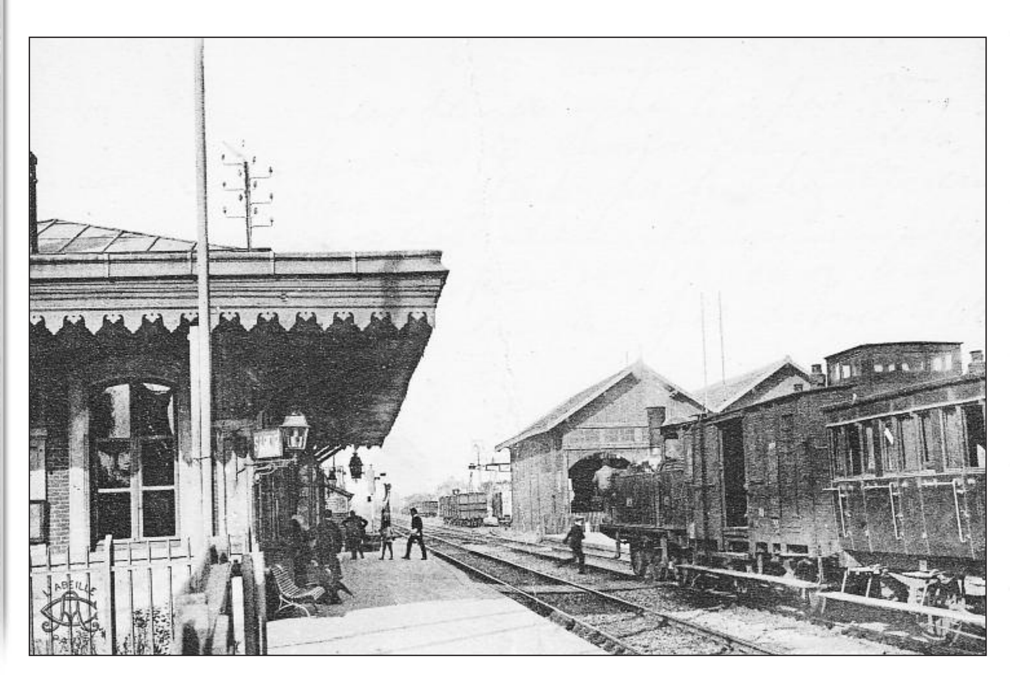
Poissy se trouve à vingt-huit kilomètres à l'ouest de Paris. Les investigateurs peuvent s'y rendre en train ou en voiture de location. En hiver, le train partant de la gare Saint-Lazare est préférable, les routes pouvant être verglacées par endroit.

Le train traverse des villages et de petites villes de banlieue avant d'entrer dans la forêt de Saint-Germain, un bois dense et obscur, où l'on aperçoit des pistes d'animaux dans la neige de chaque côté de la voie. Les quelques champs blanchis sont silencieux et déserts. Puis les passagers croisent les premières maisons, et, sur la droite, à guère plus d'une douzaine de mètres, la Seine. Les rives où les promeneurs du dimanche viennent se baigner et prendre le soleil (comme sur les peintures de Seurat près d'Asnières) sont actuellement abandonnées. Les canots et autres barques sont recouverts d'une housse ou à moitié emplis d'eau glacée.

Une fois le train arrêté en gare, les investigateurs posent le pied sur une plate-forme en bois surplombant la place centrale de la ville. En descendant la rampe, ils croisent en sens inverse d'autres voyageurs qui attendaient au chaud au café-restaurant de l'Hôtel de Rouen.

Malgré le froid, la ville déborde d'activité, dans une atmosphère qui n'est pas sans rappeler celle des villes de colons au Far West, et est entourée par la forêt. Des maisons à trois étages, certaines récentes et d'autres datant du Moyen-âge (la devanture d'une épicerie proclame fièrement « Depuis 1420 »), bordent les routes pavées où patrouillent des gendarmes à cheval et roulent des charrettes et quelques voitures. Une ligne de tram relie Poissy à la ville voisine, Saint-Germain-en-Laye.

Avec un test de **Trouver Objet Caché**, les investigateurs remarquent un panneau de l'autre côté de la plate-forme, près de l'hôtel-restaurant le Rose Blanche : « Pharmacie de la Gare, *english chemist* ». Si les investigateurs ne parlent pas un français intelligible, la plupart des villageois les renverront vers ce magasin. Le potard (de l'argot pour « pharmacien »), monsieur Espérandieu, est d'une affabilité parfaite avec les clients anglophones.



La gare de Poissy

Il peut leur indiquer la direction de la mairie, qu'ils peuvent toutefois facilement trouver en errant dans les rues de la ville, où des gamins jouent sous la surveillance de leurs mères, qui étendent du linge à sécher.

La mairie

La mairie est un bâtiment à deux étages, dont le porche d'entrée est flanqué de quelques colonnades. Les fonctionnaires risquent de se montrer peu coopératifs avec des étrangers qui ne parlent pas la langue et ne disposent pas d'un traducteur du cru.

Un investigateur doit réussir un test de **Français** et de **Baratin** ou de **Négociation** avant de compulser les actes et les titres du village à l'époque de la Révolution. Au gardien de juger si des propositions de pot-de-vin déclenchent un esclandre ou pas.

Une fois qu'ils ont accès à ces précieuses archives, les investigateurs ont besoin d'une demi-journée pour parcourir les documents du dix-huitième siècle et d'un test réussi de **Bibliothèque** pour localiser l'ancienne villa du comte, en périphérie de la ville. S'ils n'ont pas déjà trouvé les plans de la villa disparue, ils peuvent les obtenir ici. Les investigateurs peuvent en faire des copies et déterminer l'adresse et le propriétaire actuel du terrain :
Docteur Christian Lorien et Madame
6, enclos de l'Abbaye
Poissy

Vers le manoir

Pour arriver sur place, les investigateurs doivent repartir vers la gare, dans la direction de l'église, en passant à côté d'un édifice aussi grand que lugubre. L'ancien couvent des Ursulines est maintenant une prison, la maison d'arrêt de Poissy. Les épouses et la famille des prisonniers attendent dehors, dans le froid, la possibilité d'une visite au parloir.

Les investigateurs dépassent l'église, la collégiale Notre-Dame de Poissy (construite en 1130-1140). Elle contient les fonts de Saint-Louis, érodés par la croyance selon laquelle avaler un éclat de la cuvette avec de l'eau peut guérir la fièvre. Les fonts sont encerclés de piques de fer forgé, ce qui ne lui donne pas un aspect accueillant.

En passant sous une arche de pierre vers ce qui fut autrefois la cour de l'abbaye des Dominicaines, un prieuré, les investigateurs se retrouvent sur une rue pavée, loin du tohu-bohu de la ville moderne, entourée par des maisons anciennes, à côté d'un vieux jardin aux arbres centenaires.

Les membres d'un roi

Poissy est la ville natale du roi Louis IX, aussi connu comme Saint-Louis, un monarque réputé pour son équité, mort du choléra en 1270, durant la huitième croisade. La collégiale Notre-Dame de Poissy, une église grandiose, se dresse à distance de marche de la gare.

Si les investigateurs se renseignent sur la mort du roi, ils découvriront un incident macabre. Le corps du roi était dans un tel état lors de sa mort qu'il fut décidé de l'éviscérer et de l'embaumer sommairement afin de préserver le cadavre jusqu'à son arrivée en France. Pour éviter la putréfaction, on lui retira les entrailles avant de le démembrer. Les morceaux furent alors bouillis dans de grandes cuves d'eau et de vin épicé pour séparer la chair des os. Ces derniers entamèrent le dangereux chemin du retour.

Les entrailles furent séparées « dilaceratio corporis » et offertes à un monastère de Sicile en cours de route, avant d'être rapatriées à Paris une fois le roi canonisé par l'Église en 1306. Un gardien inventif trouvera certainement des moyens étranges et étonnant de faire miroiter cette fausse piste à des investigateurs déjà paranoïaques à propos de corps démembrés.

Chez les Lorien

La maison est ceinte d'un grand mur de briques effrité, datant visiblement du dix-huitième siècle. Il semble soutenu par les immenses plants de rosiers qui le recouvrent. Au printemps, la scène doit être magnifique, les fleurs embaumant l'air. Mais en plein hiver, elle est sinistre, les arbustes taillés évoquant des barbelés naturels. À travers une ouverture dépourvue de portes, on voit une petite maison de brique à deux étages. Une lumière chaude et confortable émane des pièces du rez-de-chaussée.

Si l'on en croit les documents exhumés par les investigateurs, il est clair que le manoir du comte Fenalik se dressait là avant qu'il ne soit rasé.

Rencontre avec les Lorien

La maison appartient à la famille Lorien : Christian, Véronique et Quitterie. Christian est le médecin du village. Il s'est installé là après avoir achevé ses études à Paris. Il a épousé Véronique alors qu'il était encore interne et qu'elle étudiait l'histoire à la Sorbonne. Ils ont une fille de trois ans, Quitterie.

Chez les Lorien





C'est une boule d'énergie, curieuse et mignonne, qui s'attache à quiconque vient lui manifester de l'intérêt, que ce soit un de ses parents ou un visiteur. Les Lorien sont une famille heureuse et comblée, totalement ignorante de l'horreur tapie sous leur maison.

Les Lorien accueillent les investigateurs avec un mélange de prudence et de curiosité. Après les avoir invités à rentrer pour échapper au froid, Christian conduit les investigateurs dans la cuisine où il prépare du café pour tout le monde. Pendant ce temps, les investigateurs peuvent lui raconter leur histoire et lui expliquer la raison de leur visite. Quitterie reste dans les jambes de son père, tout en dévisageant les investigateurs. Au bout d'un moment, elle s'approche de l'un d'eux (au choix du gardien), monte sur ses genoux et exige qu'il s'occupe d'elle.

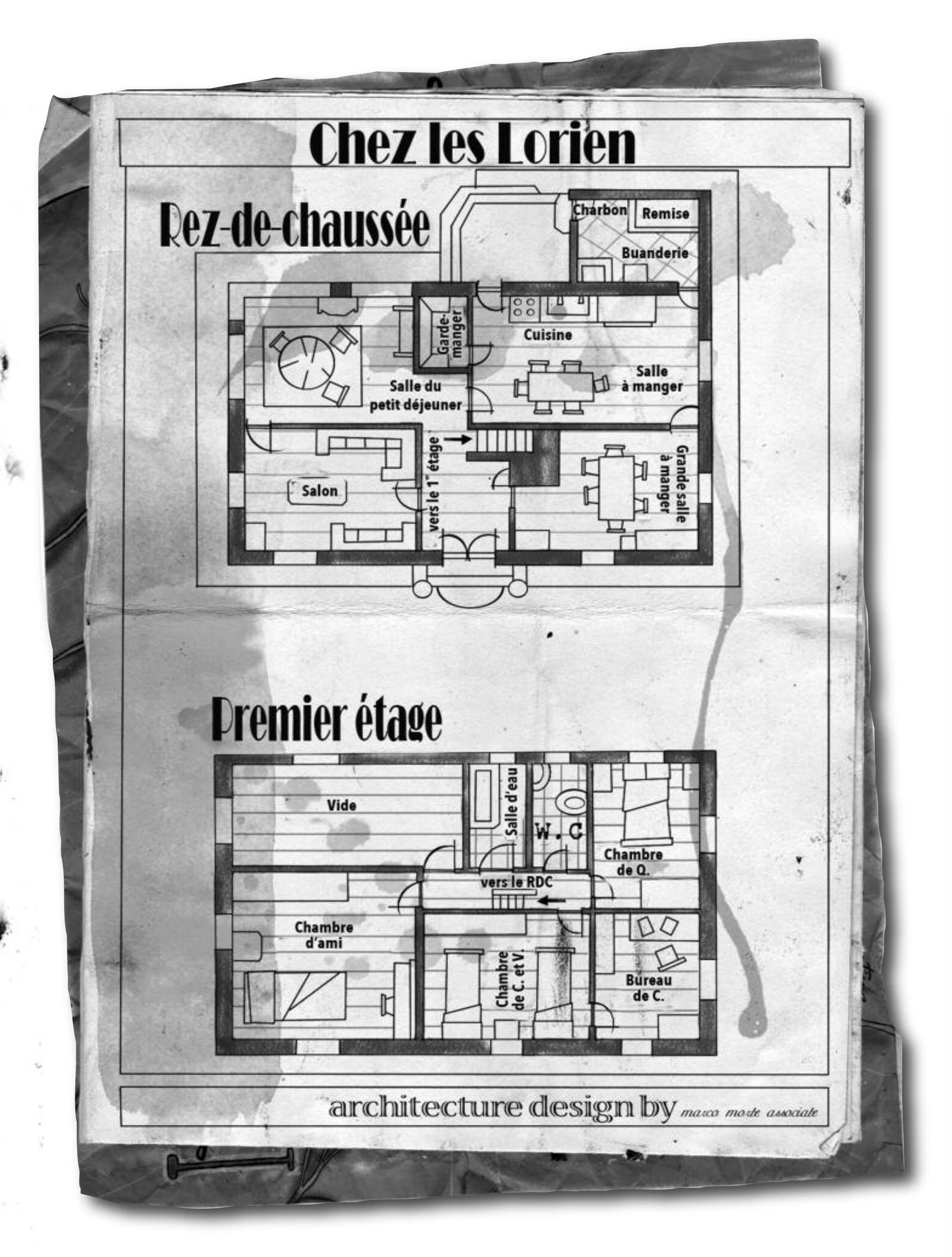
Pendant que Christian prépare le café, demandez un test de **Trouver Objet Caché**. Les investigateurs ayant réussi remarquent une cicatrice particulièrement inquiétante sur le dos de sa main gauche, remontant jusque sous sa manche. Si on l'interroge à ce propos, Christian répond qu'il s'est blessé en taillant les rosiers l'année dernière. Malgré ses soins, la blessure s'est infectée. Il a été malade pendant des semaines.

Christian Lorien continue à discuter avec ses hôtes autour d'une tasse de café. S'ils ont été honnêtes et qu'ils ont mentionné Sedefkar ou le Simulacre, il reconnaît les termes, sans savoir d'où. Il va voir sa femme à l'étage pour lui poser la question. Il explique qu'elle se repose dans sa chambre.

Avec ce froid, elle a été frappée par une crise aiguë d'arthrite ; il lui a donné un calmant pour atténuer la douleur. L'arthrite ne se manifeste que dans sa main et son bras gauche, mais ne mentionnez ce détail que si les investigateurs posent la question.

Les investigateurs peuvent avoir l'impression d'avoir fait un bond dans le passé.





Christian Lorien

33 ans, docteur et père

APP	14	Prestance	70 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 14
Santé mentale 65

Compétences

Athlétisme	30 %
Cuisiner	60 %
Médecine	75 %
Premiers Soins	95 %
Psychologie	45 %
Science de la vie (biologie)	50 %
Sciences formelles (chimie)	20 %

Langues

Anglais	70 %
Français (langue maternelle)	75 %
Latin	15 %

Combat
• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3 + 1D4

La lettre

Il revient quelques minutes plus tard avec une lettre (**Document parisien n° 6**), qu'il montre aux investigateurs. Adressée aux occupants de la maison, elle est écrite en français et a été postée en Suisse.

Lorien explique que la lettre n'avait aucun sens pour eux. Elle est arrivée six mois plus tôt et il n'a pas trouvé le temps d'y répondre. Il n'a aucune objection à ce que les investigateurs recopient les parties qui les intéressent. Elle n'est adressée à personne en particulier, après tout.

La lettre est un indice capital quant à l'emplacement de l'un des Parchemins de Sedefkar. Si les investigateurs risquent de passer à côté, alors, le lendemain, Christian remarque à haute voix que sa maison est le centre de l'attention depuis quelque temps ; ce qui lui rappelle une lettre récemment reçue de Suisse. Il va la chercher comme noté ci-dessous.

Un accident

Pendant qu'on discute de la lettre, Quitterie bouscule accidentellement le bras de l'investigateur qu'elle colle d'un peu trop près. Du café se répand sur son bras gauche et sur les jambes de l'investigateur. Il n'est heureusement pas assez chaud pour les brûler l'un ou l'autre, mais cela reste douloureux. Quitterie pousse des hurlements démoniaques, comme si on lui avait arraché le bras.

Christian s'excuse, va chercher une serviette pour l'investigateur, puis conduit sa fille dans la salle d'eau, où il la lave, la calme, et passe une lotion au parfum sucré sur son bras. Étonnement, une inflammation est apparue tout le long de son bras.

Christian demande aux investigateurs combien de temps ils comptent rester. S'ils doivent rester à Poissy pour la nuit, il leur propose de dîner chez lui. Si le groupe est suffisamment restreint (trois personnes ou moins), il peut aussi les loger pour la nuit.

Véronique Lorien

31 ans, historienne et mère

APP	15	Prestance	75 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 13
Santé mentale 70

Compétences
Athlétisme 25 %
Bibliothèque 65 %
Droit 45 %
Sciences humaines (histoire) 65 %

Langues
Allemand 60 %
Anglais 70 %
Français (langue maternelle) 85 %
Latin 35 %

Quitterie Lorien

3 ans, fillette

APP	15	Prestance	75 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	07	Agilité	35 %
FOR	05	Puissance	25 %
TAI	04	Corpulence	20 %
ÉDU	02	Connaissance	10 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées
Impact -2
Points de vie 6
Santé mentale 75

Compétences
Athlétisme 17 %
Charmer les adultes 95 %

Langues :
Français (langue maternelle) 10 %

50, rue Saint-Étienne
Lausanne, Suisse

Madame, Monsieur,

J'ai conscience d'être un complet inconnu et que cette lettre n'aura peut-être aucun sens pour vous. Mon nom est Edgar Wellington. J'étudie l'histoire d'une statue communément appelée le Simulacre de Sedefkar. J'ai récemment acquis un parchemin ancien présentant une description intrigante de cet objet. Cela a éveillé mon intérêt, et je m'efforce maintenant de retrouver sa trace. Mes recherches m'ont mené à votre adresse. Le nom ne vous dira probablement rien, mais j'ai appris que le dernier emplacement connu de cette oeuvre d'art était la demeure s'élevant sur votre terrain à la fin du dix-huitième siècle. La statue, un artefact arabe unique, a été perdue durant les événements de 1789. Son dernier propriétaire fut un noble allemand qui vivait au même endroit que vous aujourd'hui.

S'il vous plaît, si vous avez entendu des histoires à propos de cet objet, ou si vous avez trouvé des restes de l'ancien manoir sur votre terrain qui pourraient me donner des indices quant à son destin, je vous implore de me contacter et de me résumer vos informations.

Je m'excuse pour la nature plutot étrange de cette requête, mais je crois que je dois suivre toutes les pistes qui s'ouvrent encore à moi. Toutefois, j'espère que vous ne perdrez pas votre temps pour moi.

Sincèrement,

Edgar Wellington

Aide de jeu - **Document parisien n° 6**
50, rue Saint-Étienne • Lausanne, Suisse

Si les investigateurs sont plus nombreux, il leur offre tout de même à dîner, puis les conduit devant un hôtel en ville.

Des investigateurs suspicieux peuvent s'étonner de son hospitalité. Des tests de **Psychologie** révèlent qu'il est flatté de l'intérêt historique que suscite sa maison, et qu'il pense que Véronique appréciera d'avoir de la compagnie.

Le dîner

Christian prépare lui-même un excellent dîner. Quand Véronique Lorien descend, il la présente aux investigateurs. Ils constatent que sa main gauche est vraiment déformée par l'arthrite. Tout le monde profite du repas, à l'exception de Quitterie, qui va se coucher de bonne heure.

Alors que les investigateurs s'installent, ils remarquent l'absence de symboles religieux dans la maison. Laissez-les s'en inquiéter, même si la raison est anodine : malgré la proximité d'une impressionnante église catholique, les Lorien sont protestants, ce que le médecin ne mentionne pas ouvertement devant ses patients.

Au cours de la conversation, Véronique demande aux investigateurs s'ils aiment l'opéra. Elle raconte qu'elle et son mari sont allés voir la célèbre soprano, Caterina Cavollaro, chanter à l'opéra de Paris. C'était un spectacle merveilleux.

Après le dîner, les investigateurs peuvent montrer aux Lorien les plans de l'ancienne maison, s'ils ne l'ont pas déjà fait. Le couple se passionne pour le sujet, et serait tout à fait prêt à aider les investigateurs si ceux-ci projettent de vérifier si les caves de l'ancienne villa existent toujours. Le gardien doit déterminer à quel point les Lorien peuvent être utiles. Après tout, Christian doit se consacrer à ses patients, tandis que Véronique est handicapée et doit s'occuper de Quitterie.

Un cri venu d'en haut interrompt la discussion. Quitterie descend l'escalier en courant, et tombe dans les bras de Véronique, accourue à son aide.

En agrippant sa mère, la fillette explique qu'elle a vu un croque-mitaine à sa fenêtre. Elle est encore visiblement livide à cause du café renversé de cet après-midi.

Pensant à un simple cauchemar, Christian la prend dans ses bras pour la remonter, expliquant que personne ne pourrait grimper sur les murs de la maison pour regarder par sa fenêtre.

Malheureusement, Christian Lorien a tort. Fenalik est revenu dans son ancienne demeure. Il observe la famille et les investigateurs. Après s'être demandé s'il allait tous les tuer, il a opté pour une approche plus patiente, au cas où ils le mèneraient jusqu'au Simulacre.

Les investigateurs peuvent sortir pour surveiller les environs. Des tests de **Pistage** ne permettent de discerner aucune empreinte de pas dans la neige autour de la maison. Sous sa forme gazeuse, Fenalik ne laisse aucune trace.

Les Fleurs du Mal

Le reste de la nuit se déroule sans incident notable. Le matin, le ciel est dégagé et la température relativement clémente. En se basant sur les plans et la position du vieux portail, un test d'**Orientation** permet de localiser l'emplacement des anciennes caves en un quart d'heure. Sinon, il faut 1D4 heures et un test réussi d'**Intuition**. La première marche est recouverte par cinquante centimètres de terre et de copeaux de briques, au pied d'un grand chêne. Il ne reste plus qu'à creuser.

Dégager le long escalier prend tout le reste de cette courte journée d'hiver. Le soleil est bas à l'horizon et un vent froid se lève quand les investigateurs retirent la dernière pelletée de terre de la dix-huitième marche, libérant la vieille porte métallique au bas de l'escalier.

Des chaînes et un pied de biche sont nécessaires pour faire céder la porte, qui a rouillé sur place et s'est déformée sous le poids des détritus. Un investigateur seul peut l'ouvrir en réussissant un test de **Puissance** difficile (-20 %), avec un bonus de +10 % s'il bénéficie de l'aide d'un de ses compagnons. Si personne dans le groupe ne réussit le test, la porte peut tout de même être ouverte, mais il faut creuser davantage, ce qui prend une heure.

En ouvrant la porte, un air froid et humide accueille les investigateurs. Un couloir part en direction du mur d'enceinte et du portail extérieur. Les fondations du manoir de Fenalik ont dû être réalisées par d'excellents maçons, puisqu'elles sont en plutôt bon état.

Toutefois, les racines des arbres voisins se sont insinuées dans les joints de la maçonnerie, dont elles jaillissent comme d'épais serpents blancs. Elles gênent le mouvement à certains endroits.



Les Lorien ignorent tout de ce qui se trouve sous leur maison.

Avec un test réussi de **Trouver Objet Caché**, les investigateurs remarquent que chaque racine exposée se termine par cinq embranchements, tout comme les bras s'achèvent par une main.

Des salles s'ouvrent de chaque côté du couloir, mais on n'y trouve ni casiers pleins de bouteilles poussiéreuses, ni vieux meubles pourris. Alors que les investigateurs s'avancent dans le couloir, les pièces s'avèrent être des cellules. Certaines portes sont fermées, mais on peut voir des squelettes à l'intérieur par le judas grillagé. Ils réalisent alors qu'il ne s'agit pas de caves ordinaires.

Plusieurs salles plus grandes contiennent des instruments de torture, des cages et encore d'autres squelettes.



Nombreux sont ceux à avoir souffert et à être morts ici. Une chaise longue est placée devant un chevalet de torture, fournissant un point d'observation confortable face au spectacle de la douleur. Deux squelettes sont enchaînés ensemble, l'un d'eux portant les restes à moitié désagrégés d'un voile nuptial. Voir toutes les horreurs du sous-sol provoque une perte de 0/1D3 points de Santé mentale.
Alors que les investigateurs errent dans cette abominable prison, ils finissent par percevoir une faible lueur devant eux, venant de la dernière salle. Un test réussi d'**Orientation** situe cette pièce exactement sous le mur extérieur et le portail.

La salle du bras

Cette lumière blême est émise par des roses aux teintes fantastiques : aigue-marine, violet, orange et vert pomme. Les rosiers grimpants paraissent enduits d'un vernis d'huile noire, et un liquide malsain goutte de leurs longues épines. Les tiges ont traversé les corps de la pièce, les torturant jusque dans la mort. Les fleurs éclosent dans leurs orbites, tandis que les plantes soutiennent leurs squelettes en leur donnant des postures étranges.

Au pied du massif se trouve le bras gauche d'une statue de taille humaine. Elle brille légèrement. Voir l'ensemble de la scène coûte 1/1D4 points de Santé mentale.

Il s'agit du bras droit du Simulacre de Sedefkar, gisant là depuis presque cent cinquante ans, après que les soldats ont brisé la statue. Son influence délétère a fait muter la végétation, pervertissant le travail de la nature. Un test de **Science de la vie** confirme que le liquide noir n'est rien d'autre qu'un surplus de sève suintant de la plante sous l'influence du bras. Les investigateurs doivent couper les rosiers pour atteindre le bras. Ils doivent faire particulièrement attention à ne pas s'égratigner sur les épines.

Un test d'**Agilité** est nécessaire pour éviter de perdre 1 point de vie. Si un investigateur est égratigné, il doit faire un test d'**Endurance** pour résister à une infection bénigne. Couper entièrement le massif pour éviter toute blessure prend environ vingt minutes.

L'investigateur saisissant le bras devient son nouveau propriétaire. Consultez l'encadré ci-dessous sur son influence néfaste.



Dès que les tiges sont coupées et le bras retiré, les roses commencent à faner. On ne peut les sauver, et les essais de marcottage sont voués à l'échec.

Le soleil doit maintenant être couché. Si c'est bien le cas, les investigateurs remarquent une fine brume se formant dans la pièce.
Plonger la main dans ce nuage provoque seulement une sensation de froid désagréable, rien de plus. C'est Fenalik. Il observe, attendant patiemment tout en réfléchissant à ses projets. Il ne peut pas se changer en brume tant que le soleil est levé.

Le bras est fait d'une matière polie et relativement lisse, comme de la porcelaine. Il est frais au toucher. En l'inspectant méticuleusement, on distingue un motif dans la céramique : des dessins de bras se répétant à l'infini. Lorsqu'on le retire du rosier, il cesse de luire.

Quand les investigateurs récupèrent le bras, le nuage de brume se met à tourbillonner, ce qui les aveugle momentanément. Ensuite, il se glisse hors du couloir, disparaissant à la surface.

Donnez le document du bras gauche (ou une photocopie) aux joueurs.

Conclusion

Fenalik a décidé de ne pas tuer les investigateurs. Il va les laisser réunir les morceaux de la statue pour lui, sans cesser de les surveiller. Christian et Véronique sont surpris et choqués d'apprendre ce que cachent les fondations de leur joyeuse maison. Christian d'autant plus qu'il a choisi l'endroit lui-même. Alors qu'elle l'enlace pour le réconforter, des investigateurs observateurs remarquent que ses doigts pleins d'arthrite semblent avoir

Caterina Cavollaro

27 ans, diva

APP	16	Prestance	80 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 13
Santé mentale 60

Compétences

Apprécier la vie	85 %
Athlétisme	25 %
Baratin	63 %
Crédit	80 %
Écouter	55 %
Persuasion	70 %
Pratique artistique (chant)	98 %

Langues

Allemand	20 %
Anglais	45 %
Français	50 %
Italien (langue maternelle)	85 %

Une influence néfaste

La collection commence. Les investigateurs ont entrepris de rassembler le Simulacre de Sedefkar, une relique blasphématoire portant malheur. Une malédiction plane maintenant au-dessus d'eux. Au final, seul le rituel de Purification pourra les sauver.

Chaque morceau forme un lien avec la personne qui la découvre. Ce malheureux développe des symptômes gênants dans la même partie du corps. En jeu, ce sera le premier investigateur à toucher le morceau. Prendre la précaution de s'enrouler la main dans un chiffon ne sert à rien, l'effet était psychique par nature.

L'influence néfaste de chaque partie peut se manifester par des douleurs persistantes ou par une malchance menant à des blessures mineures. L'investigateur devient sujet à des accidents qui frappent toujours la même partie du corps, celle correspondant à ses morceaux du Simulacre. Même si ces incidents ne sont jamais assez graves pour nécessiter une hospitalisation, il va certainement se sentir maudit.

Voici quelques idées pour le gardien, qui peut improviser les siennes :

Morceau	Exemples de symptômes
Tête	Maux de tête persistants, étourdissements, vertiges, mauvais rêves, susceptibilité
Bras gauche	Foulure du poignet, élongation, eczéma, tremblements incontrôlables, perte de sensation
Bras droit	Luxation de l'épaule démise, épicondylite du coude, ongle cassé, faiblesse du membre
Corps	Toux, asthme, démangeaisons, mal au dos, nausée, tachycardie
Jambe droite	Boitement, pied d'athlète, problème de hanche, douleurs aux genoux, irritation de l'intérieur de la cuisse, couperose
Jambe gauche	Foulure de la cheville, ongle incarné, fourmis dans la jambe, chutes

Le gardien peut autoriser des tests d'Agilité pour éviter les accidents et d'Endurance pour résister aux pires maladies, quoique les symptômes mineurs soient inévitables. La Volonté n'est d'aucune utilité contre la malédiction.
L'influence néfaste persiste tant que l'investigateur est le propriétaire d'un segment. S'il endosse l'ensemble du Simulacre, son influence se dissipe aussitôt.

Détruire le Simulacre

Les fragments du Simulacre sont indestructibles.

Si les investigateurs tentent de le détruire, la malédiction de Sedefkar créera un transfert entre l'objet et son propriétaire. Les méthodes ordinaires n'ont aucun effet. Les balles et les maillets rebondissent sur la statue, souvent en direction du membre correspondant de l'investigateur ! Les tests d'Intuition sont nécessaires pour éviter de se blesser soi-même.

Des méthodes plus drastiques ont des effets encore plus graves et difficilement explicables. Si un investigateur soumet un morceau à un chalumeau, la peau du propriétaire va se cloquer et noircir. Jeter la tête dans une chaudière ou dans un compresseur industriel n'est pas recommandé, même si la mort spectaculaire de l'investigateur sera assurément mémorable. Bien sûr, le fragment du Simulacre s'en sort sans une égratignure.

Si un investigateur meurt, la propriété de l'objet est transférée à la prochaine personne qui le touche lui ou la valise dans laquelle il se trouve.

Lorsqu'ils auront réuni plus d'éléments, les investigateurs chercheront sans doute à mitiger les conséquences de la malédiction. Ce qui se passe lorsqu'ils auront rassemblé le Simulacre complet est décrit dans le chapitre de Sofia, Reprise de possession.

retrouvé une partie de leur souplesse. Le bras a levé sa malédiction sur les Lorien, pour la déplacer sur les investigateurs.

Les autorités civiles et religieuses compétentes devraient être averties du grand nombre de corps sans sépulture reposant dans les anciennes caves. Une fois ces obligations réglées, les Lorien peuvent poursuivre leur vie, libérés de l'influence du bras. Maintenant que l'objet est sorti de leur propriété, la cicatrice de Christian disparaît, l'arthrite de Véronique recule et le sommeil de Quitterie n'est plus dérangé.

Accordez à chaque investigateur 1D4 SAN pour avoir récupéré le bras gauche du Simulacre de Sedefkar.

Tous à bord !

Cette section sert d'introduction aux évènements de Milan, relatés dans le chapitre suivant. Prenez note du nombre de jours s'écoulant à Lausanne, puisque les développements milanais dépendent de la crédibilité du passage du temps.

Il est minuit, et l'Orient-Express est prêt à partir de la gare de Lyon. C'est un instant magique, plein d'excitation. Le train bleu et or attend sur le quai, tandis que le personnel dans son costume impeccable guide les passagers à bord. L'air résonne des notes d'un orchestre.

L'ambiance conviviale tient chaud dans la froide nuit hivernale. En montant, les investigateurs peuvent savourer le chauf-fage, le luxe des lambris et le confort des couchettes.

Les passagers constituent en eux-mêmes une brillante assemblée, mais ce soir, une foule particulièrement importante attend sur le quai, lançant des roses à une jeune femme pleine de vie. Il s'agit de Caterina Cavollaro, la soprano italienne dont Véronique Lorien a vanté les talents aux investigateurs. Ses nombreux admirateurs parisiens sont venus lui dire au revoir.

Ayant quitté la scène de l'Opéra il y a moins d'une heure, elle est maintenant en route pour le Teatro alla Scala, le célèbre opéra de Milan, où elle va interpréter le rôle titre de l'*Aida* de Verdi.

Signorina Cavollaro est toujours enjouée après sa représentation, et par la perspective de retrouver son cher Milan. Elle et ses amis sont assis dans la voiture-salon, buvant un verre en échangeant des plaisanteries. Les investigateurs peuvent se joindre à eux ; ils seront accueillis comme de vieux amis.

Quelques membres du personnel de l'Express restent discrètement dans les parages, à son invitation.

Le compartiment de Cavollaro s'avère être voisin de celui des investigateurs. Elle leur parle en termes élogieux de la beauté et de la générosité de Milan. Elle promet de leur faire visiter la ville, et de les emmener au *Dernier Repas* (« Quoi ? Mais non, celui de De Vinci ! Et oui, on mange très bien à Milan. »). Elle insiste même pour leur réserver des chambres dans l'hôtel le mieux placé du monde, dans la Galleria Vittorio Emanuele.

Un aria inoubliable

Vers deux heures du matin, Cavollaro se lève et déclare qu'elle revient dans un moment. Un quart d'heure plus tard, elle fait son entrée, habillée d'une robe argentée, les yeux noircis par le mascara, avec une ankh en médaillon autour du cou. Elle annonce qu'elle aimerait leur chanter l'aria qu'elle interprétera dans trois nuits. L'assemblée applaudit avec ravissement.

Cette chanson est importante à ses yeux, explique-t-elle, depuis qu'elle a vu *Aida* au Teatro alla Scala à l'âge de cinq ans – son premier opéra. Elle fut instantanément fascinée. Suivant une légende que lui avait racontée sa grand-mère, elle accompagna les chanteurs de l'aria, en gardant à l'esprit son vœu le plus précieux afin qu'il se réalise.

Ce soir-là, elle était entrée à la Scala en voulant un poney, mais elle savait, une fois l'opéra commencé, qu'elle voulait plus que tout devenir chanteuse. C'est pourquoi, dit-elle en riant, elle a toujours considéré cet opéra comme magique.

L'aria qu'elle va bientôt chanter est « Ritorna Vincitor ». Elle explique qu'Aida est déchirée entre sa loyauté envers l'homme qu'elle aime, Radames, et envers son père Amonsro, tous deux à la tête de factions rivales dans une grande guerre entre les Égyptiens et les Éthiopiens. Elle commence à chanter.

L'aria est si clair et si riche que la mélodie et les mots pénètrent la mémoire des investigateurs. Cavollaro explore les ultimes limites du chant et de l'âme humaine.

Après son final suivi d'un tonnerre d'applaudissements, elle s'approche des investigateurs. Souhaitant les remercier de leur compagnie, elle leur offre des places au premier rang pour sa première.

Elle a lieu trois nuits plus tard. Le gardien devrait noter la date s'il utilise le calendrier de 1923.

Caterina leur rappelle qu'elle leur réserve des chambres dans un hôtel de la Galleria, au centre de Milan.

Ensuite, elle part se coucher en lançant un « a domani ! » (« à demain ! »). Personne ne le sait encore, mais ce sera son chant du cygne. Un destin cruel l'attend à Milan.

C'est la fin des divertissements, mais pas de la soirée. Les gens font connaissance, et partagent des moments d'intimité. Dans un coin, des parties de cartes font monter les enjeux. Et le train avance en rugissant dans la nuit.

Un rêve de trains

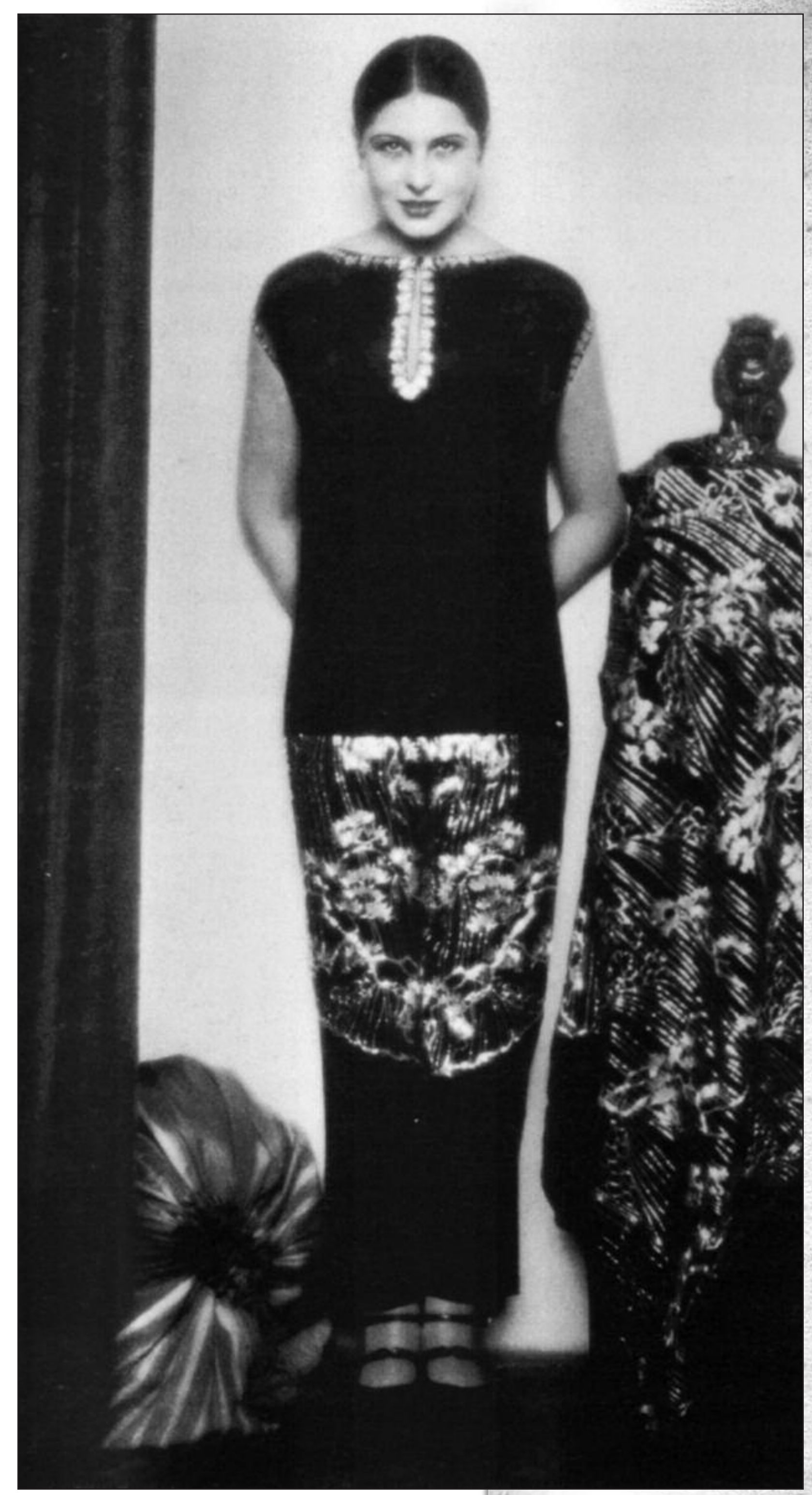
Au final, les investigateurs rejoignent leurs lits. C'est leur première nuit à bord du fameux Simplon-Orient-Express, mais ils ont à leur insu un billet pour un tout autre train.

Un gardien souhaitant jouer le scénario optionnel *Terres oniriques Express* peut aisément placer une partie ou la totalité de cette fable étrange et merveilleuse durant le trajet de nuit entre Paris et Venise. Consultez ce scénario pour plus d'information.

Pour monter sur le Terres oniriques Express, il est impératif de s'endormir à bord de l'Orient-Express. Il n'y a que deux autres trajets de nuit prévus entre Paris et Constantinople, mais ils sont tous les deux attachés à d'autres évènements de la campagne.

Entre Trieste et Belgrade, les investigateurs peuvent cauchemarder de la Zagreb onirique, un autre scénario optionnel. Et entre Sofia et Constantinople, Fenalik s'assurera que personne ne dorme.

Toutefois, si le gardien préfère ne pas briser le rythme de la quête du Simulacre, il peut initier *Terres oniriques Express* durant une petite sieste après un repas particulièrement copieux à bord du train.



Mme Cavollaro

Luxe, calme et volupté

À bord de l'Orient-Express, les investigateurs bénéficient d'un service parfait et d'un environnement aussi luxueux que confortable. À la discrétion du gardien, ils peuvent chacun récupérer 1 point de Santé mentale par portion du voyage effectuée sans incident. Cette récompense ne permet pas de dépasser son maximum initial.

Quelques bizarreries remarquables

Quoique Fenalik puisse se cacher presque indéfiniment à l'intérieur ou à l'extérieur de l'Orient-Express, tôt ou tard, il devra sortir de sa cachette pour se nourrir. Les traces qu'il laisse derrière lui, combinées à son caractère et la nature inhabituelle de ses appétits, peuvent permettre aux investigateurs de réaliser que quelqu'un les a suivis. Le gardien devrait éviter de révéler qu'il s'agit de Fenalik le mort-vivant avant l'apogée du chapitre de Sofia. Toutefois, cet encadré présente un certain nombre d'incidents que le gardien peut insérer dans l'histoire pour suggérer la présence d'un mystérieux poursuivant.

- Alors qu'ils marchent dans les rues brumeuses d'une vieille ville d'Europe, les investigateurs entendent des bruits de pas traînant derrière eux, comme un écho des leurs. Mais ils ne voient personne derrière eux.

- Si l'un des autres passagers possède un animal domestique, une nuit, il disparaît du chenil. Sa cage était verrouillée et il n'y a pas de trace de sang. Il s'est envolé. Le personnel, médusé, n'a pas d'explication, et se contente d'offrir ses excuses et un dédommagement financier.

- Au milieu des lumières du wagon-restaurant, un soir, un investigateur choisi au hasard se sent observé par quelqu'un de proche. Personne dans la voiture ne s'intéresse à eux, et pourtant l'investigateur est convaincu qu'on les observe.
- Une nuit, les investigateurs rencontrent un passager en pleine crise de somnambulisme. Debout sur la plate-forme branlante entre deux voitures, les yeux fixant les ténèbres, il murmure en boucle : « Vous m'avez appelé, je suis venu. » Une fois réveillé, le somnambule est désarçonné, puis gêné. Il ne se souvient pas du rêve qui l'a fait quitter son lit.

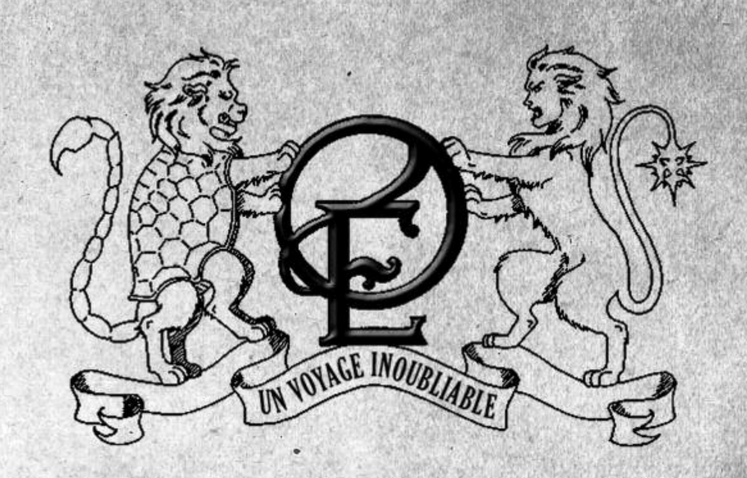
- Alors qu'ils retournent à leur cabine ou à leur chambre d'hôtel, les investigateurs y trouvent une silhouette humaine sous les couvertures. En les soulevant, ils découvrent toutes leurs pièces du Simulacre de Sedefkar, soigneusement polies et placées en position. Aucune porte ou fenêtre n'a été forcée, et il n'y a aucune trace du passage d'un intrus. Le Simulacre s'est-il assemblé lui-même ?

- Par une nuit fraîche, après avoir ouvert une fenêtre pour prendre l'air, un investigateur a la mauvaise surprise d'inspirer à pleins poumons un relent pestilentiel. Il est rapidement remplacé par une bourrasque infecte de fumée venue de la locomotive.

- Un investigateur est réveillé par le bruit d'un animal implorant à sa porte. Pourtant, le couloir s'avère vide. Le conducteur ne se souvient pas d'avoir vu quelqu'un depuis plus d'une heure. Était-ce simplement l'écho d'un rêve à demi oublié ?

- Durant une nuit à l'hôtel, un investigateur fait une découverte macabre après avoir entendu un gémissement étouffé dans la chambre d'à côté. Son voisin vient de se suicider. Son corps blafard flotte dans l'eau rougie de sa baignoire. Il s'est tranché les poignets avec tant de force qu'ils sont presque arrachés. Mais les rasoirs sont toujours rangés dans une armoire, à l'autre extrémité de la pièce. Comment a-t-il pu s'ouvrir les veines, puis tituber jusque-là sans mettre du sang partout ? Et pourquoi ?





Day		arr.	dep.		arr.	dep.	
A		..	z1430	**London** (Victoria) **50** ...	1450z	..	
	32	1855	1919	Calais (Maritime)	1130	1205	
		2233	2253	**Paris** (Nord) **50**	7 25	8 10	9
A	529	2316	d2350	**Paris** (Lyon) **151**	6 29	6 57	..
B	168	6 00	6 20	Vallorbe **158**	2334	0 08	520
		7 00	7 07	Lausanne **251**	2248	2257x	
		7 32	7 34	Montreux	2221	2223x	
		9 19	9 27	Brigue **251**	2014	2037x	191
		1005	1025	Domodossola	1913	1933	
	P0	1223	1320	**Milan** (Cent.) **352**	1610	1715	
		1705	1730	Venice (S. Lucia) **390**	1144	1240	
		1954	2014	Trieste **390**	8 30	9 32	0P
		2044	2110	Poggioreale Campagna	7 23	8 00	
B	P0	2119	2225	Sežana	6 09	7 14	
C		0 21	..	Ljubljana **791**	..	4 05	0P
B	D41	..	1556	**Munich** (Hbf.) **684**	1348	..	D46
	E	1753	1815	Salzburg	1130	1205	E
	735	2152	2208	Villach (Hbf.) **759**	7 23	7 50	734
B	907	2300	2330	Jesenice	5 07	5 55	
C		0 25	..	Ljubljana **793**	..	3 45	908
C	P0	..	1 07	Ljubljana **791**	3 23	..	
		3 10	3 30	Zagreb	0 58	1 13	
		9 00	9 56	**Belgrade 791**	1843	1935	0P
		1334	..	Crveni Krst **792**	..	1458	
	P0	..	1343	Crveni Krst **792**	1440	..	
		1734	1800	Skopje	1050	1110	
	402	2130	2210	Gevgeli (*Yug. T.*)	6 30	7 10	0P
C		2315	0 00	Idomeni (*Grk. T.*)	6 43	7 25	
D	2	1 15	1 55	Thessaloniki **897**	4 40	5 25	401
D		1142	..	**Athens 897**	..	1901	1
C		..	1356	Crveni Krst **802**	1428	..	
	4	1555	1634	Dimitrovgrad (*Yug.T.*) .	1208	1248	
C		1856	1935	Sofia (*Bulg.T.*)	1115	1150	3
D	546	a0 45	a1 20	Svilengrad	3 20b	4 35	
	5	a4 06	a4 45	Pithion (*Grk.T.*)	0 19b	0 40b	
		a5 05	a5 45	Uzunköpru (*Turk.T.*) .	2325c	0 01b	
D		a1230	..	**Istanbul 901**	..	1630c	6

Scénario 5

Terres oniriques Express

Terres oniriques, 1923
Par Penelope Love

Où les investigateurs embarquent à bord d'un train construit à partir de leurs rêves et combattent des monstres sortis de leurs cauchemars.

A l'affiche

La délégation de Sarnath

Les six membres sont arrogants, mais ce sont des négociateurs talentueux, beaux, intelligents et fort bien éduqués.

Les Êtres d'Ib

Les six membres de la délégation, et leur Couineur, sont tous effrayants : verts, dénués de squelette, semblant toujours sur le point de se dissoudre. Seuls les passagers les plus ouverts d'esprit supporteraient de les fréquenter.

Madame Bruja

C'est une vieille femme austère vêtue d'une robe élisabéthaine au col amidonné. C'est elle qui possède l'artefact « Le Cœur des amants »

Le Sorcier

Il a l'apparence d'un cadavre calciné, aux yeux rouges. Il est à bord pour traquer madame Bruja et son artefact.

Karakov

Prisonnier du golfe de Nodens, il lancera une attaque de soldats fantômes sur le train.

En quelques mots…

Durant le premier voyage de nuit entre Paris et Lausanne, les investigateurs ont embarqué à bord du **Terres oniriques Express**, un train construit à partir de leurs rêves et de leurs cauchemars. Le train s'arrête à Ulthar, Dylath-Leen, Zar, Aphorat, Thalarion, Xura, Aira, Sona-Nyl et Serannian avant de franchir le golfe de Nodens pour ramener les passagers dans le monde réel.

Les investigateurs ont enquêté sur le meurtre d'un chaton puis participé à la résolution d'une crise diplomatique entre la délégation de Sarnath et les Êtres d'Ib. Selon la façon dont ils ont résolu ces problèmes, les investigateurs se seront fait de nouveaux alliés ou de terribles ennemis.

Mais, c'est finalement au-dessus du golfe de Nodens que tout s'est joué. Tandis que les soldats morts pendant la Grande Guerre attaquaient les wagons où se cachait Karakov, pour l'empêcher de jeter sa conscience dans le golfe de Nodens, le Sorcier tentait de son côté d'aborder le Terres oniriques Express pour reprendre le Cœur des amants à Madame Bruja. Si les investigateurs sont parvenus à sauver le train et repousser les attaques, ils auront récupéré le Cœur des amants, un artefact puissant.

Implication des investigateurs

Rassasiés après un festin accompagné de bons vins à bord du Simplon-Orient-Express, les investigateurs se retirent dans leurs compartiments luxueux. Leur conducteur, prévenant, a transformé leur compartiment de jour en chambre à coucher pendant le repas. Dès qu'ils ferment les yeux, ils sombrent dans un profond sommeil… pour se réveiller à bord du Terres oniriques Express.

Enjeux et récompenses

- **Rétablir les bonnes relations** entre la délégation de Sarnath et les Êtres d'Ib
- **Sauver le train**. A cette fin, il faudra se défaire du Sorcier et des tourments de Karakov.
- **Récupérer le Cœur des amants**, en possession de madame Bruja, convoité par le Sorcier

Ambiance

Le scénario demande aux joueurs de discuter de leurs problèmes moraux et de débattre sur les zones grises. Si vos joueurs préfèrent foncer dans le tas, ce scénario n'est peut-être pas fait pour eux. Son but premier est d'aider les groupes plus faibles.

Crédits

Mironim-Mer et l'étrange vie des habitants de Sarrub ont été créés par Phil Frances dans *Lemon Sails*. Sandy Petersen a créé Haragrim, chevalier de Celephaïs, dans *Captive of Two Worlds*. Les deux scénarios sont disponibles dans le supplément *H.P. Lovecraft's Dreamlands*.

Fiche technique

Investigation	●●●○○
Action	●●●●○
Exploration	●○○○○
Interaction	●●●●●
Mythe	●●○○○
Style de jeu	horreur lovecraftienne
Durée estimée	◴◴◴◴◴◴◴◴
Difficulté	éprouvé
Nombre de joueurs	🚹🚹🚹🚹🚹🚹
Type de personnages	les investigateurs
Époque	1923, Contrées du rêve

Une option pour le gardien

L'Orient-Express est peut-être le train le plus luxueux au monde, mais il en existe un encore plus luxueux dans les rêves. Les investigateurs sont invités à monter à bord du Terres oniriques Express alors qu'ils dorment à bord de l'Orient-Express. Après, les investigateurs pourront retourner vers les Terres oniriques et à bord du Terres oniriques Express à tout moment, durant leur sommeil. La première opportunité se présente durant le voyage de nuit entre Paris et Lausanne. Le gardien peut vouloir présenter la section en Ulthar durant ce voyage et présenter les autres nuits de rêve tout au long du voyage.

Le scénario demande aux joueurs de discuter de leurs problèmes moraux et de débattre sur les zones grises.
Si vos joueurs préfèrent foncer dans le tas, ce scénario n'est peut-être pas fait pour eux. Son but premier est d'aider les groupes plus faibles. Si le gardien pense que ses investigateurs pourraient avoir un problème face à Fenalik, ce scénario contient le Cœur des amants, un puissant artefact qui peut être utilisé contre lui.

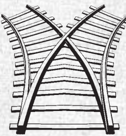
Informations pour le gardien

Le Terres oniriques Express est le rêve d'un ancien conducteur de l'Orient-Express, Henri Peeters. Les investigateurs ont pu rencontrer le jeune Henri dans le scénario *Le Fez rouge sang*. Henri avait remarqué que beaucoup de passagers de l'Orient-Express avaient l'air soucieux. Il a construit le Terres oniriques Express pour leur permettre d'oublier leurs peurs et leurs rêves sans espoir. Le train d'Henri sert aussi d'express luxueux au sein des Terres oniriques, pour ceux qui peuvent se le payer. Henri réinvestit tous les profits dans sa création.

Le Terres oniriques Express est l'apogée du luxe, surpassant même l'Orient-Express, puisqu'il contient l'opulence impossible et éthérée des rêves. Le service, les meubles et la nourriture sont au-delà de toute comparaison, puisqu'ils sont créés à partir de l'imagination. Tout voyage à bord du Terres oniriques Express, à part le dernier, redonne au rêveur un point de Santé mentale.

Près de Serannian, dans le golfe de Nodens, Henri a construit ses Terres oniriques personnelles, ce qui permet aux voyageurs de jeter leurs émotions dans le golfe en sacrifice à Nodens. Malheureusement, deux passagers, Madame Bruja et Monsieur Karakov, ont des horreurs telles qu'elles pourraient détruire le train d'Henri. C'est aux rêveurs de sauver l'Express. Ils ont aussi la possibilité de trouver le Cœur des amants, un artefact puissant, plein de haine.

Une option onirique



Ce scénario est optionnel. C'est un hommage aux Terres oniriques de Lovecraft, qui propose un moment fantastique au cœur des ténèbres qu'est la campagne de 1923.

Les histoires *La Quête onirique de Kadath l'inconnue* et *La Malédiction de Sarnath* permettent de comprendre parfaitement l'ambiance qui règne dans les Terres oniriques lovecraftiennes. Le supplément *H.P. Lovecraft's Dreamlands* pour *L'Appel de Cthulhu* est utile, mais pas essentiel. Une description complète des pays et villes rencontrés est incluse ici, ainsi que les règles essentielles.

Le gardien devrait lire tout le scénario avant de le jouer. Les différentes sections décrivent le train (« Le Terres oniriques Express »), les passagers (« Des compagnons étranges ») et les évènements du voyage (décrits au-dessous de chaque ville traversée).

À bord du train, les rêveurs enquêtent sur un meurtre et tentent de négocier une paix. Le scénario devrait être séparé en trois nuits pour permettre une enquête dans le monde réel en plus de permettre aux autres évènements du voyage de 1923 de se dérouler. La première nuit est une introduction (d'Ulthar à Dylath-Leen), la deuxième met en scène le Meurtre sur l'Orient-Express (de Dylath-Leen à Aphorat), et la troisième concerne le jeu de diplomatie. Par contre, le scénario peut tout aussi facilement être joué en une aventure continue.

La technologie dans les Terres oniriques

Aucune technologie ne fonctionne dans les Terres oniriques, à moins qu'elle ait été dans le monde réel depuis au moins cinq cents ans. Quand les rêveurs arrivent dans les Terres oniriques, ils peuvent apporter n'importe quel objet, tant qu'ils les touchent au moment où ils se sont endormis. Par contre, ces objets se transforment une fois dans les Terres oniriques : un fusil se transforme en arbalète ou en épée, une lampe-torche se transforme en lanterne, etc. Les objets transformés gardent leur nouvelle apparence lors du retour dans le monde réel. Les objets pris dans le Terres oniriques Express ne suivent pas dans le monde réel. Ils disparaissent dans le gouffre entre le réveil et le sommeil.

La mort et les blessures dans les Terres oniriques

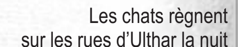
Dans les Terres oniriques, les rêveurs se soignent normalement. Toutes les blessures

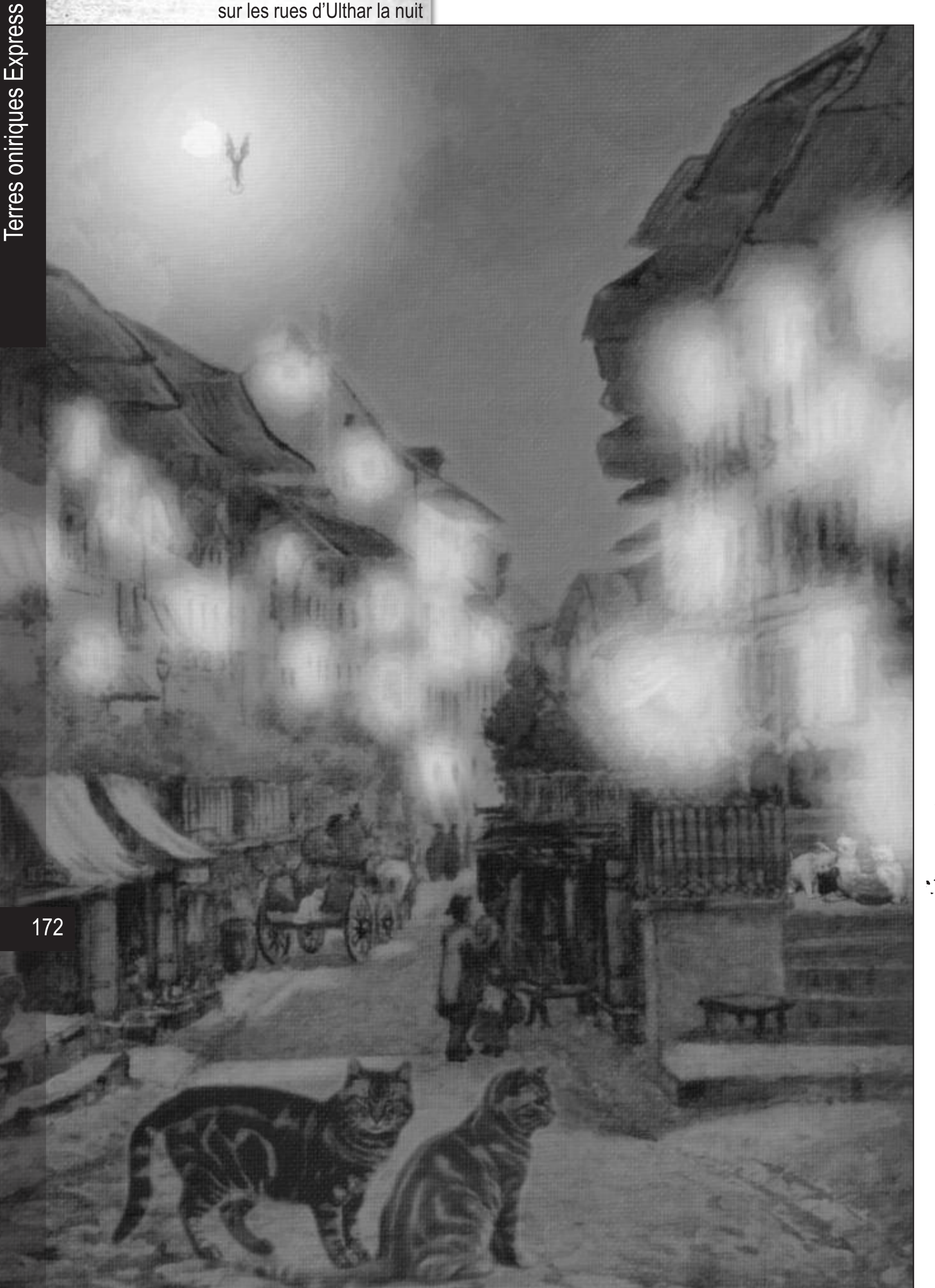
disparaissent lorsqu'ils se réveillent et les rêveurs sont donc parfaitement guéris à leur retour dans les Terres oniriques.

Si un rêveur meurt dans les Terres oniriques, il se réveille en sursaut et perd 1D10 de points de Santé mentale. Il ne peut jamais retourner dans les Terres oniriques.

À l'inverse, tout investigateur mourant dans le monde réel peut se transférer dans les Terres oniriques, à condition de réussir un test de **Rêver** avant de mourir.

La Santé mentale est gagnée et perdue normalement. Le gardien peut utiliser l'effet de *Cauchemars* contenu dans *H.P. Lovecraft's Dreamlands* concernant la folie temporaire. Les rêveurs dont les points de Santé mentale tombent à zéro dans les Terres oniriques sont transformés en n'importe quelle horreur jugée pertinente par le gardien. Dans le monde réel, l'infortuné devient fou ou meurt dans son sommeil.


Les chats règnent sur les rues d'Ulthar la nuit



Informations pour les investigateurs

Rassasiés après un festin accompagné de bons vins à bord du Simplon-Orient-Express, les investigateurs se retirent dans leurs compartiments luxueux. Leur conducteur, prévenant, a transformé leur compartiment de jour en chambre à coucher pendant le repas. Dès qu'ils ferment les yeux, ils sombrent dans un profond sommeil.

Lorsqu'ils se réveillent, ils marchent dans les rues pavées d'une vieille ville. La ville est couverte d'une brume épaisse, mais cette dernière a un aspect doré et éthéré qui indique un lever ou un coucher de soleil. Une rivière roule vivement sur des galets en dessous d'un vieux pont en pierre couvert de mousse.

Les rues sont peuplées d'une multitude de chats. Les rêveurs doivent regarder où ils vont. Un test de **Dextérité** est nécessaire pour éviter de piétiner accidentellement un chat.

Les rêveurs expérimentés, ou ceux qui réussissent un test de **Connaissances oniriques**, sauront qu'ils se trouvent maintenant dans les Terres oniriques. Cette ville est Ulthar, là où la loi interdit à l'homme de tuer des chats. La rivière est le Skai.

Devant eux, un quai, surmonté d'arches ottomanes en ivoire, s'élève au-dessus des rues pavées en bordure de la ville. Le soleil couchant déverse une lumière ambrée sur le quai, une lumière chaude qui adoucit et embellit tout ce qu'elle touche.

Des champs verts et des cottages endormis apparaissent au travers de la brume qui se lève peu à peu, laissant voir le glorieux coucher de soleil. Des voix crient depuis le quai : « Dépêchez-vous, le train arrive ! »

Les oreilles des chats se dressent et ils partent en de gracieux bonds.

À bord du Terres oniriques Express

La gare d'Ulthar

Des marches mènent au quai situé aux abords de la ville. Un banal panneau joliment lettré indique qu'il s'agit de la gare d'Ulthar. Il n'y a pas de chemin de fer de l'autre côté du quai.
Il y a simplement une prairie à l'herbe verte et haute recouverte de rosée, et de drôles d'empreintes rondes disparaissent dans la brume.

Les compétences des Terres oniriques

Deux compétences utiles seulement dans les Terres oniriques devraient être accordées à tous les investigateurs. Celles-ci sont adaptées pour la 7e édition. Vous en apprendrez plus dans *H.P. Lovecraft's Dreamlands*, mais les descriptions suivantes sont suffisantes pour ce scénario.

Rêver

Les rêveurs reçoivent cette compétence la première fois qu'ils entrent dans les Terres oniriques. La valeur initiale correspond à un pourcentage égal au cinquième du POU du rêveur. Rêver est utilisé afin d'altérer la réalité des Terres oniriques. Des points de magie doivent être dépensés pour utiliser Rêver. Le gardien décide de la valeur de la création ou de la modification désirée. Si le nombre de points de magie dépensés est égal ou supérieur à la valeur de la création ou de la modification et que le test est réussi, l'objet est créé. Les points de magie nécessaires équivalent au cinquième de la caractéristique la plus importante de l'objet, la taille étant considérée en premier, et augmentent de valeur ensuite, selon ce que le gardien décide. Les objets vivants ont une valeur deux fois plus élevée que leur équivalent non vivant.

Par exemple, une petite statue de TAI 20 coûtera quatre points de magie, mais une petite statue en or pourrait en coûter huit. Un chien de TAI 20 coûterait aussi huit points de magie puisqu'il est vivant. Pour créer un arbre de TAI 50, il faudrait vingt points de magie. Modifier un objet coûte moins de points. Par exemple, changer un arbre de TAI 50 en un arbre fruitier ne coûterait que quatre points de magie. Une fois que le coût en points de magie est décidé, le test de Rêver est effectué. Un rêveur ne peut normalement pas créer en un seul rêve un objet ayant plus de valeur que son pourcentage de Rêver. Cela signifie que des objets larges ou complexes nécessitent plusieurs sessions de rêve avant d'avoir assez de points de magie pour le créer. Il faut plus de pouvoir pour faire un objet permanent qui sera présent dans les rêves ultérieurs de l'investigateur. Généralement cinq points de pouvoir doivent être dépensés pour créer des objets mineurs. Pour des objets plus larges et plus complexes, autant de points de pouvoir que de points de magie pourraient devoir être investis, à la discrétion du gardien.

Rêver peut servir à regagner des points de vie à raison de 1D3 de points de magie pour chaque point de vie ainsi récupéré. La plupart des natifs des Terres oniriques ne possèdent pas la compétence Rêver.

Connaissances oniriques

Le pourcentage de base en Connaissances oniriques est égal à la moitié (arrondir inférieur) du niveau de l'investigateur en Mythe de Cthulhu. Chaque fois que la compétence Mythe de Cthulhu augmente de deux pour cent, le niveau de Connaissances oniriques de l'investigateur augmente d'un point, peu importe si l'augmentation a un lien, direct ou non, avec les Terres oniriques.

Cette compétence représente la connaissance des Terres oniriques. Connaissances oniriques permet aux rêveurs de connaître certaines informations à propos d'un endroit spécifique, de se rappeler l'histoire des Terres oniriques, de reconnaître une créature des Terres oniriques, de savoir comment se déplacer d'un endroit à un autre ou d'identifier des entités appartenant au Mythe de Cthulhu.

À gauche, le vaste quai est séparé par un cordon rouge attaché à des poteaux en cuivre. Un petit panneau écrit à la main d'une écriture magnifique indique : « Chats seulement ». De l'autre côté de cette barrière, l'ivoire de la gare est couvert de félins endormis. Les chats retardataires se dépêchent de rejoindre leurs semblables dans un concert de ronronnements. Il y a toutes sortes de chats, de simples chats tigrés et des chats blancs tachetés, des siamois et des abyssins hautains et une chatte d'un noir de suif avec ses chatons joueurs.

Un tapis bleu et rouge brodé de fils d'or mène de l'entrée de la gare jusqu'au bout du quai. L'écriture sur le tapis indique : « Terres oniriques Express ».

Le conducteur onirique

Une mince silhouette vêtue de l'habit bleu et or d'un conducteur de l'Orient-Express se tient sur le quai. Il porte des gants blancs qui cachent ses mains. Un masque blanc avec un bec d'oiseau couvre son visage. Ses longs cheveux noirs sont poudrés et attachés par des rubans et un tricorne recouvre sa tête. Il appelle, en français, mais surtout en anglais : « Mesdames et Messieurs, le train arrive. Préparez-vous à monter à bord. »

Les passagers

Une foule colorée de gens richement habillés habitant les Terres oniriques attend sur le quai. Ils se lèvent de leurs chaises confortables, rassemblent leurs bagages et tendent le cou, attendant le train avec impatience.

Trois rêveurs humains attendent avec la foule. Il y a un homme à l'air joyeux portant des favoris, des habits en laine et une mallette (Mac Mackenzie) ; une vieille dame sévère et émaciée portant un haut collet élisabéthain qui agrippe une valise en forme de cœur (Madame Bruja) ; et un homme barbu et soigné portant un manteau aux bords ornés de fourrure (Monsieur Karakov).
Les hommes saluent de la tête les habitants des Terres oniriques tandis que la dame regarde froidement devant elle. Tous trois sont décrits dans la section « Des compagnons étranges ».

Le train arrive

Un bruit sourd et régulier se fait entendre dans la brume. Quelque chose d'énorme et invisible fait trembler la terre. Puis, plusieurs jets de vapeur partent dans toutes les directions. Ces derniers ne proviennent d'aucun train terrestre.

Henri Peeters

37 ans, conducteur onirique

Caractéristiques

APP	5	Prestance	25 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	25	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact 0
Points de vie 13
Santé mentale 55

Compétences

Athlétisme (esquiver)	40 %
Comptabilité	65 %
Connaissances oniriques	41 %
Crédit	75 %
Culture artistique (hospitalité)	90 %
Discrétion	45 %
Médecine	35 %
Métier (mécanique)	70 %
Persuasion	70 %
Premiers soins	70 %
Psychologie	90 %
Rêver	53 %
Trouver Objet Caché	90 %

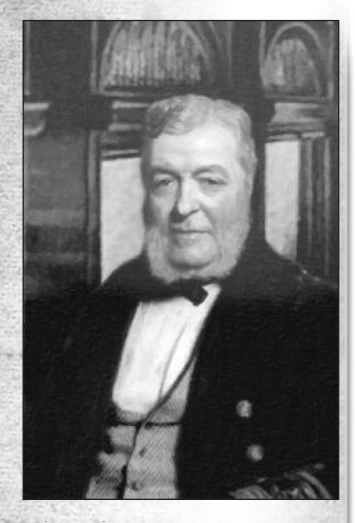
Langues

Allemand	40 %
Anglais	50 %
Chat	60 %
Français (langue maternelle)	75 %
Goule	30 %

Combat

- Diriger les tentacules 99 %
  Immobilise la cible

Henri dirige les tentacules oniriques. Les tentacules peuvent attaquer 1D10 personnes par tour et il est possible de les esquiver. Les cibles sont immobilisées. Une fois retenue, une cible peut tenter de s'échapper en réussissant un test en opposition face à une FOR de 65. Si les tentacules jettent quelqu'un hors du train, la cible perd 2D6 points de dégâts, moitié moins s'ils réussissent un test d'Athlétisme pour sauter.



Mac Mackenzie

65 ans, diplomate et aspirant poète écossais

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact +1D4
Points de vie 14
Santé mentale 64

Compétences

Connaissances oniriques	13 %
Culture artistique (poésie)	05 %
Métier (pickpocket)	50 %
Persuasion	65 %
Rêver	18 %

Langues

Allemand	40 %
Anglais (langue maternelle)	75 %
Français	55 %

Combat

• Bagarre	50 %
Dégâts 1D3 + 1D4	
• Mallette	50 %
Dégâts 1D4 + 1D4	
• Garrot, chaîne de la mallette	50 %

La victime doit réussir un test de CON ou s'étrangle (1D4 par tour). Il faut réussir un test de FOR en opposition pour se débarrasser de Mac.

Une monstruosité émerge de la brume, une masse boursouflée et bulbeuse, une chose ressemblant à une pieuvre, un mille-pattes et une araignée, à la structure apparentée à de la gelée, faite de cordes mises ensemble qui se tortillent. Des yeux dorés roulent et plusieurs mâchoires s'ouvrent et se ferment. La chose avance lourdement sur une douzaine de membres courts et épais qui rentrent et qui sortent de son corps. La bête a l'air sortie d'un abysse insondable sous l'océan. Des tentacules se tortillent librement devant et sur les côtés. Les tentacules de la bête sont enroulés autour de ceux d'une deuxième bête située derrière, puis d'une troisième, puis d'une quatrième. Un train entier de monstres émerge tandis que la brume se lève autour de leurs formes massives. Ces créatures grotesques devraient faire perdre des points de Santé mentale à l'observateur mais, puisqu'elles sont visiblement sous contrôle, aucun point n'est perdu.

La bête de tête, la locomotive, continue son chemin jusqu'au bout du quai. Elle laisse échapper un profond soupir et ses multiples tentacules laissent échapper des douzaines de jets d'une vapeur étrange.

Au-dessus des bêtes se trouvent des pavillons en ivoire bien aéré. Une salle de banquet, des bains publics et des compartiments pour dormir, tous richement meublés, peuvent être aperçus à travers les arches. Quelques fourrures et tapis couvrent le sol des pavillons, cachant tout signe des bêtes en dessous.

Un ticket pour le rêve

Henri fait descendre une échelle depuis le dos de la bête la plus proche et aide les rêveurs à monter. Il y a une échelle sur chaque bête. Les échelles sont plus longues que nécessaire depuis le quai, ce qui permet de descendre entre les gares. Henri aide les passagers. Il repère les rêveurs humains et leur réserve un accueil spécial : « Bienvenue à bord du Terres oniriques Express, vers le Pays de l'espoir qui se trouve après la Ville d'Or. Voici votre billet gratuit. » Il leur tend ensuite un billet fait de tissu argenté.

Si les rêveurs essaient d'acheter un billet, Henri refuse gentiment leur argent. Il leur donne leur propre billet gratuit. S'ils perdent leur billet, il réapparaîtra dans leur main la prochaine fois qu'ils rêvent.

Henri explique : « Dans le monde réel, j'étais Henri Peeters, un conducteur de l'Orient-Express. J'ai créé mon Terres oniriques Express pour tous ceux qui voyagent à bord de l'Orient-Express. À la fin du voyage, dans le golfe de Nodens, vous pourrez vous libérer de vos peurs. Il n'y a qu'un seul voyage possible pour chaque âme, cela, vous devez le comprendre. Si vous êtes prêts, bienvenue à bord ! »

Le billet explique les règles du train et est reproduit plus loin (**Document des Terres oniriques nº 1**).

Le billet pour le Terres oniriques Express

Les rêveurs humains ou les rêveurs autrefois humains dont le corps est mort dans le monde réel peuvent voyager gratuitement sur le Terres oniriques Express. Afin de voyager sur le Terres oniriques Express, vous devez embarquer lorsque vous dormez à bord de l'Orient-Express. Une fois que vous avez dormi sur l'Orient-Express, vous pouvez revenir sur le Terres oniriques Express à tout moment, à partir de n'importe quel lit du monde réel.

Une fois que vous êtes monté à bord du Terres oniriques Express, vous retournerez sur le même Express, même si des jours, des semaines, des mois ou des années se sont écoulés.

Vous pourrez utiliser votre billet pour le trajet qui dessert les villes suivantes : Ulthar, Dylath-Leen, Zar, Aphorat, Thalarion, Xura, Aira, Sona-Nyl et Serannian.

Si vous restez sur le train après l'arrêt à Serannian, nous présumerons que vous voulez vous débarrasser de vos peurs dans le golfe de Nodens. Passé Serannian, il n'y a pas de retour possible. À la fin du voyage, vous retournerez dans le monde réel.

Après avoir visité le golfe de Nodens, vous ne pourrez pas remonter à bord du train, même si vous payez, car cela annulerait le sacrifice fait. C'est le marché que vous concluez avec Nodens. Il est non négociable.

Aide de jeu - **Document des Terres oniriques nº 1**
Le billet pour le Terres oniriques Express

Le train part

Henri appelle les passagers en vue du départ. Si les rêveurs refusent d'embarquer sur le train, ils se réveillent, comme dans « Se réveiller après le rêve », ci-dessous. Sinon, Henri les accompagne à leur compartiment, dont les panneaux intérieurs peuvent être retirés afin de former un pavillon en ivoire spacieux avec suffisamment de canapés luxueux pour tous.

Henri leur dit que le repas sera servi dans la salle des banquets après le coucher de soleil, et que des habits de soirée sont requis s'ils souhaitent y participer. Il les laisse se rafraîchir. Des senteurs délicieuses commencent à émaner de la cuisine.

Se réveiller après le rêve

La première fois que les rêveurs se réveillent, c'est le matin et ils sont de retour sur l'Orient-Express. Un test réussi d'**Intelligence** est nécessaire afin de se souvenir du rêve. Sinon, il est oublié, bien qu'il soit possible de retrouver la mémoire durant la conversation au petit-déjeuner.

Les investigateurs peuvent désormais retourner sur le Terres oniriques Express quand ils le veulent, à condition d'être endormis. Une semaine dans les Terres oniriques correspond à une heure dans le monde réel. Le gardien peut ajuster l'écoulement du temps afin de mieux servir l'intrigue. Après tout, c'est un rêve.

Les rêveurs peuvent en apprendre plus sur les autres passagers du monde réel. Voir la section « Enquête dans le monde réel ».

L'Express éternel

L'Orient-Express qu'Henri aime tant a changé dans le monde réel et il changera encore. Le Terres oniriques Express est une copie immortelle de ce train légendaire, et le rêve déforme le temps autour de lui, alors que les passagers du monde réel venus de différents siècles découvrent le train. Les passagers du monde réel et des Terres oniriques vont parfois embarquer, voyager ensemble, puis débarquer, pour retourner dans leur époque.

Cela permet aux rêveurs d'aller à des banquets et d'échanger des intrigues avec des diplomates de Sarnath et d'Ib et d'en apprendre plus sur des cultures disparues.

C'est au gardien de décider si cette aventure prend place avant la chute de ces deux cités ou si l'Express a des échos temporels. Dans les deux cas, la continuité des rêves vient avant tout.

Le Terres oniriques Express

Henri Peeters

Henri est vêtu de son uniforme de l'Orient-Express, égayé d'un tricorne et de ses longs cheveux noirs poudrés et attachés par des rubans. Un masque blanc à bec d'oiseau cache son visage et des gants blancs couvrent ses mains. Henri est belge et fier de l'être. Il est né sous le règne du roi Léopold II et était l'un des conducteurs de l'Orient-Express de l'époque.

Henri est parfaitement imperturbable. Son service est impeccable. Ses conseils toujours appréciés. Il parle toutes les langues des Terres oniriques. Il n'est jamais pris par surprise, même face aux passagers ou aux évènements les plus incroyables, et il répond aux souhaits de tous tant qu'aucun mal n'est fait aux autres passagers ou au train.

Sa formule clé est prononcée d'une voix douce : « Henri, pour vous servir. » Les investigateurs ayant voyagé à bord de l'Orient-Express à la fin du dix-neuvième siècle ont déjà entendu cette phrase.

Son histoire

Dans le monde réel, Henri est mort lors d'un incendie à bord de l'Orient-Express, en sauvant héroïquement la vie d'une dame et de sa fille tout en sacrifiant la sienne. Rêveur expérimenté, Henri continue de vivre dans les Terres oniriques.

Le corps onirique d'Henri est couvert des cicatrices laissées par l'incendie et il porte des gants et un masque afin de cacher ses cicatrices. Les habitants tolérants des Terres oniriques savent que la seule chose ne pouvant être cachée est la vraie nature du cœur. Ils savent que le cœur d'Henri est bon et ne prêtent pas attention à son apparence extérieure.

Pouvoir installer la ligne et obtenir le train de ses rêves a demandé des négociations interminables, mettant à rude épreuve toute la diplomatie et le tact d'Henri. Premièrement, il a dû obtenir la permission des rois des différents pays des Terres oniriques afin de pouvoir traverser leur territoire.
Ensuite, il a dû conclure une entente permanente avec les dieux, et pas seulement les dieux faibles des Terres oniriques terrestres. Les ententes conclues ont eu certaines conséquences.

En vérité, il est d'accord avec Atal, grand prêtre d'Ulthar, qu'il vaut mieux laisser les dieux seuls, sauf pour des prières discrètes.



Karakov

53 ans, marchand d'armes amoral

Caractéristiques

APP	17	Prestance	85 %
CON	9	Endurance	45 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact +1D4
Points de vie 11
Santé mentale 43

Compétences

Athlétisme (esquiver)	50 %
Baratin	90 %
Comptabilité	85 %
Connaissances oniriques	11 %
Crédit	80 %
Discrétion	40 %
Persuasion	70 %
Rêver	17 %
Trouver Objet Caché	70 %

Langues

Allemand	60 %
Anglais	90 %
Français	55 %
Russe (langue maternelle)	70 %

Combat

• Couteau 65 %
Dégâts 1D6 + 1D4



Les Maigres Bêtes de la nuit

Chauffeurs durs à la tâche et sauveteurs caoutchouteux

Choses écœurantes [illegible] à la peau noire, lisse et huileuse comme celle d'une baleine et aux cornes effrayantes… des ailes de chauve-souris qui ne font aucun bruit en battant… et une queue fourchue… Elles ne parlent pas ni ne rient, ni ne sourient, puisqu'elles n'ont pas de visage.

H.P. Lovecraft, *La Quête onirique de Kadath l'inconnue*

	1	2	3	4	5	6
CON	10	12	11	10	9	12
Endurance	50	60	55	50	45	60
DEX	13	12	14	15	13	13
Agilité	65	60	70	75	65	55
FOR	10	11	10	12	10	9
Puissance	50	55	50	60	50	45
TAI	14	13	13	12	14	13
Corpulence	70	65	65	60	70	65
INT	3	4	3	4	2	5
Intuition	15	20	15	20	10	25
POU	10	12	9	11	13	10
Volonté	50	60	45	55	65	50
Vie	12	12	12	11	11	12

Valeurs dérivées
Impact 0
Déplacement 6/12 (vol)

Compétences
Alimenter la motrice 99 %
Athlétisme 35 %
Discrétion 90 %

Attaques
Attaque par tour : 1
Ils attaquent avec leurs pattes, leur queue, leurs cornes ou leurs membres.

- Pattes 45 %
  Dégâts 1D4
- Saisir son ennemi 45 %
  (manœuvre de combat), la victime est retenue pour être chatouillée ou pour toute autre attaque.
- Chatouiller 35 %
  La cible (qui doit déjà avoir été saisie) est immobilisée pendant 1D6 + 1 tours.
  Les Maigres Bêtes de la nuit ne peuvent que chatouiller les ennemis dont elles se sont saisies. La cible est surprise, humiliée et désorientée et subit un dé de pénalité à tous ses tests durant 1D4 tours ou jusqu'à ce que les chatouilles cessent.

Armure : Peau (2 points)

Perte de Santé mentale : Voir une Maigre Bête de la nuit fait perdre 0/1D6 points de Santé mentale.

Il semble toujours être aux côtés des rêveurs, offrant une gorgée de soupe, des plateaux d'apéritifs aux senteurs délicieuses ou des gobelets de l'incomparable chartreuse de Sarrub. Si les rêveurs sont aimables, Henri n'hésite pas à leur raconter son histoire. S'ils insistent, Henri leur montrera ses brûlures. Un test réussi de **Psychologie** permet de confirmer que les yeux qui brillent derrière les cicatrices de son visage sont assurément ceux d'une personne aimable.

Artefact onirique

L'artefact onirique d'Henri est le Terres oniriques Express.

Les monstres extraterrestres oniriques

Ces bêtes viennent de Terres oniriques lointaines. Henri a fait un long et pénible voyage afin de les obtenir. Elles sont entièrement sous le contrôle d'Henri et sont neutres. Elles ne sentent pas la douleur et ne peuvent être blessées par des armes mortelles ou des sorts. Pour les besoins du scénario, elles sont considérées invulnérables.

Elles se déplacent si gracieusement sur leurs pattes courtes et épaisses que les passagers ne ressentent aucune vibration. Leur avant et leur arrière sont arbitraires, elles peuvent se déplacer dans toutes les directions avec autant d'aise et de facilité et peuvent même escalader une surface à pic (dans ce cas, les wagons se placent doucement au sommet de la bête, sans toutefois faire tomber la moindre goutte des verres de vin des rêveurs).

À moins qu'Henri ne commande aux bêtes de se séparer, leurs tentacules s'agrippent les uns aux autres et elles ne peuvent être séparées que par un test de **FOR** en opposition (face à leur 330). Les bêtes séparées ne recevant aucun ordre d'Henri agissent comme des wagons déconnectés.

La bête de tête et toutes celles encore attachées continueront d'avancer, tandis que les bêtes séparées s'arrêteront doucement et commenceront à errer sans but.

Henri a ordonné aux bêtes d'arrêter tout passager violent ou réfractaire. Selon la faute du passager, les tentacules s'enrouleront autour du passager, le déposeront gentiment au sol ou le jetteront hors du train.

Les tentacules des monstres oniriques rattraperont les objets tombés ou jetés hors du train, sauf dans le golfe de Nodens. Toute personne qui tenterait de se débarrasser d'un objet devra réussir un test de **Volonté** afin que l'objet lui soit retourné, sinon Henri recevra l'objet.

Le Terres oniriques Express a une taille modifiable. Des bêtes peuvent être ajoutées ou retirées du train, aussi facilement au milieu qu'à la fin. Ainsi, les rêveurs doivent parfois parcourir plusieurs kilomètres dans les couloirs en ivoire afin d'atteindre la salle des banquets, et parfois celle-ci est juste à côté. Présumez que le train est composé de 1D10 + 10 bêtes en tout temps.

Dans les cas de combats, il faut un tour pour courir la longueur d'une bête, donc de 10 à 20 tours pour parcourir tout le train.

Le personnel du Terres oniriques Express

Selon Henri, le service doit être impeccable et invisible. Les envies des passagers devraient être assouvies avant même que les passagers réalisent avoir besoin de quelque chose. Afin d'en arriver à ce résultat, Henri a deux catégories de personnel à bord.

La première est constituée des tentacules des bêtes. Ceux-ci entrent soit par les fenêtres, soit par la masse sous les pavillons en poussant tapis et fourrures. Les bêtes peuvent générer des tentacules supplémentaires à tout moment. Les tentacules font toutes les tâches fatigantes et replacent le plancher une fois leur travail fini.

Ils font les lits et nettoient, mais seulement lorsque personne ne peut les voir. Le seul moment où ils sont aperçus est lorsqu'ils doivent faire débarquer un passager du train. (Voir « Les monstres extraterrestres oniriques » ci-dessus pour une description des tentacules).

La seconde est composée d'êtres invisibles qui cuisinent et assistent les passagers lorsqu'Henri n'est pas disponible. S'agit-il d'humains rendus invisibles ou de choses moins respectables ? Laisseraient-ils des traces s'ils marchaient dans de la farine sau-

poudrée sur le sol ? Est-ce que leur jeter de la poussière révélerait leur forme ? Les rêveurs pourraient devenir fous de curiosité s'ils essaient de découvrir la vraie nature de ces serviteurs.

Des compagnons étranges

Ci-dessous sont indiqués tous les passagers du Terres oniriques Express. Leurs caractéristiques dont indiquées à la fin de ce scénario.

Les artefacts oniriques

Chaque passager a un artefact onirique indiqué dans sa description. C'est l'objet qu'ils veulent jeter dans le golfe de Nodens, afin de les aider à oublier.
Les rêveurs ont aussi la possibilité de créer un tel artefact si quelque chose les trouble dans le monde réel.

Les habitants de Sarrub et de Sarnath

Veuillez noter que Mironim-Mer vient de Sarrub et qu'une des délégations vient de Sarnath. Bien que les deux mots aient la même sonorité, ce sont des races différentes avec des capacités différentes. Le gardien devrait faire attention lors de la lecture des descriptions des personnages avant de faire jouer ce scénario.

Mac Mackenzie

Mac embarque à Ulthar. C'est une personne aimable, corpulente et aux cheveux gris, enveloppé d'une vieille cape de voyage qui semble être faite en tweed écossais. Il a un visage rougeaud et honnête et porte des favoris. Même dans les Terres oniriques il parle avec un fort accent écossais.

Son histoire

Monsieur Mackenzie, ou Mac comme l'appellent ses amis, est un attaché diplomatique et un soldat retraité, qui a combattu durant la guerre des Boers. Il était trop âgé pour combattre durant la Grande Guerre, mais il a servi tout de même, à titre d'attaché diplomatique, accomplissant plusieurs voyages clandestins et dangereux en France. Dans le monde réel, il accomplit son dernier voyage jusqu'à Londres à bord de l'Orient-Express, avant sa retraite.

Mac est las de la langue de bois des politiciens. Il voudrait être poète. Il aime lire ses poèmes aux autres voyageurs. Malheureusement, ils sont épouvantables. Mac sait que Karakov est un marchand d'armes qui voyage fréquemment à bord de l'Orient-Express.

Liste des passagers

Passager	Gare d'embarquement
Les rêveurs	Ulthar
Chats	Ulthar
« Mac » Mackenzie	Ulthar
Madame Bruja	Ulthar
Monsieur Karakov	Ulthar
Êtres d'Ib	Dylath-Leen
Délégation de Sarnath	Dylath-Leen
Mironim-Mer	Dylath-Leen
Zsusza	Dylath-Leen (en retard)
Le Fou	Zar
Le Sorcier	Thalarion
La Goule qui était Guillaume	Xura
Roi Kuranes	Sona-Nyl

Ils se sont rencontrés à plusieurs reprises dans le monde réel. Il sait aussi que Karakov n'a pas beaucoup voyagé récemment. Des rumeurs prétendent qu'il était malade. Il n'aime pas beaucoup Karakov puisque celui-ci est un fauteur de troubles et il garde poliment ses distances.

Son artefact onirique

Une valise en cuir remplie de papiers accompagne Mac en tout temps. Un test réussi de **Trouver Objet Caché** permet de réaliser qu'elle est attachée à son poignet.

La mallette contient des traités dont les clauses sont soigneusement vides de sens et des lettres poussiéreuses contenant des mensonges éhontés. Mac compte un jour apporter la mallette jusqu'au golfe de Nodens et la jeter dans les Abysses pour libérer son âme.

Cependant, pour ce voyage-ci, Mac ne va pas jusqu'au golfe. Il descendra à Sona-Nyl pour y apprendre l'art de la poésie.

Monsieur Karakov

Monsieur Karakov monte à bord à Ulthar. C'est un homme qui soigne son apparence.

Ses doigts sont couverts de bagues, ses vêtements sont ornés de fourrure et il porte une moustache et une barbe noires parfaitement taillées. Il a un accent britannique puisqu'il a étudié à Eton et Oxford, mais les Britanniques xénophobes de l'époque le traitent immédiatement comme un étranger.
C'est un homme jovial qui relate de nombreuses anecdotes amusantes. Cependant, sous son vernis affable, ses yeux sont attentifs et froids. Un test réussi de **Psychologie** permet de comprendre que c'est un homme capable de se distancer de ses émotions.

Son histoire

Dans le monde réel, Karakov est un marchand d'armes. S'il est interrogé sur le sujet, il se défendra qu'il n'a fait que fournir ce que les nations demandaient et que, s'il ne l'avait



Madame Bruja

Forme humaine onirique

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	20	Endurance	99 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	25	Intuition	99 %
POU	20	Volonté	99 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 20
Santé mentale 0
Points de magie 20

Compétences

Athlétisme (esquiver)	25 %
Connaissances oniriques	42 %
Mythe de Cthulhu	33 %
Persuasion	50 %
Rêver	47 %
Sciences humaines (histoire)	30 %
Tenir sa valise	95 %

Combat
• Valise 50 %
Dégâts 1D4 + 1D4

Sortilège : *Terrible malédiction d'Azathoth*

Perte de Santé mentale : Voir Madame Bruja sous sa forme onirique ne fait pas perdre de Santé mentale.

Les wagons

Les wagons sont reliés entre eux par des ponts en ivoire construits au-dessus des bêtes. De riches rideaux en velours rouge font office de portes, pour empêcher les courants d'air. Des lanternes de couleur éclairent doucement les couloirs et les compartiments.

Les plans exacts ne sont pas fournis. Ce sont des wagons oniriques et ils peuvent être aussi vastes que le gardien le désire. Le dessin ci-joint montre la distance approximative entre les différents wagons. Le gardien est libre d'ajouter ou d'enlever des monstres oniriques entre deux étapes du voyage.

La locomotive

Cette bête mène le train. Elle porte un vaste pavillon en ivoire sur son dos mais il n'y a pas d'échelle permettant d'accéder au sol et les rideaux cramoisis sont toujours fermés.

La bête-locomotive est nourrie par une bouche située sur son dos qui, lorsqu'elle s'ouvre, déverse une lumière rouge. Le combustible est pelleté par deux chauffeurs, qui sont en fait des Maigres Bêtes de la nuit déguisées. Nodens leur a ordonné de s'occuper du train et de le protéger. Ils abandonnent leur déguisement uniquement s'il faut voler à la défense du train, tandis que Nodens leur beugle des conseils incohérents depuis le golfe.

Henri a essayé de leur donner l'apparence la plus normale possible. Ils portent l'uniforme du Terres oniriques Express et des masques en céramique : un masque souriant et l'autre grimaçant. Henri a utilisé ses talents de Rêver pour rendre invisibles leur queue et leurs ailes, mais l'air scintille à l'endroit où sont supposés être ces membres. Un tricorne recouvre leurs cornes recourbées.

Les Maigres Bêtes de la nuit ne peuvent pas parler. Elles ne sourient jamais puisque, sous leur masque, elles n'ont pas de visage. Elles ne cessent jamais de pelleter le combustible dans la bouche béante de la locomotive. Si le train doit accélérer, elles pellettent plus vite encore.

La nourriture passe dans la locomotive puis, par le biais de ses tentacules, se transfère à la bête suivante, d'une manière que les rêveurs préfèrent ne pas connaître.

Il est possible d'entrer dans la locomotive par l'arrière, après avoir traversé la cuisine, le fourgon et le tender, ou en escaladant la bête. Passer par le tender est risqué car les chauffeurs ne se préoccupent pas vraiment de ce qu'ils donnent à manger à la bête. Le pavillon n'a pas de toit (ce qui n'est pas visible à partir du côté du train).

La locomotive n'a pas de tapis ou de fourrures pour couvrir sa masse. Son corps visqueux est moite sous les pieds et ses yeux s'enfoncent avec un bruit gélatineux. Deux trous se trouvent au sommet de sa tête, comme les évents des baleines. Ces narines géantes sont remplies de mucus gélatineux.

Henri conduit le train par sa volonté. Toute autre personne voulant conduire le train devrait utiliser ces évents. Si l'on plonge le bras jusqu'au coude dans l'évent de gauche, la créature tourne à gauche, l'évent de droite fait tourner la bête à droite. Si l'on plonge les deux bras dans le mucus, la locomotive s'arrête lentement.

Le tender

Cette bête est utilisée comme combustible pour le train. Les chauffeurs pellettent sa chair gélatineuse et la jettent dans la bouche béante de la locomotive. La bête se régénère, mais pas suffisamment rapidement pour tenir un voyage complet. La bête est donc changée à chaque gare. La bête ne saigne pas, n'exprime ni ne ressent aucune douleur ou rancune face à ce traitement.

Le fourgon

Ce compartiment contient les bagages, les fournitures de cuisine et les marchandises. Tout bagage laissé par les rêveurs qui quittent le rêve se retrouve ici, attendant que les rêveurs reviennent un jour. Les malles sont pleines d'espoirs perdus et de cœurs brisés.

- Des coffres remplis de toges universitaires mangées par les mites ou de robes de mariée aux couleurs fanées ;
- Des bagues de fiançailles brisées ;
- Des boîtes poussiéreuses en forme de cœur contenant des chocolats moisis ;
- Des bouquets desséchés de fleurs fanées ;
- Des romans à moitié écrits ou des poèmes jamais terminés ;
- Une batte de cricket déformée et un ballon de football dégonflé ;
- Une maquette de bateau en bouteille, à moitié complétée ;
- Une boîte de musique qui joue un air discordant ;
- Un violon aux cordes brisées ;
- Une carte montrant les continents oniriques, sur laquelle seuls les contours sont dessinés ;
- Un petit bassin vide.

Les bagages des passagers actuels incluent la malle verrouillée de Karakov. Voir la description de son artefact onirique dans la section « Des compagnons étranges ».

De la nourriture non périssable est aussi rangée ici : des sacs de farine et de riz, des caisses de fruits et de tubercules, des paons en cage et des oiseaux magah (attention, leur chant hypnotise et ils sont carnivores). La nourriture périssable est embarquée à chaque gare.

Le compartiment capitonné

Sous le fourgon se trouve le compartiment capitonné, dans le ventre de la bête. Lorsqu'Henri l'ordonne, la bête ouvre un passage menant vers les bains. Ce passage glissant mène à un endroit sans fenêtre, dans le ventre de la bête. Henri réserve cet espace aux invités préférant voyager sans l'inconfort du soleil. Les Êtres d'Ib y organisent des fêtes étranges.

Les bains

Cette bête transporte des bains d'eau chaude odorants et des serviettes d'une douceur inouïe. Tous les habitants des Terres oniriques se baignent nus, peu importe leur sexe. La délégation de Sarnath aime se baigner en ayant des discussions spirituelles et des amusements amoureux auxquels ils invitent les rêveurs les plus beaux ou les plus intelligents, ignorant volontairement les personnes ne répondant pas à ces critères. Les Êtres d'Ib préfèrent se baigner aux alentours de minuit, lorsqu'une lumière verdâtre illumine le pavillon et Henri remonte le pont afin « d'éviter tout malentendu ».

L'eau circule en permanence. L'eau coule d'un tentacule et se déverse directement dans les bains. L'eau des bains est renouvelée à chaque arrêt.

Pour les passagers pudiques et sensibles, deux alcôves voilées par des rideaux sont comprises dans le fourgon, chacune contenant des bains individuels en marbre et en ivoire avec des robinets d'or et de diamant, en forme de cygne. Il y a un bain pour les femmes et un autre pour les hommes, mais les symboles indiquant cela sont suffisamment cryptiques pour s'assurer que le rêveur malchanceux entre au moins une fois dans le mauvais bain.

Le bain des femmes a une impressionnante collection de savons, de parfums et de poudres ainsi que trois robinets marqués « eau », « vin » et « lait d'ânesse ». Le bain des hommes contient une brosse pour le dos et un objet qui ressemble beaucoup à un canard en plastique dont le bec esquisserait le sourire le plus énigmatique qui soit.

Les wagons-lits

Cette partie du train s'allonge ou rétrécit en fonction des besoins. Un couloir en ivoire parcourt le côté des compartiments, comme sur l'Orient-Express, mais plus large. La nuit, ces couloirs sont éclairés par des lanternes de couleur ambrée, verte ou orange dégageant une chaude lumière.

Les parois entre les compartiments peuvent être verrouillées ou entièrement retirées, de manière à ce que plusieurs compartiments ne fassent plus qu'une grande salle confortable. Henri a donné aux rêveurs des dortoirs adjacents.

Il y a six compartiments par bête. Nous présumons ici qu'il y a quatre rêveurs qui occupent les quatre compartiments du milieu. Mironim-Mer occupe le compartiment à une extrémité et Madame Bruja l'autre. S'il y a moins de quatre rêveurs, ajoutez Monsieur Karakov à un bout et Zsusza à l'autre.

Les compartiments contiennent des canapés luxueux couverts de fourrures et de couvertures. Des pots de chambre en céramique peinte sont placés devant chaque canapé et sont vidés et nettoyés dès que personne ne regarde. Les fenêtres aux contours en ivoire sont ornées d'épais rideaux cramoisis qui peuvent être attachés ou au contraire tirés pour bloquer la lumière du soleil. Des parois en soie peuvent être tirées pour isoler les canapés. Des parfums et des onguents sont posés sur les tables de chevet, à côté de vêtements en soie brodés d'or parfaitement pliés et de brosses en écailles de tortue incrustées de perles.

Au pied de chaque canapé, des coffres en bois de santal contiennent des robes et des turbans, tandis qu'une garde-robe cachée derrière les murs en ivoire du compartiment contient des robes en soie de toutes les couleurs.

Le salon des hommes

Des pipes se tiennent prêtes dans le salon des hommes tandis que des douzaines de bouteilles brillent et attirent l'œil sur leurs étagères. Des cuissots de gibier, des côtes de bœuf et d'énormes miches de pain se trouvent sur un côté, avec tous les condiments imaginables.

La salle des banquets

Une longue table se trouve au centre, avec des chaises de chaque côté, toutes faites de chêne incrusté de tek. La table est dressée pour le repas : nappe dorée, couteaux en argent à la poignée sertie de rubis, gobelets de cristal et carafes de grands crus viticoles.

Les menus du petit-déjeuner et du déjeuner varient et changent toujours, permettant aux rêveurs de goûter aux meilleurs plats des Terres oniriques, même si l'omelette aux œufs de Shantak se doit d'être mâchée vigoureusement. Les rêveurs peuvent toujours commander le plat qu'ils préfèrent ou son proche équivalent des Terres oniriques.

Trois banquets seront servis en soirée, le dernier étant le festin royal. Dans de telles occasions, Henri se surpasse en cuisine, allant bien au-delà des repas standards, pourtant déjà parfaits.

La cuisine

C'est une pièce fermée qui relie la salle des banquets par une porte de tek incrustée de perles qui se ferme toute seule. Les rideaux sont toujours tirés. Des senteurs qui mettent l'eau à la bouche émanent de ce compartiment à toute heure du jour et de la nuit. Un bruit de casseroles se fait entendre, mais si un rêveur entre, il ne voit personne. Des pots sont sur le feu et des ingrédients sont prêts à être utilisés. Le sol de la cuisine n'est pas couvert. Le dos de la bête fait office de plancher et on peut apercevoir un œil doré et globuleux qui roule dans tous les sens.

Henri est attristé s'il découvre que les rêveurs se promènent tout le temps dans sa cuisine. « L'omelette aux œufs de Shankar va être ratée », se désole-t-il.

Le salon des femmes

Un jardin fantaisiste de jolies fleurs est planté dans des bacs, entre des fontaines odorantes. Ne vous inquiétez pas, Mesdames, car il y a aussi des bouteilles : des bouteilles ornées d'étranges motifs et contenant des liqueurs de curieuses couleurs avec des teneurs en alcool inconnues. Des crèmes, des gâteaux décorés de confiture et de délicats sandwichs en forme d'étoile sont disponibles en tout temps.

Le compartiment des chats

Les chats d'Ulthar sont installés dans ce compartiment, rempli de tout ce dont un chat peut avoir besoin.

Chaque rêveur peut essayer de rejoindre les chats. Ceux qui aiment les chats seront bien accueillis. Ceux qui ont marché sur un chat à un moment donné seront la cible de regards menaçants.

Si les rêveurs demandent à Henri pourquoi les chats ont leur propre compartiment, chaque test réussi de Persuasion ou de Baratin permet de recevoir l'une des réponses ci-dessous, en ordre :

- Le chat est mystérieux et voit des choses que l'homme ne peut percevoir. (H.P. Lovecraft)
- Le Sphinx est son cousin et il parle son langage ; mais le chat est plus ancien et se souvient de ce que le Sphinx a oublié. (H.P. Lovecraft)
- Les chats ont neuf vies et peuvent monter à bord du Terres oniriques Express durant chacune de leurs vies, il y a donc plus de chats.
- Les chats protègent le train des Zoogs curieux, et même les chats de Saturne se méfient.
- Finalement, la vérité sort : Ulthar a exigé qu'avant de pouvoir construire sa gare et poser les rails, Henri accepte de laisser les chats monter à bord et voyager gratuitement à tout moment. Henri aime bien les chats et cette obligation ne le dérange pas. Au contraire, il est heureux que cette condition ne soit pas très contraignante. Il frissonne encore au souvenir de sa rencontre avec l'eidolon Lathi qui lui a permis d'entrer en contact avec Thalarion.



Madame Bruja

La Vieille

Sous cette forme, Madame Bruja ressemble à un cadavre calciné aux longs cheveux blancs qui laissent parfois apercevoir son crâne noirci.

Caractéristiques

APP	2	Prestance	10 %
CON	20	Endurance	99 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	20	Puissance	99 %
TAI	20	Corpulence	99 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	25	Intuition	99 %
POU	20	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact +1D6
Points de vie 20
Santé mentale 0
Points de magie 20

Compétence

Athlétisme 25 %

Combat

- Déchirer la cage thoracique 85 % 1D4 points de dégâts par tour. Il faut réussir un test de FOR en opposition pour lui échapper.

Armure : Toutes les armes ne lui infligent que des dégâts minimaux. Une fois qu'elle n'a plus de point de vie, elle est démembrée mais encore en vie. Elle ne peut être tuée réellement qu'en étant réduite en cendres.

Sortilège : *Terrible malédiction d'Azathoth*

Perte de Santé mentale : Voir M[me] Bruja sous sa forme de Vieille fait perdre 0/1D4 points de Santé mentale.

Le Fou

34 ans, rêveur perdu

Caractéristiques

APP	6	Prestance	30 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact +1D4
Points de vie 11
Santé mentale 13

Compétences

Athlétisme	40 %
Connaissances oniriques	57 %
Marmonner dans sa barbe	88 %
Mythe de Cthulhu	42 %
Rêver	29 %

pas fait, quelqu'un d'autre s'en serait chargé. Le rival de Karakov dans le monde réel est Zaharoff. Karakov met les rêveurs en garde contre ce dernier, décrivant son rival contre un arnaqueur qui revend des marchandises de mauvaise qualité à prix réduit.

Des tests réussis de **Persuasion** permettront de lui opposer les arguments suivants :

- Il dit que d'autres auraient pris sa place, mais les autres auraient-ils été d'aussi bons vendeurs que lui ?
- Que se serait-il passé s'il avait utilisé ses talents pour faire diminuer les tensions plutôt que d'aggraver la situation ?

Des tests réussis de **Psychanalyse** seront nécessaires pour qu'il admette, ne serait-ce qu'en son for intérieur, qu'il se sent coupable et a des remords.

Malgré son attitude bravache, Karakov est hanté par le staccato des armes, et les rêveurs qui perdent des points de Santé mentale à bord du Terres oniriques Express les entendront aussi. Il n'y a pourtant aucune arme dans les Terres oniriques. Le Karakov des Terres oniriques se souvient à peine qu'il est un homme gravement malade dans le monde réel.

Une compétence en **Médecine** permettra de reconnaître que le staccato que Karakov entend est en fait les battements erratiques de son cœur malade et faiblissant.
Karakov pense que la froideur de Mac à son égard s'explique par la prudence naturelle du diplomate. Il se montre curieux face au contenu de la mallette de Mac et pourrait lui donner certaines informations sur les gens qui achètent des armes. Il paiera tout rêveur susceptible d'accepter pour aller regarder dans la mallette de Mac pendant que celui-ci dort et pour y voler certains papiers.

Il sait que Madame Bruja est là depuis longtemps. Il a entendu dire qu'elle vit dans les Terres oniriques depuis plusieurs siècles.

Son artefact onirique

Le subconscient de Karakov cherche à soulager sa culpabilité face à son implication dans la mort de très nombreuses personnes, même s'il ne l'admettra pas consciemment. Il cherche une absolution qu'il ne sait pas formuler et que les rêveurs ne pourront lui accorder. Il compte jeter sa conscience dans le golfe de Nodens, qui est la seule solution qu'il ait trouvée pour obtenir son salut.

Une grande malle de voyage placée dans le fourgon est étiquetée au nom de Karakov. La malle est verrouillée et entourée de cordes. La malle est l'artefact onirique qui représente la conscience de Karakov. Elle est lourde et il faudra réussir un test difficile de **Force** pour la déplacer, la prendre ou la jeter hors du train.

Pour ouvrir la malle, il faudra briser la serrure, par un test difficile de **Force**, ou la forcer, par un test de **Métier (serrurerie)**. Les cordes devront être coupées. Un test réussi d'**Écouter** permet d'entendre des grattements à l'intérieur, comme faits par de petites griffes, ainsi que des couinements. Une mauvaise odeur s'échappe de la malle. Un test réussi de **Sciences formelles (chimie)** ou de **Connaissance** (pour les vétérans de la Grande Guerre) permet de reconnaître l'odeur du gaz moutarde.

Si la malle est ouverte, des rats s'en échappent à toute allure. Ce ne sont pas des rats ordinaires. Ce sont des rats des tranchées, bouffis d'avoir mangé des cadavres. Certains ont encore des chairs bleues de cadavres dans la bouche. Ils sont affamés. Ils se précipitent vers le train au rythme de 1D10 par tour jusqu'à ce que la malle soit refermée.

Leur nombre est infini, comme les horreurs vécues sur le front pourront en attester. Si les chats d'Ulthar sont à bord du train, il en résulte un combat féroce alors que chats et rats se pourchassent dans tout le train. Les rêveurs qui ne sont pas dans les bonnes grâces des chats pourraient réparer leur réputation en sauvant un chat encerclé par ses ennemis ancestraux et sur le point d'être vaincu.

Des rêveurs outrés pourraient jeter la malle hors du train. Les tentacules des bêtes oniriques la rattrapent et la rendent à Karakov, qui se plaindra aussitôt que ses biens ont été ainsi malmenés.

Madame Bruja

Madame Bruja embarque à Ulthar. C'est une vieille femme austère vêtue d'une robe élisabéthaine au col amidonné et à la jupe ample taillée dans un tissu de bonne qualité. Son visage sévère est terriblement émacié. Ses yeux sont noirs et cernés.

Elle agrippe une petite valise en forme de cœur qu'elle ne lâche que rarement et ne quitte jamais des yeux. Lorsqu'elle parle aux autres rêveurs, elle laisse entrapercevoir un lourd fardeau et, lorsqu'elle se parle à elle-même, elle dit des choses comme : « Il ne l'aura jamais », ou : « Je ne la perdrai pas deux fois ».

Son histoire

Madame Bruja semble tout désapprouver et tout juger, mais il devrait rapidement ressortir qu'elle ne critique que les hommes. Toute tentative faite par un homme de gagner sa confiance sera difficile.

« Vous autres, les hommes, vous ne cherchez qu'à posséder les femmes », dit-elle. Il faudra faire preuve de tact et d'une compassion sincère.

Sous l'influence du thé ou d'alcools, Madame Bruja laissera échapper une diatribe vengeresse à l'encontre d'un ennemi implacable qui veut une chose qu'elle détient, mais que lui n'aura jamais.

Lorsque Zsusza monte à bord, Madame Bruja est séduite par ses manières excentriques, allant jusqu'à dire qu'elle lui fait penser à sa fille. Si elle est interrogée à ce sujet, elle indiquera qu'elle a perdu sa fille et donnera tous les conseils qu'une mère ainsi éprouvée pourrait donner.

Madame Bruja est la Vieille de l'histoire du Cœur des amants, racontée ci-contre (**Document des Terres oniriques nº 2**). Les investigateurs peuvent entendre cette légende dans le monde réel (consultez « Enquête dans le monde réel ») ou au dernier arrêt avant le golfe de Nodens (voir « Serannian »).

Son corps réel a péri de manière terrible il y a bien longtemps, mais elle continue de vivre dans les Terres oniriques. Elle est traquée par le Sorcier et sa persistance commence à payer. Il a failli se saisir du Cœur des amants à plusieurs reprises.

Dévorée par la haine, aveuglée par le mépris, elle cherche à jeter le Cœur des amants dans le golfe de Nodens. Elle pense que c'est le seul moyen pour contrecarrer à jamais les plans du Sorcier. La valise qu'elle tient si fermement est vide, ce n'est qu'une diversion. La vraie pierre est à la place de son cœur.

Son artefact onirique

L'artefact onirique de Madame Bruja est le Cœur des amants.

Le Cœur des amants

Un mythe macabre relate l'histoire du Sorcier et de la Vieille. Le Sorcier s'est marié tard et a mal choisi son épouse. Sa folie a été punie lorsqu'il trouva un jour sa jeune épouse au lit avec son amant. Furieux, il a invoqué ses pouvoirs les plus terrifiants et déchiqueté les amants en morceaux. Il leur arracha le cœur et les brûla, jurant qu'ils ne trouveraient jamais le repos même dans la mort. Les cadavres mutilés ont ensuite été jetés en pâture aux chiens.

Il avait oublié la mère de son épouse, une vieille femme malveillante, qui est allée prier chaque jour à l'église pour obtenir sa vengeance. Ses pleurs ont été entendus, mais il est peu probable que la réponse obtenue ait eu un quelconque rapport avec Dieu. Certains disent que l'église avait été construite sur les fondations d'un ancien temple où les Romains vénéraient leurs dieux païens. Un jour, elle s'est rendue à l'église en tenant un rubis brillant de la taille d'un poing, d'une forme particulière, rappelant celle du cœur entrelacé de deux amants.

Le Sorcier, ayant vu la pierre, a voulu s'en emparer. Il a ordonné à ses hommes de la voler, mais la Vieille l'avait placée dans sa poitrine.

La Vieille a été fouillée, mais la pierre avait disparu et, même sous la torture, la Vieille n'a rien avoué. Elle a été condamnée pour sorcellerie et a été brûlée sur la place de l'église. Alors qu'elle était entourée de flammes, le Sorcier lui a une nouvelle fois demandé la pierre. Pour contrarier une dernière fois le Sorcier, elle a hurlé avant de mourir : « La haine est plus forte que l'amour. La mort est plus forte que la vie. Ce n'est que dans vos rêves que vous la trouverez. »

La perte de la pierre a rendu le Sorcier fou. Totalement dément, il est resté jusqu'à ses derniers jours enfermé dans sa tour. Pensant avoir trouvé la solution à l'ultime répartie de la Vieille, il s'est immolé par le feu dans sa crypte.

Certains disent que le Sorcier et la Vieille ne connaissent pas le repos, qu'ils apparaissent encore lors des nuits les plus noires, se pourchassant parmi les nuages. La Vieille a toujours le rubis et elle rit alors que le Sorcier la poursuit en vain. « La haine est plus forte que l'amour, La mort est plus forte que la vie. » Que la Providence nous garde que de telles horreurs soient possibles.

Aide de jeu - **Document des Terres oniriques nº 2**
Le Cœur des amants

Rats des tranchées

Horde lépreuse

Cette horde de rats bouffis et écœurants sort de la malle de Karakov dans le fourgon.

Caractéristiques

CON	14	Endurance	70 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	9	Puissance	45 %
TAI	10	Corpulence	50 %
INT	3	Intuition	15 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact 0
Points de vie 12
Déplacement 9

Compétences

Athlétisme 90 %

Attaques

Attaque par tour : 1
Les rats attaquent avec leurs dents et leurs griffes.
• Morsure 50 %
Dégâts 1D3
• Prise d'assaut 50 %
(Manœuvre de combat), dégâts 2D6

La horde peut tenter de se jeter en masse sur un seul individu grâce à sa manœuvre de combat. En raison de leur nombre, les rats gagnent alors un dé de bonus pour leur attaque.

Armure : Aucune, mais chaque attaque réussie ne tue qu'un rat (un point de dégâts infligé à la horde).

Perte de Santé mentale : Voir la horde attaquer fait perdre 0/1 point de Santé mentale.

Couineur

Porte-parole des Êtres d'Ib

Les Êtres d'Ib sont muets. Ils peuvent parler les uns après les autres par le biais du Couineur, une créature semblable à un champignon de la taille d'une poupée. S'il est serré fort, le Couineur annonce ce que son détenteur aimerait dire. Le Couineur n'a pas d'intelligence ou de volonté et ne peut parler seul. Si un membre de la délégation de Sarnath le touche, il ne prononce qu'un seul mot : « chaos ».

Caractéristiques

CON	2	Endurance	10 %
DEX	2	Agilité	20 %
FOR	2	Puissance	10 %
TAI	1	Corpulence	05 %
INT	1	Intuition	05 %
POU	5	Volonté	25 %

Valeurs dérivées

Points de vie 1
Déplacement 0

Attaques : Aucune

Armure : Aucune

Perte de Santé mentale : Voir le Couineur ne fait pas perdre de point de Santé mentale.



Mironim-Mer

9 280 ans, personnage errant (forme humaine onirique)

Caractéristiques

APP	17	Prestance	85 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	20	Agilité	99 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	30	Volonté	99 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 14
Santé mentale N/A

Compétences

Athlétisme	85 %
Connaissances oniriques	92 %
Culture artistique	
- chant	90 %
- récits	99 %
Discrétion	85 %
Écouter	54 %
Orientation	90 %
Pilotage	99 %
Sciences formelles (astronomie)	84 %
Trouver Objet Caché	88 %

Combat

• Couteau	88 %
Dégâts 1D4 + 4+ 1D4	
• Fronde	99 %
Dégâts 1D8	

Sort : Il ne peut pas lancer de sort lorsqu'il est sous l'emprise du Sorcier.

Mironim-Mer

Mironim-Mer a pris le train à Dylath-Leen. Il vient de Sarrub. Il est grand et mince, a la peau pâle et des cheveux noirs. Ses yeux n'ont ni pupille ni iris, simplement un globe jaune. Il est aimable et gentil, mais ne donne que des réponses cryptiques aux questions directes. Il occupe le compartiment voisin des rêveurs.

Son histoire

Mironim-Mer est un marchand de vins, un éternel vagabond. Les vins de Sarrub sont très renommés, mais la rumeur prétend que les navires de Sarrub aux voiles jaunes ne parcourent plus le Lac Sans Nom.

Cependant, Mironim-Mer a une réserve secrète de vin et il est heureux de pouvoir faire des échanges avec Henri pour avoir le privilège de voyager dans le train.

La forme humaine de Mironim-Mer n'est qu'un déguisement. Il provient d'un monde onirique extraterrestre. Sa forme véritable est celle d'une petite chose osseuse portant une armure. Les habitants de Sarnath savent qu'il est marchand de vin et Mironim-Mer les salue poliment puisqu'ils sont ses clients, mais ils gardent leurs distances.

Malheureusement, Mironim-Mer est allé en des lieux étranges et y a rencontré des êtres qu'il vaut mieux ne jamais voir. Le Sorcier l'a ensorcelé et lui a intimé de prendre le train pour voler le Cœur des amants. Ce faisant, Mironim-Mer a été séparé de Fortune, son chat, qui aurait pu éviter la tragédie imminente.

Mironim-Mer sait qu'il a été ensorcelé et il combat le Sorcier, parvenant parfois à se libérer de son influence.
Lorsqu'il se libère, il reprend sa forme extraterrestre originelle jusqu'à ce que le Sorcier le possède à nouveau et qu'il reprenne sa forme onirique humaine. Il faut un tour pour que Mironim-Mer change de forme.

Lorsque Mironim-Mer est sous le contrôle du Sorcier, ses yeux ont une expression vide et une lueur rougeâtre.

L'histoire intégrale de Mironim-Mer est relatée dans le scénario *Lemon Sails* disponible dans *H.P. Lovecraft's Dreamlands*. Cette aventure se déroule avant celle de *Lemon Sails*, avant qu'il soit réduit en esclavage par les habitants de Sarnath.

Son artefact onirique

L'artefact onirique de Mironim-Mer est son apparence humaine.

Les Êtres d'Ib

Six Êtres d'Ib et leur Couineur embarquent à Dylath-Leen. Ils sont tous effrayants : verts, dénués de squelette, semblant toujours sur le point de se dissoudre. Seuls les passagers les plus ouverts d'esprit supporteraient de les fréquenter. Henri les loge dans le compartiment capitonné et ils ne partagent pas leurs repas avec les autres passagers du train, puisque ce serait trop écœurant.

Les Êtres d'Ib n'ont pas de voix. Ils ont un Couineur, une boule bleue qui ressemble vaguement à un crapaud, suffisamment petit pour tenir dans leurs pattes molles. Lorsque cette boule est serrée fortement, elle parle d'une voix haut perchée et énervante. Les Êtres d'Ib sont dégoûtants. Il faut réussir un test de **Constitution** pour supporter leur voisinage et prendre un bain après les avoir manipulés.

Leur histoire

L'histoire des Êtres d'Ib est relatée dans la section « Que la diplomatie commence ».

Leur artefact onirique

Les Êtres d'Ib étant originaires des Terres oniriques, ils n'ont aucun artefact onirique.

La délégation de Sarnath

Les six membres de la délégation de Sarnath montent à Dylath-Leen. Ils sont arrogants, mais ce sont des négociateurs talentueux, beaux, intelligents et fort bien éduqués.

Ils aiment profiter des bonnes choses de la vie et tiennent de belles fêtes dans la voiture-salon. Tout d'abord, ils se méfient des rêveurs. Ils sont habitués aux rêveurs solitaires, mais pas aux groupes. Est-ce le début d'une invasion des Terres oniriques par des rêveurs humains ? Leur meneur s'appelle Theophed. Les deux hommes sont Amor et Caromel, les femmes Ibex, Dulce et Besweet.

Leur histoire

L'histoire de la délégation de Sarnath est relatée dans la section « Que la diplomatie commence ».

Leur artefact onirique

Les habitants de Sarnath étant originaires des Terres oniriques, ils n'ont aucun artefact onirique.

Zsusza

Zsusza monte à bord à Dylath-Leen. C'est une jeune et jolie fille, que les passagers voient pour la première fois emmitouflée d'un lourd manteau de voyage. Elle a de longs cheveux blonds savamment coiffés en une glorieuse parure de boucles.

Sous son manteau, elle porte une tenue digne d'un harem : un pantalon et une chemise semi-transparents de soie mauve incrustée de perles. Zsusza porte le même parfum en rêve que dans le monde réel.

Son histoire

Zsusza est en retard et obligée de courir après le train. Elle a dansé pour le prince de Dylath-Leen et a refusé ses avances. Depuis, les hommes des Galères noires la poursuivent et tentent de l'enlever. Les Yeux de Dylath-Leen l'ont suivie pendant quelques jours, mais n'ont rien fait pour tenter d'empêcher qu'elle soit enlevée. Elle se demande si la tentative d'enlèvement est une vengeance du prince. En tout cas, elle ne compte pas retourner dans cette ville avant un certain temps.

Zsusza est une jeune femme libre qui, à force de volonté, est devenue une chanteuse et danseuse réputée dans les Terres oniriques, distrayant les familles royales. Son caractère vivace ajoute une touche de séduction et d'amusement au voyage. Malheureusement, dans le monde réel, Zsusza est tout aussi passionnée et libre, mais elle manque de talent, de beauté et de grâce. Se réfugiant dans les Terres oniriques, elle ne se souvient de son amertume qu'aux rares instants où elle se réveille. Dans le monde réel, les envies de Zsusza l'ont depuis longtemps poussée à se tourner vers l'alcool et le haschisch pour prolonger son sommeil.

L'agent sans scrupule de Zsusza lui a fait signer un contrat pour l'hiver à Constantinople, dans une boîte de nuit. L'avantage est que son agent lui a réservé une place à bord de l'Orient-Express et qu'elle en profite au maximum. Cependant, comme elle est jeune, naïve et sans amis, elle pourrait bien être la proie de personnes peu scrupuleuses dans cette grande ville étrangère.

Son artefact onirique

Zsusza voyage à bord du Terres oniriques Express pour se débarrasser de son rêve de devenir danseuse. Une fois cela fait, elle s'est promis de se ressaisir. Son artefact onirique est une petite statuette de danseuse. Elle sera reconnaissante si les autres passagers lui donnent des conseils et elle s'en souviendra à son réveil.

Le Fou

Le Fou tente de monter à bord à Zar. Il est maigre, a les cheveux en bataille et les vêtements en lambeaux. Ses yeux ne sont que des orbites vides, mais il voit tout de même. Il appelle à l'aide, mais attaque ceux qui voudraient l'aider.

Son histoire

Le Fou est une âme ordinaire qui fait un terrible cauchemar. Le gardien pourrait lier son histoire aux événements qui se sont déroulés dans un scénario précédent, s'il le souhaite. De toute manière, il est incapable de raconter son histoire de manière cohérente et les rêveurs pourraient donc ne jamais l'apprendre.

Son artefact onirique

Un test réussi de **Psychanalyse** permet de commencer à soigner l'esprit blessé du Fou. Lentement, une image de son visage fou et hurlant se formera dans son poing serré. Le rêveur qui assiste à cette guérison partielle regagne 1D2 points de Santé mentale.

Mironim-Mer

9 280 ans, personnage errant (véritable forme extraterrestre)

Sous sa forme véritable, Mironim-Mer a quatre pattes difformes, dont la première paire est équipée de pointes affûtées. Sa tête se termine sur une bouche béante entourée de vibrisses et son corps est couvert d'une carapace épaisse, brune et rugueuse.

Caractéristiques

APP	3	Prestance	15 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	30	Volonté	99 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 14
Santé mentale N/A

Combat
- Griffes 55 %
  Dégâts 1D6 + 1D4
- Tentacules* 40 %
  Dégâts 1D3 + drain
  * Des tentacules autour de la bouche permettent de tenir sa proie pendant que sa mâchoire lui aspire cinq points de FOR par tour. Mironim-Mer n'utilisera pas cette attaque contre les rêveurs.

Armure : Carapace (5 points)

Sortilège : Il ne peut pas lancer de sort lorsqu'il est sous l'emprise du Sorcier.

Perte de Santé mentale : Voir Mironim-Mer sous sa forme réelle fait perdre 0/1D6 points de Santé mentale.

La délégation de diplomates de Sarnath

Tous les membres de la délégation sont beaux, gracieux, intelligents, amoraux et rusés. Ils sont prêts à faire tout ce qu'il faudra pour ne pas tenir l'accord conclu avec les Êtres d'Ib, de préférence en restant dans les bonnes grâces du roi Kuranes.

	Theophed	Amor	Caromel	Ibex	Dulce	Besweet
Sexe	M	M	M	F	F	F
APP	16	15	14	15	16	18
Prestance	80	75	70	75	80	90
CON	14	12	11	12	13	10
Endurance	70	60	55	60	65	50
DEX	14	16	15	13	14	17
Agilité	70	80	75	65	70	85
FOR	14	14	13	12	13	14
Puissance	70	70	65	60	65	70
TAI	14	14	15	13	12	11
Corpulence	70	70	75	65	60	55
INT	15	18	15	14	16	17
Intuition	75	90	75	70	80	85
POU	13	12	14	18	11	12
Volonté	65	60	70	90	55	60
Vie	14	13	13	12	12	10

Impact : +1D4

Compétences

Athlétisme	50 %
Connaissances oniriques	40 %
Culture artistique	
- chant	75 %
- danse	70 %
Discrétion	45 %
Persuasion	55 %
Sciences humaines (histoire)	50 %

Combat
- Bagarre 50 %
  Dégâts 1D3 + 1D4
- Epée courte 50 %
  Dégâts 1D6 + 1D4

La délégation de diplomates d'Ib

	1	2	3	4	5	6
CON	10	11	12	13	14	15
Endurance	50	55	60	65	70	75
DEX	9	10	11	12	10	6
Agilité	45	50	55	60	50	30
FOR	10	12	9	8	7	7
Puissance	50	60	45	40	35	45
TAI	14	12	15	13	13	15
Corpulence	70	60	75	65	65	75
INT	18	14	15	13	13	10
Intuition	90	70	75	65	65	50
POU	15	12	11	10	11	8
Volonté	75	60	55	50	55	40
Vie	12	11	13	13	13	15

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de magie 11
Déplacement 7/8 (nage)

Attaques
Attaques par tour : 2
Les Êtres d'Ib peuvent frapper deux fois avec leurs pattes molles.
• Patte 40 %
Dégâts 1D4

Armure : Aucune

Sortilèges : Les Êtres d'Ib qui ont un POU de 70 ou plus connaissent 1D6 sorts, incluant toujours *Contacter Bokrug*.

Perte de Santé mentale : Voir un Être d'Ib fait perdre 0/1D6 points de Santé mentale.

Zsusza

21 ans, danseuse

Caractéristiques

APP	15	Prestance	75 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	9	Puissance	45 %
TAI	9	Corpulence	45 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	9	Volonté	45 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 11
Santé mentale 65

Compétences
Athlétisme 50 %
Connaissances oniriques 25 %
Culture artistique
- danse 90 %
- chant 90 %
Négociation 55 %
Rêver 25 %

Combat
• Bagarre (coup de pied) 50 %
Dégâts 1D6
• Statuette de danseuse 50 %
Dégâts 1D4

La Goule qui fut Guillaume

La Goule qui fut Guillaume tente de monter à bord à Xura. C'est une horreur cannibale à forme de chien, avec une peau caoutchouteuse.
Les rêveurs pourraient la reconnaître s'ils l'ont vue dans les catacombes de Paris (consultez le chapitre sur Paris pour en savoir plus).

Son histoire

Alors qu'il était encore un homme, Guillaume a souffert de la grande famine de 1709 en France, comme six cent mille autres personnes. Puisqu'il y avait si peu de nourriture et tant de mort, il a pris la décision terrible de consommer de la chair humaine pour survivre. Depuis qu'il a tourné le dos à son humanité, Guillaume passe du monde réel aux Terres oniriques, mais il en est venu à haïr son existence et il aimerait recouvrer son humanité perdue.

Guillaume était à Paris au dix-huitième siècle. Il a assisté à certaines des dépravations de Fenalik et pourrait permettre de mieux comprendre le comte, si les rêveurs lui posent la question directement. Le comte aimait donner les restes de ses victimes aux goules, qui effaçaient toute trace de leur existence. Guillaume se souvient que le comte possédait une statue blanche dans sa cave et qu'il en caressait les membres comme on caresserait un amant.

Le comte avait juré que s'il arrivait quoi que ce soit à sa statue, le voleur serait poursuivi par-delà la mort. Son regard avait été si terrible que la goule était partie pour ne plus jamais revenir.

Son artefact onirique

L'artefact onirique de Guillaume est sa propre carcasse difforme.

Le Sorcier

Le Sorcier tente de monter à bord du train à Thalarion. Il a l'apparence d'un cadavre calciné, aux yeux rouges.

Si quelqu'un croise son regard, faites un test de **POU** en opposition. Si le Sorcier l'emporte, la personne est hypnotisée et obéira à ses ordres. Il est toujours conscient de la position et de l'environnement de ses esclaves et peut leur donner des ordres. Ainsi, il peut leur permettre de mener une vie normale jusqu'à ce qu'il ait besoin d'eux. Lorsqu'elle est sous le contrôle du Sorcier, le regard de la victime se vide et prend un éclat rouge. Une personne hypnotisée peut faire un test de **POU** en opposition pour se libérer à chaque fois que le Sorcier tente de lui faire faire autre chose.

Son histoire

L'histoire du Sorcier est racontée dans l'encart sur le Cœur des amants (**Document des Terres oniriques nº 2**). Il traque Madame Bruja depuis des siècles.

Son artefact onirique

Aucun. Le Sorcier s'est débarrassé de son humanité lors d'un voyage précédent à bord du Terres oniriques Express.

Enquête dans le monde réel

Lorsque les investigateurs seront réveillés, ils pourraient vouloir enquêter sur les passagers rencontrés en rêve. Les informations suivantes peuvent être trouvées dans les journaux ou à la bibliothèque ou être entendues sous la forme de rumeurs auprès des autres passagers, par exemple. Aucun détail n'est fourni à ce sujet puisque l'emplacement du renseignement n'est pas déterminé. En général, un test sera nécessaire pour trouver chaque renseignement, que ce soit **Bibliothèque** pour trouver quelque chose dans le journal ou **Persuasion** pour faire en sorte qu'un autre voyageur se rappelle un détail.

Henri Peeters

Les membres les plus anciens du personnel de l'Orient-Express se rappellent le sacrifice héroïque d'Henri. De plus, de nombreux articles de journaux peuvent être trouvés dans les archives. L'incendie a eu lieu en 1895 et a été provoqué par une dame malheureuse qui voulait se suicider après que son conjoint l'avait quittée.

Si les investigateurs poussent l'enquête, ils apprendront que la vieille dame est morte, mais que sa fille vit encore, dans une ville au choix du gardien. Elle a maintenant une trentaine d'années et est toujours reconnaissante envers Henri.

Mac Mackenzie

Mac a toujours fait très attention à ce qu'aucun article n'indique son nom. Les archives militaires confirment ses états de service durant la Grande Guerre, mais le tout est top secret. Son état de service durant la guerre des Boers indique qu'il a su, en plusieurs occasions, garder son calme et agir courageusement.

Des questions posées dans les cercles fréquentés par les militaires et les diplomates permettront de rencontrer des gens qui le connaissent. Il est considéré comme une personne de confiance et sa retraite imminente est déplorée.

Karakov

Le nom de Karakov se trouve dans les journaux bien avant la Grande Guerre. Sa réputation n'est plus à faire. Karakov est un vendeur exceptionnel, bien qu'il vende des armes. Karakov et ses semblables ont profité de la course aux armements qui a mené à la Grande Guerre.

Il a vendu des armes à toutes les nations. Son seul intérêt était la commission qu'il empochait et ce que les ventes pouvaient apporter aux compagnies qu'il contrôle en secret. Du coup, il est devenu très riche. Ses ennemis ont estimé que Karakov a empoché une livre sterling par soldat tué durant la Grande Guerre.

Un test réussi de **Bibliothèque** permet de se souvenir d'une nouvelle récente indiquant que Karakov avait subitement quitté Paris au milieu d'une vente importante et qu'il retournait à sa villa de Monte-Carlo par l'Orient-Express.

Tout investigateur ayant des contacts parmi les diplomates ou les militaires pourra apprendre la rumeur prétendant que Karakov est mourant en raison d'une maladie cardiaque, bien que l'informateur indique être surpris de découvrir que Karakov a un cœur.

Zsusza

Les investigateurs trouveront les critiques à propos des derniers spectacles de Zsusza dans les archives. Sa tournée prochaine à Constantinople est publiée dans les journaux actuels à compter de Belgrade, si quelqu'un peut les leur traduire. C'est une artiste de troisième ordre, au mieux. Les critiques sont terminées par quelques phrases peu élogieuses. Les photos sont toujours petites, floues et peu flatteuses.

Madame Bruja

Si les investigateurs cherchent des informations sur Mme Bruja, un test réussi de **Bibliothèque** accompagné d'un test de **Volonté** permettra d'apprendre la légende du Cœur des amants (**Document des Terres oniriques nº 2**). Cependant, ils ne savent pas vraiment comment ils ont trouvé cette information. Ils somnolent et, à leur réveil, le livre est ouvert à la bonne page, sous leur main.

L'histoire du Cœur des amants peut aussi être découverte suite à un test de **Bibliothèque** raté sur un autre sujet, dans des circonstances tout aussi étranges.



La Goule qui fut Guillaume

214 ans, goule

Caractéristiques

CON	17	Endurance	85 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	12	Corpulence	60 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 14

Compétences

Athlétisme	85 %
Creuser	75 %
Discrétion	70 %
Écouter	70 %
Sentir	65 %
Trouver Objet Caché	50 %

Langues

Français (langue maternelle)	50 %
Goule (langue maternelle)	50 %

Attaques
Attaques par tour : 3

- Attaque : Les griffes de Guillaume sont crasseuses et tranchantes comme des rasoirs. Elles tranchent la chair humaine en un instant. Les blessures ainsi causées peuvent s'infecter si elles ne sont pas traitées.

- Mordre et tenir bon (manœuvre de combat) : Si Guillaume parvient à mordre, il peut tenir bon plutôt que d'utiliser ses griffes pour attaquer et il arrache des lambeaux de chair à la victime, causant automatiquement 1D4 points de dégâts par tour. Un test de FOR en opposition doit être réussi pour se débarrasser de la prise de la goule et mettre un terme à la morsure.

- Combattre 40 %
  Dégâts 1D6 + 1D4
- Mordre et tenir bon
  Dégâts 1D4 par tour

Armure : Les projectiles et armes à feu n'infligent que la moitié de leurs dégâts (arrondir à l'inférieur).

Perte de Santé mentale : Voir la Goule qui fut Guillaume fait perdre 0/1D6 points de Santé mentale.



L'étrange train onirique d'Henri : Le Cap cristallin

Le Sorcier

Horreur non vivante

Le Sorcier est un cadavre non vivant noirci aux yeux rouges. Son crâne et ses os apparaissent à travers les restes momifiés et noircis de sa peau.

Caractéristiques

CON	20	Endurance	99 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	20	Puissance	99 %
TAI	20	Corpulence	99 %
INT	5	Intuition	25 %
POU	20	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact +1D6
Points de vie 20
Santé mentale 0
Points de magie 90

Compétences

Athlétisme	25 %
Convoiter le Cœur des amants	99 %
Sciences occultes	99 %
Trouver Objet Caché	70 %

Combat

Hypnotisme test de POU en opposition pour placer la victime sous son contrôle. La victime peut tenter de se libérer une fois par tour. Le Sorcier peut sacrifier cinq points de POU pour rendre l'effet permanent.

• Griffes 70 %
Dégâts 1D4 + 1D6

Armure : Toutes les armes ne lui infligent que des dégâts minimaux. Une fois qu'il n'a plus de point de vie, il est démembré mais encore en vie. Il ne peut être tué réellement qu'en étant réduit en cendres par le Cœur des amants.

Sortilèges : *Déflagration mentale, Fondre la chair, Invoquer un Shantak, Tourmenter* et d'autres au choix du gardien.

Perte de Santé mentale : Voir le Sorcier fait perdre 0/1D4 points de Santé mentale.

Le Sorcier

Le Sorcier est un personnage trouble et il est donc difficile de faire des recherches sur lui. Si le gardien le souhaite, les investigateurs pourraient découvrir la légende du Cœur des amants dans des circonstances similaires à celles décrites ci-dessus.

Le Fou

Aucune information sur le Fou n'est disponible dans le monde réel.

Guillaume

Guillaume n'était que l'une des centaines de milliers de personnes mortes durant l'hiver 1709. L'histoire ne le mentionne pas.

Le Cœur des amants

L'histoire du Cœur des amants se trouve dans un tome désagrégé de légendes oubliées écrit d'une épaisse écriture gothique (**Document des Terres oniriques nº 2**).

Si les investigateurs parlent aux autres du Cœur des amants, personne n'en a entendu parler dans les villes traversées par l'Orient-Express (son origine est espagnole).

Le menu du premier banquet

• Soupe de tortue

• Patte d'éléphant grillée fourrée aux truffes et au pain d'épice

• Faisans, cailles et pintades rôtis

• Tête de sanglier à la mode

• Fruits, noix et épices des vergers de Sydarthia

• Sauces préparées par les meilleurs cuisiniers, convenant aux palais de chaque invité

-

Carte des vins

-

• Perles de Mtal dissoutes dans le vinaigre de Thrace

• Vins de Sarrub, d'Implan, des collines de Karth et du Mont Aran

• Vin de l'arbre de lune des Zoogs

Le voyage

Le train s'arrête à Ulthar, Dylath-Leen, Zar, Aphorat, Thalarion, Xura, Aira, Sona-Nyl et Serannian. Depuis Serannian, le train franchit le golfe de Nodens pour ramener les passagers dans le monde réel.

Le train saute littéralement par-dessus les rivières s'il n'y a pas de pont. Les bêtes se ramassent sur leurs pattes courtaudes et sautent puissamment.

Elles arrivent sans encombre de l'autre côté, amortissant la force de l'atterrissage dans leur chair caoutchouteuse. Les passagers ne remarquent pas le moindre soubresaut.

Le voyage prend cinquante-six heures au total, dans un voyage de trois jours à une vitesse incomparable, en hommage aux voyages de l'Orient-Express. Les heures sont données uniquement à titre indicatif au gardien puisque les heures n'existent pas dans les Terres oniriques et que le temps est plutôt élastique. Les joueurs n'ont donc pas besoin de les avoir. Utilisez l'horaire s'il vous convient, sinon n'en tenez pas compte. Des descriptions sont indiquées en dessous de chaque ville.

Notez que le temps de trajet ne correspond pas aux distances sur la carte. Dans des terres habitées, le train se déplace rapidement. Dans des lieux plus dangereux, le voyage est plus lent.

Les rêveurs savent que les passagers vont et viennent. S'ils retournent dans le monde réel puis reviennent dans les Terres oniriques, peu de temps s'est écoulé. Ils se réveillent à bord du même train, en compagnie des mêmes passagers, dans la même portion du voyage. Personne n'aura remarqué leur absence.

Horaire pour le gardien

Gare	Arrivée	Départ
Ulthar	-	18 h
Dylath-Leen	Minuit	2 h
Zar	11 h	13 h
Aphorat	19 h	21 h
Thalarion	23 h	Minuit
Xura	6 h	6 h
Aira	12 h	13 h
Sona-Nyl	15 h	17 h
Serannian	Minuit	2 h
Golfe de Nodens	Au-delà des heures mortelles	

Ulthar

Ulthar est une ville aux rues escarpées, aux vieux toits en pente, aux étages en saillie, aux innombrables cheminées, aux ruelles pavées et aux auberges ancestrales. Une ancienne tour aux pierres usées par le temps orne la plus haute colline d'Ulthar.

Là vit le patriarche, Atal, vieux et portant une longue barbe, qui refuse obstinément de boire le vin de lune des Zoogs (*La Quête onirique de Kadath l'inconnue*, H.P. Lovecraft).

Les événements

- Les rêveurs, M. Mackenzie, Madame Bruja et Monsieur Karakov montent tous à bord (voir « Des compagnons étranges »).
- Henri charge le fourgon avec les bagages des passagers.
- Blackjack, le chaton, rend visite aux passagers et joue dans leur compartiment (voir « S'installer »).
- Le premier banquet est organisé le soir même.
- Blackjack, le chaton, tente d'entrer dans la cuisine durant le banquet.

Départ

Le train quitte Ulthar alors qu'un magnifique coucher de soleil fait rougir le ciel (18 heures). Le voyage jusqu'à Dylath-Leen dure six heures.

Le voyage jusqu'à Dylath-Leen

Le train quitte Ulthar sans le moindre soubresaut. Les bêtes avancent doucement pour commencer, puis leur rythme s'accélère alors qu'elles traversent la campagne pittoresque entre Ulthar et Dylath-Leen, passant à côté de fermes endormies et d'adorables cottages. La ligne est parallèle à la route, le long des rives du Skai. Le train dépasse rapidement les charrettes tirées par des chevaux des marchands des alentours. Un test réussi de **Connaissances oniriques** permet aux rêveurs de savoir qu'il faut sept jours à cheval pour atteindre l'autre ville.

S'installer

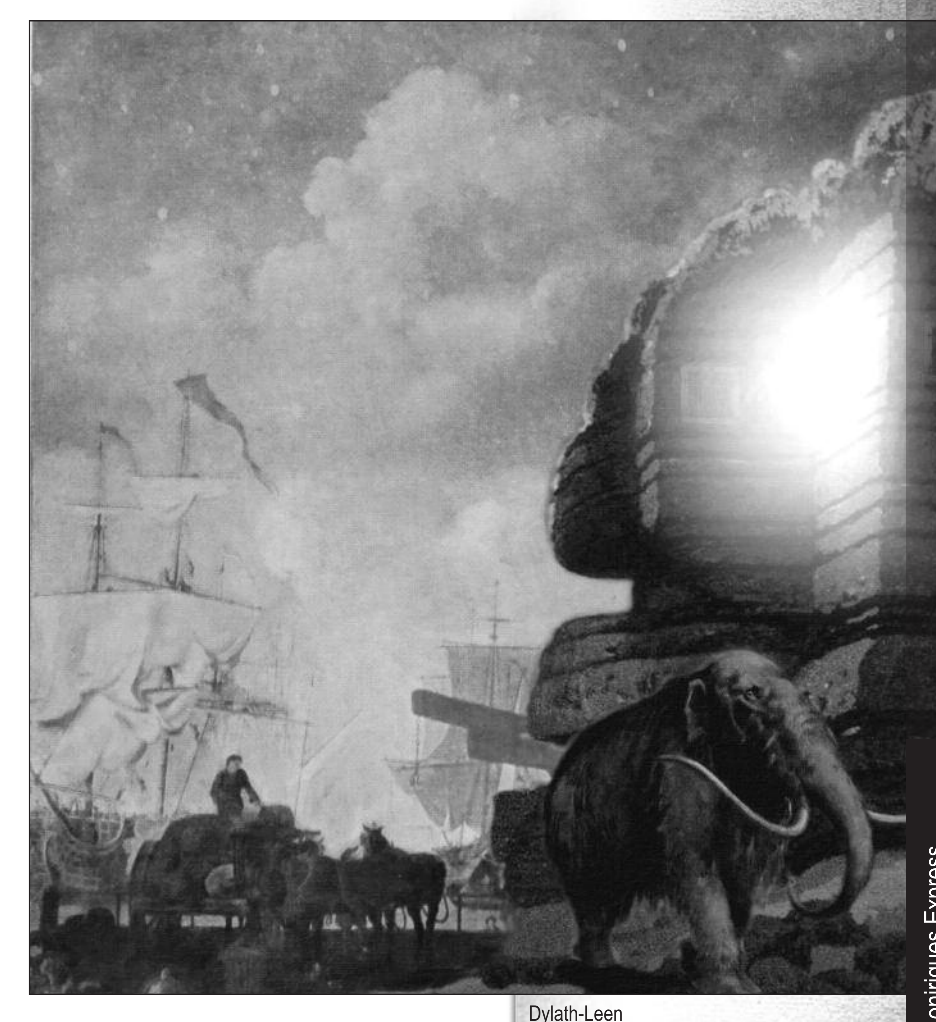
Henri a montré leurs compartiments aux rêveurs. Il leur souhaite la bienvenue à bord et les encourage à explorer le train. Un banquet de bienvenue sera servi sous peu. Un gong sonnera.

Créer un artefact onirique

Henri rappelle aux rêveurs que, dans trois jours, le train atteindra le golfe de Nodens. S'ils ont des peurs dont ils veulent se débarrasser à jamais, ils devraient créer un artefact onirique pour les représenter. Ils feraient mieux de se livrer à cet exercice dans l'intimité de leur compartiment. Henri leur indique la procédure à suivre et leur donne un sac en velours vert pour ranger leur artefact.

Les rêveurs utilisent leur compétence **Rêver** pour incarner leurs craintes, leurs espoirs déçus et leurs rêves sous une forme suffisamment petite pour être jetée. Elle doit incarner, rappeler ou décrire l'émotion dont le rêveur veut se débarrasser.

Si les rêveurs échouent leur test de **Rêver**, ils doivent créer un objet physique (grâce à une compétence appropriée de **Culture artistique** ou en écrivant une description).



Dylath-Leen

Ils doivent ensuite faire un test de **Santé mentale** pour réussir à affronter leurs peurs (même indirectement) (0/1 point de Santé mentale).

Rencontrer Blackjack

La plupart des chats d'Ulthar demeurent dans le compartiment qui leur est réservé, à une exception près. Un jeune chaton noir, Blackjack, se glisse dans le compartiment des rêveurs pour se faire des amis.

Le premier banquet

Cette nuit-là, le banquet de bienvenue est tenu pour les nouveaux passagers. Mac et Karakov l'apprécient pleinement. Madame Bruja mange peu et évite toute conversation avec les hommes. Le menu est indiqué plus haut.

Une petite note sur les vins :

- Les vins de Sarrub sont une chartreuse, ceux d'Implan du champagne (le seul vin qui puisse accompagner le faisan rôti). Les vins rouges proviennent des collines de Karth et les blancs du Mont Aran.
- Le vin de lune des Zoogs est servi depuis une gourde. C'est de la sève fermentée d'un arbre hanté qui pousse à partir d'une graine lancée par quelqu'un sur la lune.

Blackjack

Chaton insouciant

Caractéristiques

CON 3		Endurance	15 %
DEX 20		Agilité	99 %
FOR 2		Puissance	10 %
TAI 1		Corpulence	05 %
INT 8		Intuition	40 %
POU 10		Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de vie	2
Déplacement	10

Compétences

Avoir l'air adorable	99 %
Cabrioles	90 %
Gambader	90 %
Sauter	90 %

Attaques
Blackjack n'a aucune réelle attaque.

Armure : Aucune

Perte de Santé mentale : Voir un chaton ne fait pas perdre de point de Santé mentale.

Sophie
Mère de Blackjack

Caractéristiques

CON	7	Endurance	35 %
DEX	30	Agilité	99 %
FOR	3	Puissance	15 %
TAI	1	Corpulence	05 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées
Impact -2
Points de vie 4
Déplacement 10

Attaques
Attaques par tour : 3
Un chat peut attaquer trois fois par tour avec ses griffes et en mordant. Si les deux griffes touchent, le chat peut s'agripper, mordre et continuer de griffer avec les pattes arrière.

• Morsure 40 %
Dégâts 1D4 -2
• Griffes 40 %
Dégâts 1D3 -2
• Griffer avec les pattes arrière 80 %
Dégâts 2D3 -2

Armure : Aucune

Sortilège : Capable de sauter vers d'autres mondes à travers l'espace.

Perte de Santé mentale : Voir un chat ne fait pas perdre de point de Santé mentale.

Ceux qui en boivent doivent réussir un test de **CON**. Sinon, ils sombrent immédiatement dans une nuit aux rêves fantastiques.

Durant le banquet, les rêveurs font la connaissance des autres passagers. Lorsqu'ils retournent à leur compartiment, les divans ont été transformés en des lits moelleux.

Blackjack et Henri
Henri attrape Blackjack alors que le chaton allait entrer dans la cuisine. Henri parle à Blackjack dans la langue des chats, qu'il traduira pour les rêveurs curieux. Il explique que les chats des Terres oniriques ont leur propre langue. Il a dit au chaton de demeurer avec sa mère, Sophie, car certains endroits ne conviennent pas aux chatons. Blackjack demeure contrit un instant, puis file.

Dylath-Leen

Dylath-Leen est un important carrefour commercial, construit en grande partie en basalte noir. Ses fines tours carrées lui donnent une allure remarquable de loin. « Ses rues sont sombres et peu accueillantes. De nombreuses tavernes marines dégoûtantes se trouvent près des innombrables quais et la ville est arpentée par d'étranges marins venus de tous les pays, et même de certains pays ne se trouvant pas sur Terre. » Ses habitants portent des robes étranges et ont tous l'air austère.

La ville est dangereuse : voleurs et assassins y abondent. Le prince en exercice utilise les Yeux de Dylath-Leen, la police secrète, pour enquêter uniquement lorsque des personnes importantes sont concernées (*La Quête onirique de Kadath l'inconnue*, H.P. Lovecraft).

Les événements
- Henri décharge les choux et la laine d'Ulthar pour charger les textiles iridescents de Hatheg et l'ivoire de Pang.
- Mironim-Mer monte à bord (voir « Des étranges compagnons »).
- La délégation de Sarnath prend le train (voir « Les diplomates arrivent »).
- Les Êtres d'Ib montent au plus fort de la nuit (voir « Les diplomates arrivent »).
- Zsusza arrive en retard et court après le train (voir « L'arrivée de Zsusza »).
- La délégation de Sarnath se lie d'amitié avec un rêveur (voir « Que la diplomatie commence »).

L'arrivée
Le train arrive à Dylath-Leen au plus fort de la nuit (minuit). Le train s'arrête devant un quai fait de basalte noir, à l'extérieur de l'enceinte de la ville.

Les rêveurs pourraient vouloir sortir pour explorer la ville, mais Henri les avise que ce n'est pas sage à deux heures du matin. Les Yeux de Dylath-Leen restent poliment rivés sur les riches passagers qui visiteraient la ville. Les Yeux ne souhaitent aucun mal aux rêveurs humains suffisamment riches pour prendre le Terres oniriques Express, mais les rêveurs pourraient penser que leurs motivations sont suspectes.

Le départ
Le train part aux petites heures du matin, alors que tous les honnêtes hommes dorment encore (2 heures).

Le voyage jusqu'à Zar
Le voyage jusqu'à Zar dure neuf heures.
Le Skai aux eaux bleu vert coule rapidement. Le Zuro le rejoint. Un grand pont de pierre traverse le fleuve et rejoint Nir à Ulthar.

Le train saute au-dessus du Skai et traverse les Terres méridionales. Les passagers peuvent voir la forêt de Parg, où les okapis paissent tranquillement dans les clairières et où des lézards colorés volent d'un arbre à l'autre. Des montagnes sont visibles au nord-ouest, le Mont Lérion, couvert de neige, en étant le point culminant.

Alors que le train approche de Zar, le paysage change pour être maintenant composé de pâturages verdoyants.

Les nouveaux passagers
Quelques chats et passagers quittent le train à Dylath-Leen et de nombreux passagers montent à bord, y compris ceux qui sont indiqués ici. Les descriptions de chacun se trouvent dans la section « Des étranges compagnons », ci-dessus.

L'homme aux yeux d'or
Un homme maigre à la peau pâle et aux cheveux noirs attend le train. Ses yeux sont totalement jaunes et dénués de pupilles. Henri et lui se saluent cordialement, et les rêveurs qui réussiraient un test de **Trouver Objet Caché** le verraient donner une bouteille à Henri, au lieu d'un billet. Henri l'accepte avec plaisir et fait monter l'homme.

Il s'agit de Mironim-Mer, qui vient de payer son voyage d'une bouteille de vin de Sarrub.

La délégation de Sarnath
La délégation de Sarnath se présente en gare parfaitement mise, en jouant de la musique, chantant et plaisantant. Des serviteurs ploient sous le poids de l'importante masse de bagages. Theophred, le meneur, est accompagné de deux hommes, Amor et Caromel et de trois femmes, Ibex, Dulce et Besweet.

Les villes maudites de Sarnath et d'Ib

Voilà mille ans, les villes de Sarnath et d'Ib étaient voisines sur les rives du lac Mnar. Leur histoire est relatée dans « La Malédiction de Sarnath », bien que certaines erreurs factuelles se soient glissées dans l'histoire vu le temps écoulé entre les faits et leur narration.

La ville de pierre grise d'Ib est descendue de la lune une nuit, s'installant sur les rives du lac avec ses habitants, les Êtres d'Ib. Ils vénèrent une statue verdâtre de Bokrug, le Lézard aquatique.

Les Êtres d'Ib sont laids, mous, gluants et muets. Les archives de l'époque indiquent qu'il s'agit d'êtres primitifs et qu'il est étonnant qu'ils aient survécu jusqu'à l'ère moderne. Les habitants de Sarnath considéraient avec dégoût ces êtres qui ne devaient pas exister et, un jour, ils les ont tous massacrés. Les cadavres étaient trop écœurants pour être laissés sur place et ont été poussés à coup de lance vers le lac.

Après cela, la paix s'est installée à Sarnath et la cité s'est enrichie en faisant le commerce des métaux précieux qui provenaient des mines aux alentours. La statue verdâtre de Bokrug, le Lézard aquatique, avait été conservée et, chaque année, elle était rituellement désacralisée le jour de l'anniversaire du roi.

Une histoire prétend que la statue a été perdue il y a longtemps, que le seul prêtre qui a assisté à la scène est devenu muet et est mort peu après, ayant eu le temps de graver un mot dans le sol : CHAOS. Les habitants de Sarnath nient farouchement cette légende.

À la grande surprise de tous, mille ans plus tard, une délégation d'Êtres d'Ib est revenue. Il semble que les survivants du massacre soient retournés dans leur monde réel extraterrestre, où le temps s'écoule différemment que dans les Terres oniriques, ce qui explique que la délégation ait mis tant de temps à revenir. Une semaine seulement s'était écoulée dans leur monde. Ils veulent une compensation pour les dommages causés à leur ville et à leur peuple, et exigent que leur statue leur soit rendue.

Ils ont fait appel au roi Kuranes, qui a demandé aux deux villes de lui envoyer une délégation pour qu'il puisse entendre les arguments de tous et rendre un jugement. Les délégations ont pris le train à Dylath-Leen pour rejoindre le roi Kuranes qui les attend à Sona-Nyl.

Les Êtres d'Ib

Les Êtres d'Ib arrivent après la délégation de Sarnath, au plus fort de la nuit. Henri les conduit au compartiment capitonné.

L'arrivée de Zsusza

Zsusza arrive en retard et court après le train qui démarre. Elle court sur toute la longueur du quai puis saute. Elle s'agrippe à un tentacule et arrive gracieusement à bord. Si un rêveur l'aide, elle se montre extrêmement reconnaissante : « Mille mercis, mon ami. Je m'appelle Zsusza et demain soir, je danserai pour vous », s'écrie-t-elle.

Un test réussi de **Connaissances oniriques** permet de savoir qu'il s'agit d'une célèbre danseuse dans les Terres oniriques.

Que la diplomatie commence

Les deux délégations sont maintenant à bord. Elles se dirigent vers Sona-Nyl pour rencontrer le roi Kuranes, qui rendra un jugement sur la requête des Êtres d'Ib à l'encontre des habitants de Sarnath. La nature de cette requête est résumée dans l'encart cidessus.

Les Êtres d'Ib

Les Êtres d'Ib ne cherchent pas de compagnie et restent entre eux. De toute manière, ils sont dégoûtants et les côtoyer nécessite de réussir un test de **Constitution**.

La délégation de Sarnath

Les rêveurs humains intriguent la délégation de Sarnath, qui décide de se lier d'amitié avec le plus beau, le plus charismatique ou le plus intelligent pour lui poser des questions sur son monde et ses motivations.

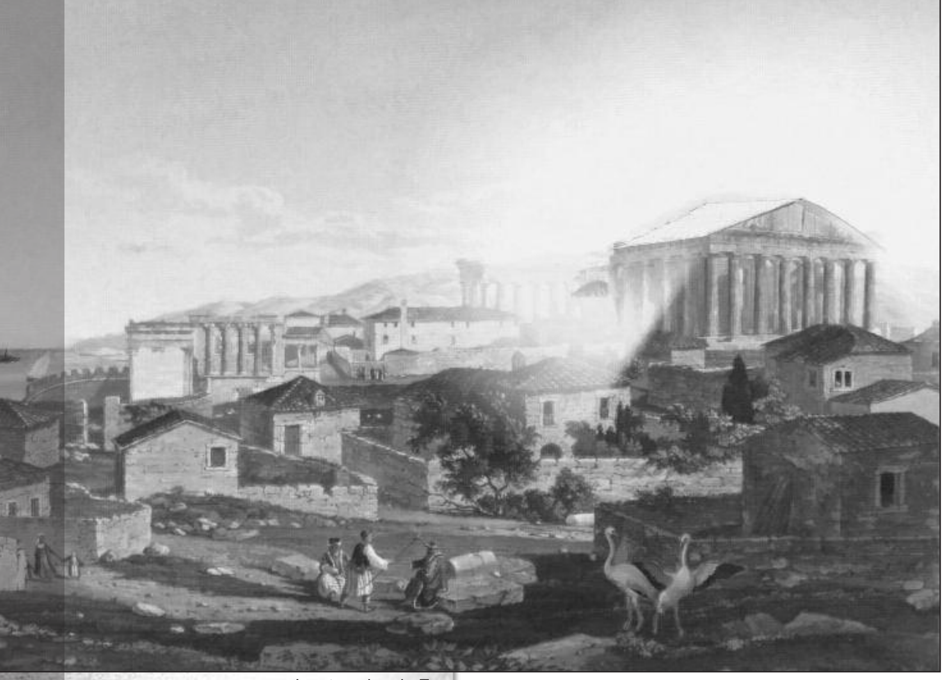
La délégation de Sarnath snobe tous les autres rêveurs. Il faudra que l'ami qu'elle choisit se montre très ferme s'il veut que le reste de son groupe soit accepté.

Les blagues de la délégation de Sarnath

Au cours du voyage, la délégation invite le rêveur choisi à participer à leurs blagues, qui consistent à coincer les Êtres d'Ib isolés dans les poutres du plafond. Les Êtres d'Ib ne résistent pas.

Si d'autres rêveurs participent à cette blague, manipuler un Être d'Ib nécessite de réussir un test de **Constitution** ainsi qu'un test de **Force** pour les coincer. Il faudra prendre un bain après en avoir touché un. Une fois mis dans un coin, l'Être d'Ib adhère et il aura besoin d'aide pour descendre.

Si un rêveur aide un Être d'Ib (ce qui nécessite de réussir un test de **Constitution**), Henri le ramènera (accompagné de tout rêveur intéressé) au compartiment capitonné. Le sauveur devra prendre un bain.


Les temples de Zar

Se réveiller

Si le gardien le souhaite, cela pourrait conclure la première nuit de rêve. Les investigateurs pourraient se réveiller et revenir à bord du Terres oniriques Express lors d'une nuit prochaine pour faire le voyage jusqu'à Zar.

Zar

Zar est une ville verdoyante dont seuls quelques bâtiments émergent. Depuis la mer, elle révèle des terrasses de verdure parsemées de toits brillants et de colonnes de temples d'inspiration grecque. Hélas, Zar est la Demeure des rêves irréalisés. Elle contient tous les objets incomplets et les restes à demi morts d'êtres rêvés puis rejetés.

Dans les terrasses de Zar se trouvent tous les rêves de beauté, toutes les pensées d'une beauté autrefois formés par les hommes et oubliés ; les visions des poètes morts de faim avant que le monde puisse apprendre ce dont ils avaient rêvé. Mais aucun rêveur ne peut arpenter les prairies de Zar car il est dit que celui qui s'y rend ne pourra plus jamais retourner chez lui (*Le Bateau blanc*, H.P. Lovecraft).

Les événements

- Henri met les passagers en garde : ils ne doivent pas descendre à Zar. Le Terres oniriques Express s'y arrête uniquement pour sauver les rêveurs perdus. Ceux qui voient l'intérieur de Zar perdent 1/1D4 points de Santé mentale.
- Henri échange sa cargaison de laine, de textiles et d'ivoire contre des bulbes de lilas aux couleurs étranges.
- Le Fou tente de monter à bord (voir « Des étranges compagnons »).
- Au début du voyage vers Aphorat, le premier meurtre a lieu à bord du Terres oniriques Express.

L'arrivée

Le train arrive à Zar alors que le soleil approche de son zénith (11 heures).

Le départ

Le train quitte Zar alors que le soleil est encore haut dans le ciel et illumine un ciel bleu saphir (13 heures).

Le voyage jusqu'à Aphorat

Le train prend six heures pour traverser les Terres méridionales jusqu'à Aphorat, traversant la campagne autour de Zar. Les terrasses qui surplombent la mer entre Zar et Aphorat sont d'une beauté exceptionnelle.

Les nouveaux passagers

À Zar, le Fou tente de monter à bord du train. « Les choses que j'ai vues. Des rêves ni faits ni nés, hurle-t-il. Je me suis arraché les yeux, mais je vois encore. » Il tient un billet froissé, mais il a visiblement sombré dans une folie irrémédiable. Il attaque ensuite Henri ou tout autre rêveur qui voudra l'aider. Les autres rêveurs et les tentacules pourraient intervenir.

Henri aimerait sauver le Fou, mais il n'est pas sûr qu'accepter un dément à bord soit une bonne idée. Les rêveurs devront user de **Persuasion** pour convaincre Henri de laisser le Fou monter à bord en le plaçant dans un endroit sûr (le compartiment capitonné ou le fourgon). Le Fou capturé hurle des phrases incompréhensibles et se débat. S'il n'est pas attaché, il attaquera son bienfaiteur.

Un crime aura rapidement lieu à bord du train. Si le Fou est à bord, il sera le premier suspect d'Henri.

Meurtre sur le Terres oniriques Express

Les événements après le déjeuner

Les événements suivants se produisent près du compartiment des rêveurs, après le déjeuner. Ils peuvent sembler insignifiants au départ, mais les rêveurs enquêteront bientôt sur un meurtre et ils pourraient vouloir savoir ce que tout le monde faisait à l'heure du décès. Les actions de chacun sont présentées ici pour plus de commodité.

- Henri traverse le wagon alors qu'il accomplit une de ses tâches.
- Un Être d'Ib est coincé dans le toit (la délégation de Sarnath l'a mis là).
- Monsieur Karakov emprunte le couloir rapidement, sa main serrée sur un pansement ensanglanté. Il explique qu'il a eu un

choc lors du repas et qu'il s'est coupé. Interrogé sur le choc, il répond : « Vous ne les entendez pas ? Les coups de feu claquent pourtant. »
- Un rêveur qui voudrait jouer avec Blackjack le chaton ne le trouvera pas. Ne donnez pas cette information à moins qu'elle vous soit spécifiquement demandée.

Le premier meurtre

Mironim-Mer a été hypnotisé par le Sorcier et doit attaquer Madame Bruja et récupérer le Cœur des amants. Il lutte contre le pouvoir du Sorcier et, lorsqu'il réussit, il reprend toujours sa forme extraterrestre originelle. (C'est un habitant de Sarrub, consultez la section « Des étranges compagnons » pour en savoir plus.) Peu après que le Terres oniriques Express ait quitté Zar, Blackjack entre dans le compartiment de Mironim-Mer alors que celui-ci est sous sa forme extraterrestre. Le Sorcier contraint Mironim-Mer à tuer le chaton.

Le voyage vient de commencer puisqu'une heure seulement s'est écoulée depuis le départ de Zar. Tout rêveur qui se trouverait dans le compartiment voisin pourrait faire un test difficile d'**Écouter** pour entendre un miaulement surpris suivi d'un coup sourd, puis du silence.

Mironim-Mer ne jette pas le cadavre du chat par la fenêtre puisque, étant un habitué des voyages, il sait que les tentacules rendent tous les objets jetés. Du coup, il escalade le pavillon d'ivoire alors que les rêveurs ne sont pas dans leur compartiment. Il entre par une fenêtre et cache le corps dans une malle en bois de santal. Si quelqu'un reste dans le compartiment jusqu'à Aphorat, il attend jusqu'à ce que la personne sorte pour le dîner avant d'entrer (et arrive en retard au dîner).

Trouver le corps

Les rêveurs ont cinq heures, jusqu'à l'arrivée du train à Aphorat, pour trouver le pauvre petit chaton mort. Le gardien devrait leur demander un test de **Trouver Objet Caché** à chaque fois qu'ils entrent dans leur compartiment. S'ils réussissent, ils remarquent une trace de sang sur la malle et trouvent le corps à l'intérieur.

Tout rêveur qui touche un Être d'Ib durant le voyage sera obligé de prendre un bain et pourrait ouvrir la malle pour y prendre des vêtements propres. Si c'est le cas, il fera la tragique découverte.

Le cadavre

Blackjack a été poignardé à trois reprises avec un objet pointu aussi long que lui (en fait, trois griffes). Un test réussi de **Premiers soins** indique qu'une telle blessure aura fait couler beaucoup de sang et que des preuves devraient se trouver quelque part.

Un test de **Médecine** réussi en examinant le corps permet d'estimer que le chaton est mort aux alentours de 14 heures. S'ils posent des questions aux autres passagers, il s'avérera que personne n'a vu le chaton depuis midi, ce qui permet d'évaluer l'heure du décès.

Un test réussi de **Médecine** ou de **Premiers soins** indique qu'il est fort possible qu'il n'ait pas été tué par un couteau. La blessure est plus épaisse et plus ronde qu'une lame normale. (La blessure a été faite par une griffe.) Les rêveurs devraient savoir que tous les objets jetés du train pendant le voyage sont récupérés par les tentacules et rendus à leurs propriétaires. Sinon, Henri le leur dit. Ainsi, tous les indices, comme l'arme du crime ou les vêtements tachés de sang, doivent encore se trouver à bord. (De cette manière, si les rêveurs jettent bêtement le corps de Blackjack par la fenêtre, ils seront rapidement impliqués.)

Les événements lorsque le corps est découvert

Lorsque les rêveurs trouvent le corps de Blackjack :
- Un autre Être d'Ib est placé sous leur porte comme un tapis spongieux et gluant (un membre de la délégation de Sarnath vient de le placer là).
- Un autre membre de la délégation de Sarnath passe rapidement dans le couloir. Si un rêveur lui rentre dedans, il se fera traiter d'imbécile par l'homme qui ne ralentira pas.

Un meurtre a été commis…

Si les rêveurs sonnent immédiatement l'alarme lors de la découverte du corps, ils seront considérés innocents. Les chats se retirent dans leur compartiment. Henri demande gentiment l'aide des rêveurs pour retrouver le meurtrier et rassurer les chats.

Les rêveurs qui réussissent un test de **Connaissances oniriques** ou de **Droit** réalisent que la mort du chaton est une violation de la promesse faite à Ulthar par Henri et que la ville fermera ses frontières au Terres oniriques Express s'ils ne trouvent pas le meurtrier.

Les rêveurs poursuivent leur enquête. Rassembleront-ils tout le monde dans la salle des banquets pour faire l'annonce ?
Fouilleront-ils tous les compartiments ?
Interrogeront-ils tout le monde séparément ?
Garderont-ils les suspects à l'œil ?
Révéleront-ils leurs soupçons ou garderont-ils le secret ? À qui font-ils confiance et qui soupçonnent-ils ?

Les joueurs pourraient avoir une manière inventive de mener leur enquête. Le gardien devrait récompenser les rêveurs qui réfléchissent vite.

Le compartiment des rêveurs

Un test réussi de **Trouver Objet Caché** permettra de remarquer des traces de griffes sous la fenêtre des rêveurs, comme si quelqu'un avait escaladé l'extérieur du train. Un autre test réussi révélera que des marques identiques se trouvent sous la fenêtre de Mironim-Mer, sous celle de Madame Bruja et sous toutes les fenêtres dans l'intervalle. (Mironim-Mer s'est promené à l'extérieur pour l'espionner.)

Le compartiment de Karakov

Karakov a un couteau sous un divan, pour se protéger. Si les rêveurs le trouvent durant leur fouille, ils constatent que la lame est propre. Si Mironim-Mer est libre de se déplacer librement, il volera le coutelas à la première occasion, mettra son propre sang sur la lame et le mettra dans le compartiment de Mac. Les chats pourront expliquer, via Henri, que le sang sur le couteau n'est pas du sang de chat, même s'ils ne savent pas exactement de quel sang il s'agit.

Interroger Karakov : Karakov s'est blessé à la main. Il dit s'être coupé durant le repas et être sorti pour aller se bander la main dans son compartiment. Un test de **Psychologie** révèle que Karakov est nerveux, comme s'il craignait quelque chose.

Henri ne l'a pas vu se couper la main. Il l'a par contre vu se lever et sortir précipitamment.

S'il est confronté, Karakov changera son histoire. Il admettra avoir un couteau dans son compartiment. Effrayé par « un bruit » entendu dans le wagon-restaurant, il est allé chercher son couteau. Dans sa hâte, il l'a pris par la lame et non par la poignée, et s'est coupé la main. Il continue de dire que le bruit était celui d'un canon, mais personne n'a rien entendu.

Le compartiment de Madame Bruja

Les rêveurs qui passent devant la porte de Madame Bruja l'entendent pleurer, mais elle semblera parfaitement calme s'ils toquent à la porte. Ses rideaux demeurent toujours tirés. Elle garde toujours sa valise avec elle, même si elle va aux toilettes.

Madame Bruja occupe le compartiment voisin des rêveurs. Depuis Zar, elle est restée seule dans son compartiment et elle demeure toujours dans son compartiment entre les repas.

Interroger Madame Bruja : Madame Bruja accuse « son ennemi » du meurtre. Même s'il ne peut pas prendre le train, il aurait pu envoyer un de ses émissaires. L'un des passagers du train n'est pas ce qu'il semble être. Elle élude les questions sur son ennemi. Elle ne veut pas qu'un autre homme rêve de s'emparer du Cœur des amants. Un test réussi de **Persuasion** l'amadouera suffisamment pour qu'elle parle de sa fille.

Si elle est interrogée au sujet de la légende entourant le Cœur des amants, Madame Bruja admettra à contrecœur être la Vieille, bien qu'elle affirme n'avoir fait que ce qu'une mère aimante aurait fait pour rendre justice à son enfant. Elle révèle son plan de contrecarrer à jamais les desseins du Sorcier en jetant le Cœur des amants dans le golfe. Si la valise n'est pas ouverte, elle prétend qu'il s'y trouve. Si les rêveurs savent que la valise est vide, elle leur dit que le Cœur des amants est caché à bord du train, mais sans plus.

Le compartiment de Mironim-Mer

Dans le compartiment de Mironim-Mer, un test réussi de **Trouver Objet Caché** révèle qu'un tapis est fripé, comme s'il avait été enlevé puis replacé. S'il est présent, Mironim-Mer se place sur le tapis pour cacher ce fait. Soulever le tapis révèle que la chair de la bête semble avoir été nettoyée récemment. Un second test réussi de **Trouver Objet Caché** localise une tache de sang oubliée. Mironim-Mer invente une histoire selon laquelle il s'est coupé en se rasant. Les chats identifient la tache comme étant du sang de chat.

Interroger Mironim-Mer : Mironim-Mer était dans son compartiment. Il indique qu'il ne se sentait pas à l'aise en présence de la délégation de Sarnath qui voulait l'obliger à leur donner sa réserve de vin de Sarrub et qui exigeait de savoir quand les navires aux voiles jaunes reviendraient.

Vu la psyché partagée de Mironim-Mer, un test réussi de **Psychologie** lors de l'interrogatoire convaincra un rêveur qu'il est innocent. Un autre rêveur réussissant le même test sera convaincu de sa culpabilité.

Le compartiment de Mac

Le compartiment de Mac est propre et bien rangé. Les rêveurs pourront remarquer qu'il a placé certains des meubles les plus exotiques à l'écart.

Interroger Mac : Mac se rappelle qu'il mangeait avec Karakov quand ce dernier a sursauté puis est parti sans rien dire. Il n'a pas vu Karakov se couper la main.
Les rêveurs peuvent remarquer que Mac a une mallette attachée au poignet. Il ne l'ouvrira pas à moins qu'Henri le lui ordonne.

Le compartiment de Zsusza

Le compartiment de Zsusza contient de nombreuses taches rouges (rouge à lèvres et vernis à ongles). Des robes et des jupes jonchent le sol. La belle statuette d'une danseuse orne une arche en ivoire.

Interroger Zsusza : La gentille Zsusza est attristée par la mort de Blackjack. Zsusza a un ennemi, le prince de Dylath-Leen. Elle ne le mentionne qu'après réflexion et écarte en riant l'idée qu'il représente un danger, du moins pas tant qu'elle est à bord du train. Zsusza racontera à tout rêveur compatissant que la statuette dans sa chambre représente son rêve d'être une artiste célèbre dans le monde réel. Elle compte la jeter dans le golfe de Nodens. Son rêve ne lui a apporté qu'amertume et échecs.

Un test réussi de **Baratin** ou de **Persuasion** à l'idée qu'il ne faut pas renoncer à ses rêves convaincra Zsusza qu'une personne au moins croit en elle. Elle décidera de s'accrocher.

Le compartiment capitonné

Le compartiment capitonné contient de nombreuses taches brunes causées par les Êtres d'Ib. Les rêveurs ne voudront probablement pas trop réfléchir sur leurs causes potentielles. Si les chats viennent sentir les taches, ils ne parviendront pas à se mettre d'accord, mais penchent pour du jus de betterave.

Interroger les Êtres d'Ib : S'ils sont interrogés, les Êtres d'Ib accuseront, via le Couineur, la délégation de Sarnath. Après tout, les ancêtres de ces brutes sanguinaires ont massacré des bébés Êtres d'Ib avant de jeter les corps ensanglantés dans le lac Mnar.

L'Être d'Ib coincé sous la porte du compartiment des rêveurs indique n'avoir vu personne entrer ou sortir, à l'exception des rêveurs eux-mêmes.

Interroger le Fou : Si le Fou est à bord, Henri le soupçonne et regrette de l'avoir laissé monter à bord.

Il ne sert à rien de tenter d'interroger le Fou, bien qu'il radote certaines choses ayant trait à une conspiration menée par les chats. Un test réussi de **Métier (mécanique)** permet de convaincre les rêveurs que les menottes ou liens qui le retiennent sont toujours solides. Il n'aurait pas pu s'enfuir.

Le compartiment de la délégation de Sarnath

Le compartiment est luxueusement meublé et la délégation a ouvert les parois pour former une grande pièce. Ils ont placé les divans en cercle où ils s'allongent pour manger du raisin. Ils ne laissent que leur ami rêveur entrer dans leur compartiment. Les autres devront réussir un test de **Baratin** pour y entrer, ou placer leur pied dans la porte (test de **Force**), ou demander à Henri qu'il exige qu'ils puissent entrer. Il n'y a rien de suspect dans le compartiment.

Interroger la délégation de Sarnath : Tous blâment les Êtres d'Ib puisque ce sont les seules créatures à avoir des griffes. En plus, ils sont à ce point dégoûtants qu'ils ne reculent devant rien.

Ils nient vigoureusement que leurs ancêtres aient massacré des bébés. Les Êtres d'Ib se reproduisent sûrement comme des grenouilles, etc.

Les griffes des Êtres d'Ib ne correspondent pas aux marques laissées sur le corps puisqu'elles sont fines et cassantes comme des aiguilles d'os.

Le compartiment des chats

Les chats sont furieux que Blackjack soit mort. Ils font les cent pas dans le train, remuant la queue, oreilles aplaties, crachant face à la moindre ombre. Si les rêveurs se voient confier l'enquête, un groupe de chats les suit d'un compartiment à l'autre.

Interroger les chats : Henri peut servir d'interprète si les rêveurs souhaitent parler aux chats. Sophie, la maman chat, est trop secouée pour parler. Les autres chats ne se souviennent pas d'avoir vu Blackjack après le déjeuner. C'était un petit chaton aventureux fasciné par les passagers humains.

Le deuxième meurtre

Si les rêveurs interrogent Mironim-Mer mais ne l'arrêtent pas, il se dirige droit vers la fenêtre après leur départ et va attaquer Madame Bruja. Les rêveurs qui se trouvent dans leur compartiment peuvent faire un test d'**Écouter** pour tenter d'entendre ses griffes au-dessus de leur tête.

Les bruits de bagarre émanant du compartiment de Madame Bruja sont rapidement suivis par ses hurlements stridents. La porte est verrouillée. Les rêveurs doivent entrer par la fenêtre ou forcer la porte (tests de **Force**, de **Métier (serrurerie)**, de **Rêver**) ou chercher Henri qui a la clé. À l'intérieur, la vieille femme combat un monstrueux crustacé extraterrestre.

Ses griffes perçantes ont exactement la forme des blessures trouvées sur le chaton (voir Mironim-Mer sous sa forme extraterrestre fait perdre 1/1D4 points de Santé mentale). Mironim-Mer espérait que Madame Bruja

serait à ce point sous le choc en le voyant qu'il pourrait prendre la valise et s'enfuir. Malheureusement pour lui, Madame Bruja est une petite vieille coriace qui a vu bien pire. Elle agrippe fermement sa valise et appelle à l'aide.

Le crustacé lui arrache la valise des mains. Les rêveurs peuvent intervenir selon leurs compétences de combat ou grâce à des tests de **Force** en opposition. S'ils attrapent la valise, le crustacé se met immédiatement à leur poursuite, ce qui résulte en une chasse excitante. Sinon, il ouvre la valise. Elle est vide. Le crustacé regarde l'intérieur de la valise, visiblement déçu. Madame Bruja éclate d'un rire dément : « Il ne le trouvera pas. Jamais », hurle-t-elle.

Les yeux globuleux du crustacé ont un regard vide et brillent d'un éclat rougeâtre. Une fois qu'il réalise que la valise est vide, la lueur rouge disparaît et le regard brille d'une intelligence subite. Le crustacé cesse de se battre et tente de s'échapper.

Les rêveurs combattent le crustacé jusqu'à l'arrivée d'Henri (1D6 tours, à moins qu'il ne soit déjà présent). Mironim-Mer n'est pas un meurtrier, sauf s'il y est contraint par le Sorcier. Il tentera de s'échapper par la fenêtre et le toit, de se cacher quelque part pour reprendre sa forme onirique, et échapper ainsi à tout soupçon.

Dès qu'il arrive, des tentacules surgissent du sol et entrent par les fenêtres. Les combattants sont séparés, à moins qu'ils ne réussissent des tests difficiles d'**Athlétisme** pour esquiver. Les chats se rassemblent, le dos rond et la queue dressée.

La capture de Mironim-Mer

Henri est d'avis de jeter le monstre hors du train. Les rêveurs devront réussir des tests de **Persuasion** pour qu'il attende suffisamment longtemps pour que le coupable soit interrogé.

S'il est accusé du meurtre de Blackjack, le monstre acquiesce vigoureusement, mais agite ses vibrisses de manière implorante. Les rêveurs qui réussissent un test de **Psychologie** pensent qu'il voudrait parler mais que quelque chose l'en empêche.

Si les rêveurs demandent à Henri de placer le monstre dans le compartiment capitonné pour qu'il puisse être interrogé, Henri accepte.

À un moment donné, ils devraient réaliser que Mironim-Mer a disparu (avant cela, ils ne pourraient pas avoir associé le monstre et le marchand de vin). Mironim-Mer a repris sa forme humaine onirique lors de leur prochaine visite dans le compartiment capitonné mais est toujours retenu par des tentacules. Son comportement est décrit ci-dessous (« La confession »).

La victoire de Mironim-Mer

Si l'attaque de Mironim-Mer a lieu alors que les rêveurs ne sont pas dans les parages, il déchiquette le corps de Madame Bruja pour trouver le Cœur des amants. Cela ne la tue pas. Son corps continue de s'agiter et de le maudire. (Voir cette scène fait perdre 0/1D4 points de Santé mentale.) Il faudra le ligoter dans le compartiment capitonné ou le jeter hors du train.

Si Mironim-Mer l'emporte, il tendra le Cœur des amants au Sorcier par la fenêtre lors de l'arrêt à Thalarion. Le Sorcier prendra le rubis et frappera Mironim-Mer, le blessant, mais ne le tuant pas. Le Sorcier s'échappera avec le Cœur des amants.

Les rêveurs poursuivront un tueur fou à travers des terres cauchemardesques. Heureusement, à leur retour à la gare, le train les aura attendus.

La confession

À moins que les rêveurs ne prévoient autre chose, Henri leur laissera l'occasion d'annoncer leurs conclusions dans la salle des banquets alors que le train approche de la gare d'Aphorat.

S'ils accusent et arrêtent la mauvaise personne, Mironim-Mer a une autre chance d'attaquer Madame Bruja.

S'ils accusent Mironim-Mer, il se rendra tranquillement. Il confesse sa culpabilité et explique qu'il a une forme réelle monstrueuse et qu'il était sous cette forme lorsqu'il a tué le chaton. Il tente d'expliquer qu'il a été hypnotisé, mais le sort du Sorcier l'en empêche. Il parvient à dire : « J'ai été hypnotisé… Elle a un ennemi… », avant de s'effondrer de douleur. Après s'être remis, il parviendra à indiquer de manière non verbale que c'est Madame Bruja qui a un ennemi.

Si les rêveurs ont capturé Mironim-Mer, Henri leur demande leur opinion : le ramener à Ulthar pour qu'il soit jugé ou demander une sentence appropriée au roi Kuranes. Henri s'oppose à toute punition archaïque, comme de laisser Mironim-Mer aux chats furieux ou de le jeter par-dessus les murs de Thalarion. Mironim-Mer sera enfermé dans le compartiment capitonné.

Conclusion

Les rêveurs regagnent 1D6 points de Santé mentale s'ils trouvent le meurtrier. Ils regagnent 1D4 points de Santé mentale s'ils ne le démasquent qu'après qu'il a attaqué Madame Bruja. Ils perdent 1D4 points de Santé mentale s'ils accusent la mauvaise personne et laissent le véritable meurtrier s'échapper.

Se réveiller

Si le meurtre de Blackjack a été résolu, cela pourrait, au choix du gardien, être la fin de la deuxième nuit de rêve. Les investigateurs pourraient se réveiller et revenir à bord du Terres oniriques Express lors d'une nuit prochaine pour faire le voyage jusqu'à Aphorat.

Aphorat

Aphorat est une petite ville portuaire du sud. Elle est éloignée de tout et peu connue, bien que la marine commerciale en provenance de Sydarthia et du désert de Cuppar-Nombo s'y arrête. Une description des ruines de Cuppar-Nombo donne un aperçu de l'architecture d'Aphorat. Les ruines sont faites de chaux et, le soir, les hautes murailles semblent bleues (*La Quête onirique de Kadath l'inconnue*, H.P. Lovecraft).

Les événements

- Henri échange sa cargaison de bulbes de lilas contre la résine fragrante des vergers d'Oriab, d'exquises poteries cuites par les artisans de Bharana et d'étranges figurines taillées dans la lave de Ngranek.
- Le deuxième banquet a lieu après le départ d'Aphorat.
- Après le banquet, les Êtres d'Ib et la délégation de Sarnath viennent voir les rêveurs (voir « Que la diplomatie se poursuive »).
- Si les rêveurs n'ont pas encore fait face aux meurtres sur le Terres oniriques Express ou ne les ont pas résolus, Mironim-Mer poursuit ses mauvaises actions (voir « Un meurtre à découvrir »).

L'arrivée

Le train arrive alors que les derniers rayons dorés du soleil inondent l'ouest (19 heures).

Le départ

Le train repart alors que la nuit resserre son emprise (21 heures).

Le voyage jusqu'à Thalarion

Deux heures séparent Aphorat de Thalarion. Près d'Aphorat, le train traverse une grande et belle plaine où des troupeaux de chevaux sauvages sont poursuivis par des meutes de loups mauves. Des oiseaux à la tête humaine s'envolent depuis les falaises.

Le deuxième banquet

Le festin commence sur une note triste vu que le meurtre récemment commis pèse lourdement sur les esprits. Cependant, Zsusza décide d'alléger l'atmosphère. Elle rappelle aux rêveurs qu'elle leur a promis de danser pour eux. Elle danse comme elle a dansé pour les rois et empereurs des rêves.

La musique commence dès qu'elle danse. Les musiciens sont de talentueux joueurs d'instruments à vent, mais ils sont invisibles. Les rêveurs ne pourront pas les voir, et un test réussi d'**Écouter** indiquera que la musique semble provenir des tentacules des bêtes.

La danse de Zsusza est gracieuse et triste. Un test réussi de **Psychologie** indique qu'elle ne danse pas seulement pour Blackjack, mais aussi pour la perte d'une chose personnelle. Elle danse pour la perte de la danse.

Que la diplomatie se poursuive

La délégation de Sarnath a été impressionnée par la diligence des rêveurs lors de l'enquête sur le meurtre. Durant le banquet, ou juste après, ils demanderont aux rêveurs de les aider dans leurs négociations avec les Êtres d'Ib. Ils feront état de leur version de l'affaire (consultez l'encart « Les villes maudites de Sarnath et d'Ib » pour en savoir plus, dans la section sur Dylath-Leen).

Si on leur pose la question, les Êtres d'Ib relateront également leur version des faits. Les rêveurs peuvent diriger les négociations. Ils devront réussir des tests de **Persuasion** ou de **Droit** pour faire valoir leurs points. Le **Baratin** ne marche pas.



Le menu du deuxième banquet

• Soupe de noisettes

• Oiseaux magah rôtis, servis dans leur plumage

• Talons de chameaux du désert de Brazic, et dromadaire dont la chair rôtie a une agréable odeur d'ail

• Poissons du lac Mnar, tous de belle taille, servis sur une assiette en argent

• Fruits, noix et épices des vergers de Sydarthia

• Sauces préparées par les meilleurs cuisiniers, convenant aux palais de chaque invité

Carte des vins

• Perles de Mtal dissoutes dans le vinaigre de Thrace

• Vins de Sarrub, d'Implan, des collines de Karth et du Mont Aran

• Vin de l'arbre de lune des Zoogs

Les Êtres d'Ib

La délégation des Êtres d'Ib demande à être indemnisée de la manière suivante :

- 10 000 rubis et saphirs pour reconstruire Ib ;
- Les excuses personnelles du roi de Sarnath ;
- La restitution de leur statue de Bokrug.

Sinon, ils avertissent que Sarnath découvrira le « chaos ». La délégation de Sarnath rit de cette menace.

Les Êtres d'Ib peuvent se laisser convaincre d'accepter simplement la restitution de leur statue. Ils refusent de transiger à ce sujet.

La délégation de Sarnath

La délégation de Sarnath n'est pas décidée à céder quoi que ce soit. Ils cherchent à donner l'impression qu'ils coopèrent pour apaiser le roi Kuranes, mais ne rien faire. L'anniversaire de leur propre roi aura lieu sous peu et ils souhaitent que l'affaire soit réglée avant que ne commencent les célébrations. Ils invitent les rêveurs sympathiques aux fêtes (voir les événements relatés dans « Le chaos s'empare de Sarnath ».)

La délégation accepte ce qui suit :

- Payer une indemnisation, car ils sont si riches que l'argent est sans importance pour eux ;
- Fournir une lettre d'excuses écrite par le roi, tant qu'elle est formulée de façon à ne rien vouloir dire.

Ils refusent de restituer la statue : ils attribuent la prospérité de leur ville à la désacralisation annuelle de la statue. Le mieux que les rêveurs puissent faire, c'est de leur extirper la promesse de rendre la statue à un lieu et à un moment à être négocié ultérieurement.

Karakov et la diplomatie

Karakov surveille toujours les occasions de faire de nouvelles ventes. Durant le banquet et par la suite, il négocie avec les deux partis pour vendre ses armes. Il ne fait aucun progrès avec les Êtres d'Ib, ils semblent avoir confiance dans leur aptitude à semer le « chaos ».

Cependant, il arrive rapidement à un accord de principe avec la délégation de Sarnath. Durant le banquet, il propose aux rêveurs de l'aider à trouver un moyen de faire passer des armes dans les Terres oniriques. « Un monde entier privé d'armes. Pensez aux profits », s'exclame-t-il, réjoui.

Un meurtre à découvrir

Si les rêveurs n'ont pas trouvé le corps de Blackjack avant d'arriver à Aphorat, Sophie le cherche désespérément. Elle suit sa trace jusqu'au compartiment des rêveurs. Elle sent le coffre où se trouve le corps puis le griffe en miaulant. Le bruit alerte autant les rêveurs qu'Henri. À ce moment-là, le train aura quitté Aphorat pour gagner Thalarion.

Henri traduit les miaulements du chat et insiste poliment pour fouiller dans le coffre. La mère, désespérée, pleure sur le petit cadavre alors que d'autres chats, le poil et la queue dressés, arrivent par la porte et par les fenêtres.

Henri demande l'aide des rêveurs pour élucider le meurtre (comme dans la section sur Zar) mais ils n'auront que deux heures avant l'arrivée à Thalarion.

Si Mironim-Mer est encore libre de ses mouvements à l'arrivée à Thalarion, il se transforme et grimpe sur le toit du compartiment de Madame Bruja (voir la section « Le deuxième meurtre », ci-dessus).

Thalarion

Ville aux Mille Merveilles, Thalarion abrite tous les mystères que l'homme rêve d'éclaircir. La ville est colossale. Ses tours s'élèvent si haut dans le ciel qu'il est impossible d'en voir le sommet à l'œil nu. Les murs gris terne qui entourent la ville s'étendent au-delà de l'horizon. Par-dessus ces murs, quelques toits peuvent être aperçus, ornés de frises et de sculptures. Le quai de la ville se trouve près d'une énorme porte nommée Akariel. Nul n'est jamais sorti de cette ville puisque « là ne se trouvent que les démons et les êtres fous qui ne sont plus des hommes, et les rues sont blanchies des os exposés de ceux qui ont vu l'eidolon Lathi, qui règne sur la ville » (*Le Bateau blanc*, H.P. Lovecraft).

Les événements

- Henri met les passagers en garde : ils ne doivent pas descendre à Thalarion. Le Terres oniriques Express s'y arrête uniquement pour sauver les rêveurs perdus.
- Si les rêveurs décident de ne pas tenir compte de l'avertissement d'Henri, leur excursion à Thalarion tournera court. Le Sorcier attend Mironim-Mer près de la gare et interceptera tout passager sortant du train.
- Le Sorcier tente de monter à bord (voir « Une rencontre avec le Sorcier », ci-dessous). Ses plans seront contrecarrés par les rêveurs ou par l'eidolon Lathi.

L'arrivée

Le train arrive alors que l'ébène de la nuit arbore sa teinte la plus noire (23 heures) et patiente une heure dans la gare macabre et colossale de Thalarion.

Le départ

Le train quitte la gare au plus fort de la nuit (minuit).

Le voyage jusqu'à Xura

Le voyage durera douze heures à travers des endroits dangereux.

Le Terres oniriques Express saute au-dessus des gorges du Zuro peu après le départ. Les bêtes obliquent vers les jardins de Xura, magnifiques mais mortels.

Une rencontre avec le Sorcier

Le Sorcier tente de monter à bord du train, se présentant sur le quai dans un claquement d'os.

Henri refuse de le laisser monter, non parce qu'il ressemble à un cadavre calciné aux yeux rouges, mais parce qu'il a déjà pris le train jusqu'au golfe de Nodens pour se débarrasser de son humanité. Selon les termes convenus entre Henri et Nodens, le Sorcier ne peut plus reprendre le train.

Les rêveurs qui assistent à la scène constatent qu'Henri fait preuve d'une grande politesse, et qu'un autre témoin n'en manque pas une miette. Madame Bruja assiste à la déconvenue du Sorcier avec un sourire satisfait. Réalisant qu'elle a été vue, elle retourne rapidement dans son compartiment. Le Sorcier hypnotise Henri et tente de monter à bord. Les rêveurs remarqueront que les yeux d'Henri sont éteints et arborent une lueur rougeâtre. Ses bras pendent mollement alors que le Sorcier passe devant lui.

Les rêveurs doivent réussir un test de **Persuasion** ou gifler Henri pour qu'il sorte de sa transe. Toute attaque fait fuir le Sorcier. En cas d'échec, l'eidolon arrive pour les sauver tous, mais non sans demander une autre « faveur » à Henri.

L'eidolon Lathi

Personne ne sait vraiment qui ou ce qu'est l'eidolon Lathi, ni même ce que c'était dans le passé ou sera dans l'avenir. La meilleure approximation serait de dire qu'il s'agit du fantôme d'une femme qui n'a jamais existé. Il aimerait devenir réel aux yeux d'un rêveur humain, mais à chaque fois qu'il est sur le point d'y arriver, il meurt.

Une musique lancinante jouée par des flûtes annonce son approche, les rideaux se soulèvent sous une douce brise, des bruits de pas se font entendre. Le Sorcier s'enfuit.

Les rêveurs humains qui veulent le voir doivent opposer leur **POU** à son APP de 90. Sinon, ils tombent amoureux de cette femme fantomatique et cherchent à s'installer à Thalarion. Il faudra toute la force de ses compagnons pour retenir un rêveur amoureux (sa FOR a augmenté de moitié vu la puissance de ses sentiments) et le garder dans le train, ou du moins le rapprocher suffisamment pour qu'il soit saisi par les tentacules, qui aideront ensuite à le ramener à bord et à l'y garder. Une fois que Thalarion est loin derrière, l'influence de Lathi cesse.

Si le rêveur amoureux disparaît dans les rues de Thalarion, Lathi le ramènera, plus ou moins intact, jusqu'au train, en honneur de son incompréhensible accord avec Henri.

Le rêveur ne se souviendra que d'yeux noirs et d'une beauté surnaturelle.

Le pays de Xura

Xura est le pays des Plaisirs inatteignables. C'est une très belle campagne aux côtes couvertes de bourgeons multicolores. De jolies tonnelles sont visibles, d'où se font entendre des chants et des rires. Mais, si cette côte maudite est approchée de trop près, sa véritable nature devient apparente.

Un vent pourrait porter jusqu'aux rêveurs la puanteur des villes et abattoirs frappés par la peste. Un rêveur pourrait aussi apercevoir l'un des habitants grotesques, farce inhumaine, marcher sur le rivage. Nul homme ne se présente volontairement à Xura pour y faire l'expérience de ses jardins charnels (*Le Bateau blanc*, H.P. Lovecraft).

Les événements

- Henri met les passagers en garde : ils ne doivent pas descendre à Xura. Le Terres oniriques Express s'y arrête uniquement pour sauver les rêveurs perdus.
- La Goule qui fut Guillaume tente de monter à bord (voir « Le nouveau passager »).
- Si Mironim-Mer réussit à voler le Cœur des amants à Madame Bruja entre Thalarion et Xura, il le tend au Sorcier par une fenêtre.
- À mi-chemin, la délégation de Sarnath approche son rêveur préféré pour qu'il l'aide à assassiner les Êtres d'Ib (voir « La fin de la diplomatie »).
- Henri garde tous les rideaux tirés jusqu'à Xura. Il indique que les paysages traversés ne sont pas intéressants.
- Henri allume des bougies parfumées et des torches, et il parfume les meubles. La puanteur de Xura se fera cependant sentir.

L'arrivée et le départ

Le trajet est long jusqu'à Xura et l'arrêt ne dure que quelques minutes, à 6 heures (bien

Les gardes du roi Kuranes

Le roi Kuranes s'est rendu à Sona-Nyl pour rencontrer les délégations et il prend le train jusqu'à Serannian, d'où il règne durant la moitié de l'année. Lorsqu'il est dans le train, il est accompagné de deux de ses plus loyaux chevaliers qui se sacrifieront sans hésiter pour lui.

Haragrim

Chevalier de Celephaïs

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	9	Connaissance	45 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact +1D4
Points de vie 14
Santé mentale 70

Compétences

Athlétisme	48 %
Équitation	87 %
Pister	61 %
Premiers soins	45 %

Combat

- Lance 85 %
  Dégâts 1D10 + 3D6 (s'il est à cheval)
- Epée 73 %
  Dégâts 1D10 + 1D4

L'épée d'Haragrim est faite d'un métal magique aussi transparent que le cristal, et ne peut être dégainée par un couard.

Armure : Armure de plate polie et rembourrée (9 points)

Nadamens

Chevalier de Serannian

Caractéristiques

APP	15	Prestance	75 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	7	Connaissance	35 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact +1D4
Points de vie 14
Santé mentale 75

Compétences

Culture artistique	
- amour	46 %
- luth	56 %
Éloquence	70 %
Équitation	87 %
Pister	65 %

Combat

- Lance 85 %
  Dégâts 1D10 + 3D6 (s'il est à cheval)
- Masse d'arme 80 %
  Dégâts 1D10 + 1D4

La masse d'armes de Nadamens est faite d'adamantin et prend une couleur rouge en présence d'un traître.

Armure : Armure de plate polie et rembourrée (9 points)

que l'aube ne semble pas poindre), près d'un quai désert au milieu d'une campagne sombre.

Le voyage jusqu'à Aíra

Les jardins charnels de Xura sont assurément mémorables, si la curiosité des rêveurs devait l'emporter. Il fait nuit, mais une lune gibbeuse éclaire suffisamment pour que des rêveurs curieux puissent voir certains détails. La lune s'est gentiment voilée pour cacher les éléments qui seraient trop macabres. Des fleurs brillantes sont visibles dans les ténèbres, mais elles se trouvent parmi des cadavres, poussant à profusion dans les orbites vides de crânes encore en vie. Des rosiers poussent sous les membres épars et les têtes décapitées (perte de 0/1D2 points de Santé mentale). Heureusement, la nuit rend les jardiniers invisibles, mais les spectateurs curieux entendront un rire éclater juste derrière eux et verront une forme anguleuse décorer un rosier de guirlandes ensanglantées.

Ceux qui restent là trop longtemps risquent de tomber sous le charme de Xura. Un test de **Pouvoir** est nécessaire. Au tour suivant, ce sera un test difficile et, au troisième et dernier tour, un test extrême. Si le test échoue, le rêveur tombe. Des voix sinistres s'élèvent, des pattes avides se tendent vers eux.

Heureusement, les compagnons du rêveur, ou les tentacules, ramèneront la personne trop curieuse sur le train bien éclairé.

Le nouveau passager

La Goule qui fut Guillaume tente de monter à bord lorsque le train s'arrête rapidement à Xura avant l'aube. Consultez sa description dans la section « Des étranges compagnons ». Henri refuse. La goule lui présente un fragment de billet mâchonné. Henri campe sur ses positions.

Les rêveurs devront intervenir s'ils souhaitent que la Goule qui fut Guillaume puisse monter à bord. S'ils ne parlent ni le goule ni le français, Henri devra traduire les supplications de Guillaume, qui veut monter à bord pour pouvoir jeter sa personnalité onirique dans le golfe et retrouver ainsi son humanité. Henri traduit à contrecœur, mais fidèlement. Un test réussi de **Baratin** ou de **Persuasion** convaincra Henri de laisser monter Guillaume à bord. Il est aussi possible de recourir à **Métier (pickpocket)** ou à une ruse quelconque pour faire monter Guillaume quand Henri ne regardera pas, à condition de réussir un test de **Discrétion** par jour pour que Guillaume ne soit pas découvert.

Plusieurs arguments peuvent être présentés :

- **Baratin** : Guillaume a un billet, il a le droit de prendre le train. (En cas d'échec, Henri indique que le billet pourrait ne pas être le sien. Il aurait pu le prendre à un pauvre rêveur qu'il aurait… Henri s'arrête en frissonnant.)
- **Persuasion** : Guillaume espère trouver le salut. Il le mérite. Henri n'a-t-il pas promis que tous les rêveurs humains ou autrefois humains pourraient prendre le train ?

Si Henri laisse Guillaume monter à bord, il insiste pour qu'il reste à l'écart des autres passagers. Laissez les rêveurs faire des suggestions, mais les endroits les plus sûrs sont la motrice, sous la garde des chauffeurs, le fourgon ou le compartiment capitonné.

La Goule qui fut Guillaume est reconnaissante envers les rêveurs et fera de son mieux pour ne pas grignoter quelqu'un.

La fin de la diplomatie

Alors que le train traverse Xura de nuit, la délégation de Sarnath prévoit de mettre un terme aux négociations en tuant les Êtres d'Ib dans le compartiment capitonné. Au rythme où vont les choses, il faudra mille ans de plus avant qu'ils ne reviennent et ce ne sera plus leur problème.

Ils demandent à leur ami rêveur de se joindre à l'assaut. S'il refuse, ils renoncent à leur plan, car ils craignent que le rêveur n'aille les dénoncer au roi Kuranes. Ils rient, comme s'il s'agissait d'une plaisanterie. Comment peut-il penser qu'ils étaient sérieux ? Prenez un autre verre.

Si le rêveur accepte, les Êtres d'Ib meurent en combattant jusqu'à la fin, muets, mais porteurs d'une étrange confiance. Le Couineur prononce un dernier mot avant de se faire écraser à coups de talon : « chaos ».

Henri intervient

Si les rêveurs alertent Henri, il met un terme au carnage. Cependant, si la délégation de Sarnath a réussi à tuer les Êtres d'Ib avant qu'il soit informé, il ne peut pas la jeter hors du train. S'il les connaît, il enfermera les responsables dans leur compartiment jusqu'à l'arrivée du train à Sona-Nyl, où il les présentera au roi Kuranes, pour qu'ils soient jugés.

Aíra

Aira était le rêve d'un jeune berger, Iranon (*La Quête d'Iranon*, H.P. Lovecraft). La ville n'existe plus et le seul lieu où il est possible de la retrouver est en voyageant à bord du Terres oniriques Express. Celui-ci s'arrête à une gare au beau milieu d'une vallée déserte. Le vent souffle sur une herbe jaunie. Des arbres pleurent des pétales rouge sang alors que la

chute des petits Kra fait naître une musique triste. De nombreuses collines colorées s'élèvent de chaque côté. Un pilier unique de marbre blanc veiné d'or se trouve dans la vallée. Il est brisé à mi-hauteur et une inscription s'y trouve, comme sur une tombe.

Les événements

- Si le meurtre n'a pas été résolu, tous les chats descendent ici.
- Henri va prier devant le pilier (voir « En souvenir »).
- Si le meurtre a été résolu, les chats enterrent Blackjack ici lors d'une cérémonie solennelle (voir « L'enterrement de Blackjack »).

L'arrivée

Le train revient enfin sur des terres accueillantes. Le soleil brille enfin, dispersant les derniers lambeaux d'obscurité (midi).

Le départ

Le train part alors que la lumière pleine de l'après-midi place les ombres à l'est (14 heures). Le train saute au-dessus de la Nithra.

Le voyage jusqu'à Sona-Nyl

Il faut deux heures pour rejoindre Sona-Nyl. Le paysage traversé compense largement les horreurs vues à Xura. De magnifiques vallées cèdent la place à de hautes montagnes aux pentes arborées. Des poètes récitent des odes devant des foules d'admirateurs sous des tentes grecques. Des troupeaux de quagga effrayés par le train partent au galop, aboyant un avertissement à leurs camarades. L'herbe regorge de petites souris sauteuses aux queues composées de plumes.

En souvenir

Henri s'arrête ici dans l'espoir que, tant que quelqu'un se souviendra du rêve perdu d'Iranon, la ville d'Aira et ses habitants reviendront peut-être un jour.

Henri s'avance jusqu'au pilier. Il enlève son chapeau et incline respectueusement la tête. Après quelques instants, il revient lentement jusqu'au train. Le texte qui se trouve sur le pilier brisé est reproduit ici (**Document des Terres oniriques nº 3**).

Après Aira, Henri rappelle aux rêveurs qui voudraient se débarrasser de leurs regrets qu'ils doivent préparer une amulette pour le golfe de Nodens. S'ils choisissent de ne pas aller jusqu'au golfe, il se fera un plaisir de garder leur amulette dans le fourgon.

L'enterrement de Blackjack

Une touchante cérémonie de funérailles a lieu pour souhaiter un dernier adieu à Blackjack. Une double ligne de chats porte le corps de Blackjack hors du train, gentiment, alors que sa mère en pleurs les suit. Les chats creusent un trou avec leurs pattes et placent leur camarade dans cette tombe. Ils l'enterrent sous l'herbe jaune chantante d'Aira.



Le lieu de repos éternel de Blackjack

Sona-Nyl

Le pays des fantasmes, où il n'y a ni temps ni espace, ni souffrance ni mort. Les paysages sont limpides et verdoyants, les villes gigantesques aux tours dorées. Derrière chaque vision idyllique s'en cache une autre plus belle encore. Les habitants sont heureux et dotés d'une grâce surnaturelle.

Des pagodes et des murets blancs s'élèvent dans des jardins soigneusement entretenus. Ceux qui quittent Sona-Nyl éprouvent de grandes difficultés pour y revenir et la plupart n'y arrivent jamais. Certains disent que les dieux les ont maudits pour avoir rejeté la perfection (*Le Bateau blanc*, H.P. Lovecraft).

Les événements

- Mac descend à Sona-Nyl, à moins que les rêveurs le persuadent de rester à bord.
- Le roi Kuranes monte à bord (voir « Le passager royal »).
- Henri échange sa cargaison contre du jade sculpté, de l'or tissé et des petits oiseaux rouges aux trilles enchanteurs.
- Le train saute depuis le Cap cristallin.
- Le troisième banquet a lieu une fois passé le Cap cristallin.
- Ensuite, le roi Kuranes rend son jugement (voir « Le jugement du roi Kuranes »).

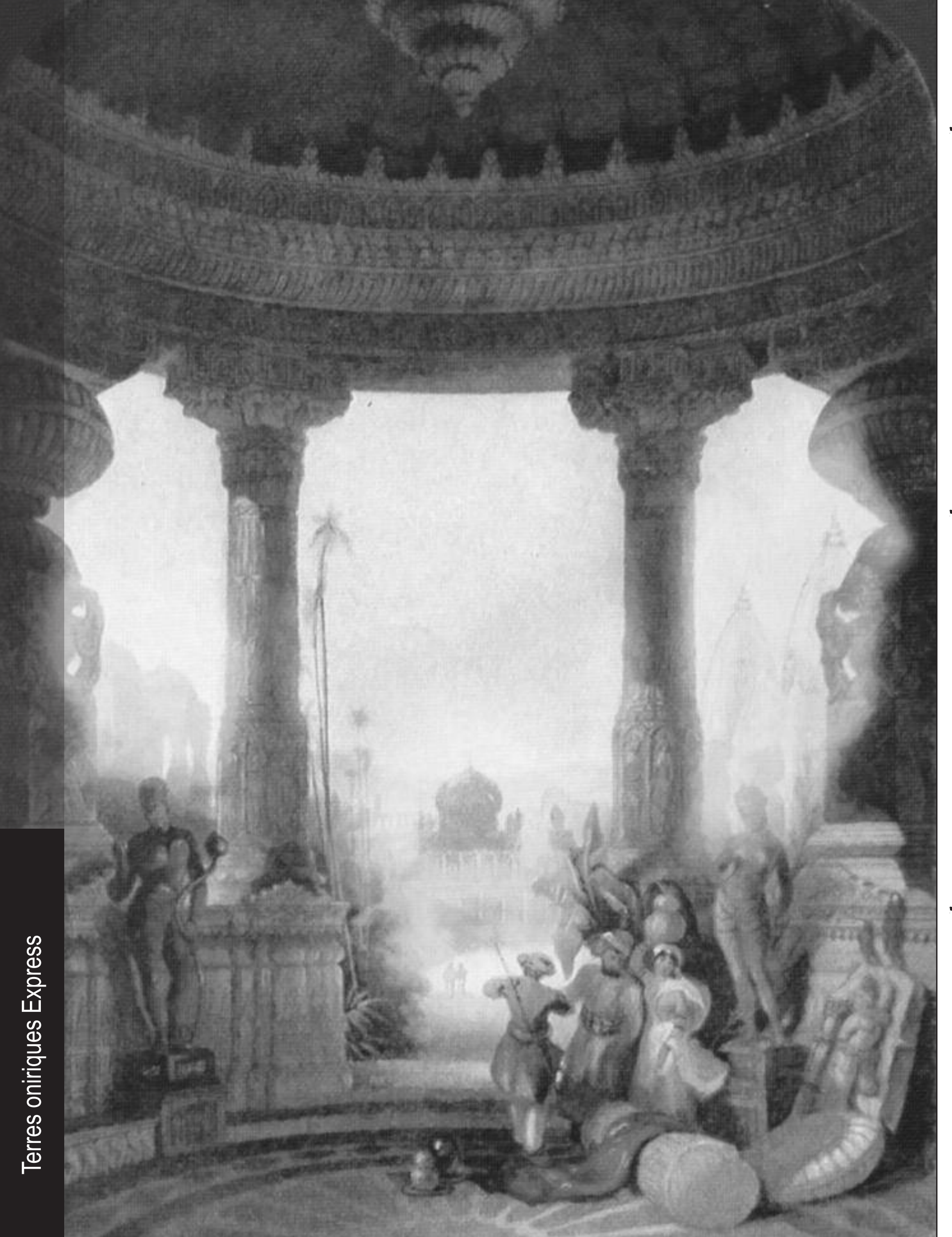
L'arrivée

Le pays des fantasmes se trouve à deux heures d'Aira, au-delà de la Nithra. Le train arrive au plus fort de l'après-midi (15 heures).

EN SOUVENIR D'AIRA

ICI SE TROUVAIT AUTREFOIS AIRA AUX DÔMES DORÉS, LE RÊVE DU JEUNE BERGER IRANON. TANT QU'IRANON CHERCHAIT AIRA, IL EST DEMEURÉ ÉTERNELLEMENT JEUNE ET, DURANT CE TEMPS, AIRA ÉTAIT PROSPÈRE. LORSQU'IRANON A PERDU ESPOIR, IL EST DEVENU VIEUX EN UNE SEULE NUIT ET A DISPARU DANS DES SABLES MOUVANTS. CETTE MÊME NUIT, AIRA ET SES HABITANTS ONT DISPARU. RÊVEURS, CONSERVEZ VOS RÊVES, DE CRAINTE QU'ILS NE PÉRISSENT.

Aide de jeu - **Document des Terres oniriques nº 3 -** En souvenir d'Aira



La magnifique ville de Sona-Nyl

Le passager royal

Le roi Kuranes se présente à la gare accompagné d'une escouade de chevaliers. Henri s'incline respectueusement, ce qui incite les rêveurs à faire de même. Deux chevaliers, Haragrim et Nadamens, accompagnent le roi à bord. Les autres chevaliers attendent que le train démarre et chevauchent aux côtés du train jusqu'à ce qu'il saute dans les airs. Les bannières claquent au vent et les chevaux galopent d'un air guerrier.

Le troisième banquet (le festin royal)

Le roi Kuranes et ses deux chevaliers participent au banquet. Le début est très rigide et formel. Les rêveurs pourraient vouloir alléger l'atmosphère et assurer que la fête soit réussie : persuader Zsusza de danser serait une bonne chose. Alors que le train approche du golfe de Nodens, elle danse comme jamais auparavant, voire comme elle ne le pourra plus jamais.

Le jugement du roi Kuranes

Après le dîner, le roi Kuranes écoute les arguments des délégations. Si les rêveurs ont négocié une entente, ils peuvent parler en premier. Kuranes est étonné par les Êtres d'Ib, qui sont encore plus dégoûtants qu'il ne l'avait cru. Mais comme il est juste, son jugement sera équitable. Il accepte toute proposition raisonnable faite par les rêveurs. Il parlera en privé avec la délégation de Sarnath, en présence des rêveurs.

Le départ

Le train part pour la ville ennuagée de Serannian alors que le jour touche à sa fin et que le ciel prend une teinte ambrée (17 heures).

Le voyage jusqu'à Serannian

Le voyage dure sept heures.

Le port de Sona-Nyl est gardé par deux promontoires en cristal qui jaillissent de la mer et se rejoignent en une arche resplendissante. Alors que le Cap cristallin approche, des dauphins sautent en des arcs gracieux pour saluer le train, tandis que deux arcs-en-ciel reliés se forment.

Le train saute depuis le Cap jusqu'au point où le ciel rencontre la terre, en un saut qui serait angoissant s'il ne se poursuivait pas durant des heures.

Alors que la nuit tombe, les étoiles brillent au-dessus et en dessous du Terres oniriques Express puisque le ciel se reflète sur l'eau de l'océan, loin en dessous du train.



Le menu du festin royal

• Soupe du roi (crème de poulet)

• Langues de flamants roses aux truffes de la Forêt de champignons de l'est

• Gigots de gibier royal venu des pentes du Mont Lerion

• Paons rôtis des collines d'Implan, dans leur plumage, servis sur une assiette en or sertie de rubis et de diamants

• Château de caramel effilé représentant la ville de Serannian

• Fruits, noix et épices des vergers de Sydarthia

• Sauces préparées par les meilleurs cuisiniers, convenant aux palais de chaque invité

-

Carte des vins

-

• Perles de Mtal dissoutes dans le vinaigre de Thrace

• Vins de Sarrub, d'Implan, des collines de Karth et du Mont Aran

• Vin de l'arbre de lune des Zoogs

Le roi Kuranes indique que les Êtres d'Ib sont écœurants, mais qu'ils n'ont rien fait pour provoquer l'attaque de Sarnath. Sarnath devrait donc accéder aux demandes d'Ib. Même si tous les Êtres d'Ib sont morts, l'argent, les excuses et la statue devront être déposés à l'endroit où Ib se dressait.

Le roi Kuranes insiste fortement pour que Sarnath accepte. Il y a de nombreux dieux dans les Terres oniriques et tous ne se satisfont pas de prières savamment formulées. Le fait qu'une chose ait été oubliée ne signifie pas pour autant qu'elle n'existe plus.

La délégation de Sarnath feindra d'accepter, mais un test réussi de **Psychologie** indiquera qu'ils n'ont aucune intention d'agir. Le roi Kuranes secouera la tête, mécontent, mais remerciera les rêveurs d'avoir tenté de trouver une solution.


La ville tout en marbre de Serannian

La condamnation pour meurtre

S'il est consulté dans l'affaire concernant Mironim-Mer, le roi Kuranes indiquera que les lois d'Ulthar ont été violées. Mironim-Mer doit donc être ramené à Ulthar pour y être jugé. Les chats sont d'accord avec ce jugement. Mironim-Mer restera à bord du train. Il sera jugé et emprisonné durant un certain temps à Ulthar, bien que les lois soient plus souples à l'égard des criminels ayant agi sous la contrainte de sorciers. La réapparition de Fortune, le chat de Mironim-Mer, qui vient témoigner de son caractère habituel, assurera que la peine de mort ne soit pas réclamée.

Conclusion

Si les rêveurs ont fait preuve d'humanité, ils sont maintenant dans les bonnes grâces de Kuranes. Ils peuvent obtenir une audience auprès de lui s'ils visitent Serannian ou Celephaïs, et il les aidera de son mieux. Ils ont un allié puissant, regagnent 1D4 points de Santé mentale et ont retenu une bien triste leçon quant à la valeur des négociations diplomatiques.

Serannian

« La ville de marbre sur un nuage… qui occupe l'espace éthéré où la mer rejoint le ciel. » Pour atteindre Serannian, il faut prendre la mer depuis Celephaïs jusqu'à l'horizon (le point où la mer rejoint le ciel) puis le dépasser et monter au ciel. Une grande partie de Serannian, la ville des nuages, est en fait un énorme château taillé dans du marbre blanc veiné de rose.

Les habitants de Serannian ont la peau et les cheveux extrêmement pâles. Ils sont polis face aux étrangers, mais introvertis. Serannian est une colonie de Celephaïs et le roi Kuranes s'y trouve la moitié du temps (*La Quête onirique de Kadath l'inconnue*, H.P. Lovecraft).

Les événements

- Le roi Kuranes quitte le train avec ses deux chevaliers.
- La délégation de Sarnath descend du train.
- Les Êtres d'Ib survivants, s'il y en a, restent à bord puisqu'ils retourneront dans le monde via les Abysses.
- Henri échange sa cargaison contre les trésors de Serannian : des livres enluminés et des parchemins relatant des exploits anciens en des langues inconnues. Il les ramène ensuite à Ulthar où il les vend avec un gros profit qui permet d'entretenir son train et de racheter sa cargaison initiale de choux et de laine tissée.
- Si les rêveurs n'ont pas encore trouvé le document concernant le Cœur des amants, le gardien peut décider que la page s'échappe de l'un des livres achetés (**Document des Terres oniriques nº 2**).
- Les rêveurs doivent décider s'ils poursuivent leur voyage ou non. Ils peuvent vouloir descendre car sinon, ils ne pourront plus jamais prendre le Terres oniriques Express. S'ils descendent, Henri indique que cela pourrait être pour le mieux puisqu'il s'attend à certaines… turbulences… lors de ce voyage. Il leur serre la main.
- Alors que le train redémarre, un énorme visage se forme dans les nuages avec deux étoiles rouges pour les yeux. Le train se dirige droit vers sa bouche. Les rêveurs ont une dernière chance de courir le long du quai pour sauter à bord.

L'arrivée

Le train arrive à la ville céleste alors que le jour se prépare à son renouveau (minuit).



Les Shantaks

Ils ne ressemblent ni aux oiseaux ni aux chauves-souris du monde connu… ils sont plus gros que des éléphants et ont une tête de cheval… Les Shantaks ont des écailles au lieu de plumes et leurs écailles sont terriblement glissantes…
H.P. Lovecraft, *La Quête onirique de Kadath l'inconnue*

	1	2	3	4	5	6
CON	13	12	14	13	13	12
Endurance	65	60	70	65	65	60
DEX	10	10	11	12	9	8
Agilité	50	50	55	60	45	40
FOR	34	36	33	35	34	32
Puissance	170	180	165	175	170	160
TAI	50	48	47	48	49	50
Corpulence	250	240	235	240	245	250
INT	3	2	5	3	4	1
Intuition	15	10	25	15	20	5
POU	10	11	10	12	9	10
Volonté	50	55	50	60	45	50
Vie	31	30	30	30	31	31

Valeurs dérivées
Impact +4D6
Déplacement 6/18 (vol)

Compétences
Athlétisme (esquiver) 25 %

Attaques
Attaque par tour : 1

Ils attaquent avec leurs pattes ou peuvent mordre.

- Pattes 45 %
  Dégâts 1D6 + 4D6
- Mordre et tenir bon 45 %
  (Manœuvre de combat), ils mordent et gardent ensuite leur proie.
  Dégâts 2D6 + 2, la victime est retenue pendant 1D6 tours.

Armure : Peau (9 points)

Perte de Santé mentale : Voir un Shantak fait perdre 0/1D6 points de Santé mentale.

Le départ

Le train part alors que les étoiles commencent leur voyage vers l'est (2 heures).

Le train saute ensuite dans le golfe de Nodens, vers l'inconnu. La fin du voyage commence.

Le golfe de Nodens

Une brume épaisse couvre l'abysse. On peut entendre des torrents d'eau qui se déversent bruyamment. Alors que les bêtes se ramassent sur leurs pattes et sautent, la brume se sépare pour révéler une cascade terrifiante où tous les océans du monde se déversent dans un abysse sans fond. Le saut des bêtes se poursuit et la vision de la cascade monumentale disparaît dans la nuit. Maintenant, tout n'est que ténèbres alors que des étoiles et des galaxies tourbillonnent dans l'obscurité.

L'arrivée et le départ

Les heures n'existent plus puisque le train a quitté les terres mortelles et le temps qui les régit.

L'attaque contre le Terres oniriques Express

La prémonition d'Henri était juste. Son Terres oniriques Express se fait attaquer par deux groupes différents :

- Les soldats morts pendant la guerre attaquent le train pour détruire Karakov avant qu'il puisse jeter sa conscience et leur nier leur revanche ; et
- Le Sorcier amène avec lui une escouade de Shantak pour détruire le train et reprendre le Cœur des amants.

La victoire des rêveurs dépend des alliés qu'ils se sont faits durant le voyage. Chaque personne qu'ils ont aidée se ralliera à eux durant ce dernier trajet.

Les alliés

Il est temps que les rêveurs unissent leurs forces. Les grandes lignes des interventions de leurs alliés sont indiquées ici. Faire les tests de manière individuelle pourrait s'avérer fastidieux. Le gardien peut décider si les alliés des rêveurs réussissent ou échouent malgré leurs efforts.

Les Êtres d'Ib

Les rêveurs ont-ils traité les Êtres d'Ib respectueusement ? Sinon, les Êtres d'Ib restent dans leur compartiment capitonné et refusent de les aider. Si les rêveurs ont tenté de les aider, les Êtres d'Ib se joignent à leurs amis. Chaque attaque réussie par les Êtres d'Ib distrait un Shantak pendant un tour.

Les chats d'Ulthar

Les rêveurs ont-ils démasqué le meurtrier de Blackjack ? Les chats loyaux d'Ulthar le leur rendront au centuple. Avec des miaulements de rage, babines retroussées et griffes sorties, les petits guerriers à fourrure sautent en grand nombre sur leurs ennemis.

Chaque attaque réussie par les chats distrait un Shantak pendant un tour. Les chats s'occupent aussi des attaques de rats.

Guillaume

Les rêveurs ont-ils sauvé Guillaume ? Il appelle les chauffeurs et saute sur le dos de l'un d'eux, attrapant la hampe en ivoire brisée d'un pavillon pour lui servir de lance. Il demande à un rêveur de monter sur l'autre Maigre Bête de la nuit pour monter une courageuse charge contre les monstres. « Vive la France ! Vive la mort », crie-t-il.

Chaque attaque réussie par Guillaume distrait un Shantak pendant un tour.

Les Maigres Bêtes de la nuit

Les Maigres Bêtes de la nuit et leurs cavaliers s'envolent pour rencontrer les hordes du Sorcier dans le ciel. Il s'ensuit un combat acharné.

Chronologie de l'attaque

Voici une description tour par tour de l'attaque contre le train. Le gardien peut la modifier si nécessaire.
- **Premier tour** – Le Sorcier et ses Shantaks sont aperçus au loin.
- **Deuxième tour** – La Première vague des morts revanchards de Karakov (la cavalerie) sort du golfe et arrive à l'arrière du train.
- **Troisième tour** – Les chauffeurs quittent la motrice pour défendre le train alors que Nodens leur hurle des encouragements incohérents et inaudibles depuis les profondeurs.
- **Quatrième tour** – Le train parvient à rester hors de portée de la cavalerie.
- **Cinquième tour** – La deuxième vague des morts revanchards de Karakov (l'artillerie) sort de l'abysse.
- **Sixième tour** – Le Sorcier et ses Shantaks ont réduit de moitié la distance qui les sépare du train.
- **Septième tour** – Le train reste hors de portée de l'artillerie.
- **Huitième tour** – Le sous-marin de Karakov fait surface.
- **Neuvième tour** – Le Sorcier et ses Shantaks ont encore réduit de moitié la distance qui les sépare du train.
- **Dixième tour** – Le train est maintenant hors de portée du sous-marin.
- **Onzième tour** – Le Sorcier arrive dans le train.
- **Douzième tour** – La Vieille révèle le Cœur des amants.

À chaque tour, les rêveurs doivent réussir un test d'**Équitation** ou de **Dextérité** pour ne pas être désarçonnés. Si le cavalier échoue et tombe, la Maigre Bête de la nuit fera demi-tour pour le récupérer, ce qui signifie qu'elle ne pourra pas se battre durant ce tour.

Chaque attaque réussie par une Maigre bête de la nuit et son cavalier distrait un Shantak pendant un tour.

Mac Mackenzie

Les rêveurs ont-ils persuadé Mac de rester à bord ?

Sa mallette éclate et de nombreuses feuilles en sortent. Il ne peut rien faire d'autre que pelleter les papiers dans son compartiment puisque ceux-ci menacent de le noyer. S'il est seul, il termine de tout mettre en tas après dix tours puis perd l'équilibre et tombe dans l'abysse.

Les rêveurs peuvent lui venir en aide en faisant une chose que lui ne ferait jamais de lui-même : détacher la mallette de son poignet.

Ils peuvent **Rêver** que la mallette s'ouvre, crocheter la serrure par un **Métier (serrurerie)**, couper la chaîne avec une arme quelconque (**Force**) ou lui couper la main (lui infliger plus de trois points de dégâts au bras).

Le Fou

Le Fou se libère des tentacules distraits ou ronge ses cordes. Il court dans tout le train en hurlant de joie et jette tout d'abord sa statue verdâtre dans l'abysse avant d'y sauter à son tour. Les rêveurs ne peuvent qu'espérer qu'il aura recouvré sa santé mentale à son réveil.

Mironim-Mer

Les rêveurs ont-ils été justes envers Mironim-Mer ?

Il demande à être libéré de sa prison pour pouvoir les aider. S'il est libéré, il attaque le Sorcier.

Zsusza

Privée de tout espoir, Zsusza lance une petite statuette de danseuse dans le golfe. Ensuite, elle se jette dans l'abysse.
Si les rêveurs ont cru en son rêve, Zsusza utilise sa statuette pour frapper violemment leurs ennemis. Elle restera dans le train jusqu'au bout.

Zsusza attaque le Sorcier. Concentrée sur son but, elle ne peut pas être hypnotisée. Il continue d'essayer, ce qui libère tout autre rêveur du poids de son regard.



Le moment de vérité de Zsusza

Les morts revanchards

Les tourments internes de Karakov s'incarnent. Son subconscient conjure une armée composée des nombreux soldats morts durant la guerre, qui aimeraient bien le tuer en retour, pour les profits qu'il a retirés de leur mort. Dans un effort ultime pour vaincre ses peurs, Karakov se précipite vers le fourgon pour jeter sa conscience hors du train. Les morts savent toujours où il est et concentreront leurs attaques sur le wagon où il se trouve.

L'attaque des morts revanchards est décrite par vagues. Pour les arrêter plus tôt, les rêveurs devraient s'occuper de Karakov (voir « Comment arrêter les morts »).

La première vague : la cavalerie

Les morts galopent aux côtés du train pour monter à bord. Les rêveurs doivent se débarrasser de 1D10 cavaliers fantômes. Ils peuvent galoper au-dessus de l'abysse puisque ce sont des fantômes. Les rêveurs qui tentent de marcher au-dessus du golfe tomberont.

Les morts ont un symbole de la livre (£) gravé sur le front.

Armes : Les couteaux des cavaliers infligent un point de dégâts et font perdre 0/1D2 points de Santé mentale alors que leur lame glacée traverse la peau et les os du rêveur.

Armure : Les cavaliers ne peuvent être blessés par des armes physiques. Ils peuvent être blessés avec la compétence **Rêver**. Les fantômes traversent les rêveurs et poursuivent leur chemin, traquant Karakov.

La deuxième vague : l'artillerie

Les morts utilisent deux gros canons décorés avec lesquels ils tirent sur le train.

Arme : Canon, 40 % de chance de toucher. Chaque canon tire une fois par tour.

Dégâts : 1D20 points de dégâts causés aux pavillons en ivoire (chaque pavillon a un total de 40 points de vie).

Les canons ne peuvent pas blesser les bêtes ou les rêveurs puisqu'ils ne peuvent endommager que les choses faites de rêve. Cependant, les rêveurs qui se trouvent dans un pavillon touché subissent 1D4 points de dégâts en raison des esquilles d'ivoire, à moins qu'ils ne réussissent un test de **Rêver** pour se rappeler que ce n'est qu'un rêve. Les rêveurs ne subissent aucun dommage lié au boulet de canon, même s'ils sont touchés directement.

Henri subit 1D4 points de dégâts à chaque fois qu'un pavillon est détruit : son rêve est atteint et cela se reflète sur lui. Les rêveurs peuvent utiliser **Rêver** pour le soigner. Chaque succès le guérit d'un point de Vie, mais coûte 1D3 points de magie.

Les chauffeurs s'envolent pour défendre le train et la motrice ralentit.

Le train sera hors de portée des canons après trois tours.

La troisième vague : le sous-marin

Un sous-marin monte à la surface de l'abysse. C'est une horreur noire portant une tourelle de métal. Une fois de plus, les canons sont braqués sur le train et ont les mêmes caractéristiques que les canons de l'artillerie, ainsi que les mêmes effets sur Henri.

Comme les chauffeurs se sont envolés pour défendre le train, la motrice ralentit. Au moins un rêveur doit prendre leur place et alimenter le moteur pour avoir une chance de semer le sous-marin. À chaque tour, un chauffeur seul devra réussir un test de **Constitution** s'il veut pouvoir semer le sous-marin qui les poursuit. Le rêveur perd 0/1D2 points de Santé mentale puisqu'il doit arracher le combustible sur le dos du tender vivant. En cas de succès, après trois tours, le train aura semé le sous-marin. Un échec indique que le rêveur est épuisé et ne parvient plus à pelleter le combustible. Deux chauffeurs ou plus peuvent se partager la tâche, ce qui rend les tests de **Constitution** inutiles.

Comment arrêter les morts

Si les rêveurs jettent Karakov dans l'abysse ou s'ils le donnent aux morts, il disparaîtra et l'attaque cessera. Si Karakov parvient à atteindre sa malle, il se jette dans le golfe avec et disparaît des Terres oniriques. Les morts disparaissent, mais la conscience de Karakov aussi.

Les rêveurs ont-ils fait appel à Karakov ? Voici ses peurs. Lui seul peut les surmonter :

- Ils peuvent réussir un test de **Psychanalyse** pour l'aider à formuler et confronter ses peurs. S'ils réussissent, la première vague est uniquement constituée de fantômes. Ils demeurent effrayants, mais ne peuvent pas les blesser.
- Ils peuvent réussir un test de **Persuasion** pour parler de ses ventes d'armes et le convaincre qu'il a eu tort. S'ils réussissent, la deuxième vague est uniquement constituée de fantômes. Ils demeurent effrayants, mais ne peuvent pas les blesser.
- Si les deux tests sont réussis, le sous-marin aussi devient un simple fantôme qui ne peut pas les blesser. Karakov croit sincèrement que les rêveurs ont sauvé son âme. Il les aidera à se battre contre le Sorcier. Son caractère n'a pas changé : c'est toujours un opportuniste calculateur. Par contre, c'est maintenant un opportuniste calculateur reconnaissant. Chaque attaque réussie par Karakov distrait un Shantak pendant un tour.

Henri est-il tué ?

Si Henri est tué, le train commence à se désagréger. Les pavillons en ivoire se dissolvent. Les bêtes perdent de la vitesse et se séparent. Certaines se dirigent vers des endroits terribles que le monde a eu raison d'oublier. Les rêveurs qui se trouvent toujours à bord peuvent guider la motrice de l'autre côté du golfe (vers le monde réel) en utilisant les évents, tel qu'indiqué dans la description du Terres oniriques Express.

Le Sorcier et la Vieille

Le Sorcier arrive au début du onzième tour. Il est accompagné de six Shantaks. Le Sorcier n'attaquera pas directement Henri ou les pas-

Le Cœur des amants

Cette pierre rouge éclatante ressemble vaguement à deux cœurs unis, mais un test réussi de Mythe de Cthulhu indique que c'est l'un des aspects de l'œil aux trois globes du Rôdeur de la nuit.

Tout rêveur qui touche la pierre de sa peau nue sera consumé par la colère et le mépris. Tout le monde se mettra à le haïr et il interprétera de travers toute remarque qui lui sera faite, même la plus banale. Il devra réussir un test de Pouvoir en opposition (contre un POU de 100) pour surmonter ce destin. Cette sensation disparaît dès qu'il lâche la pierre.

Le Cœur des amants devient plus brillant et plus puissant quand les ténèbres l'entourent. Bizarrement, bien qu'il brille, il ne projette aucune lumière. Il est inerte sous le soleil et brille vivement dans la nuit.

Le Cœur des amants doit être détenu par un vivant pour que son plein pouvoir fasse effet. S'il est tenu dans les ténèbres ou au-dessus du golfe, la pierre brûle les non-vivants à raison de 1D10 par tour, ignorant les armures et les sorts. Son éclat fait en sorte que les morts entrent en combustion spontanée. S'il reste une certaine lumière ambiante, elle ne brûle que 1D4 morts par tour. S'il fait jour, la pierre n'inflige aucun dommage.

Cette attaque coûte cinq points de pouvoir et fait perdre 1D3 points de Santé mentale par tour. Lorsqu'il perd des points de pouvoir, le rêveur laisse la haine pénétrer dans son cœur et il devient à jamais moins tolérant et plus prompt à la colère.

sagers, à l'exception de la Vieille, car il craint de provoquer le dieu de l'abysse.

Le Sorcier hypnotise les rêveurs, un à la fois (il faut réussir un test de **Pouvoir** en opposition pour lui résister).

Les Shantaks ignorent les rêveurs humains. Ils tentent plutôt d'atteindre le compartiment de la Vieille et déchiquettent les tentacules (Force combinée de deux Shantaks contre la Force de 330 d'un tentacule).

Les assauts des Maigres Bêtes de la nuit, des rêveurs ou des alliés distraient un Shantak pendant un tour. Cependant, même une attaque réussie par une Maigre Bête de la nuit ne saurait immobiliser une créature aussi imposante.

Les bêtes qui transportent les wagons n'ont pas d'évents qui permettraient de les guider (comme c'est le cas pour la motrice, voir la description du Terres oniriques Express). Cependant, des rêveurs entreprenants pourraient couper un trou dans la peau de la bête en utilisant **Médecine** puis guider la bête pour qu'elle rejoigne le train. Ils peuvent aussi abandonner un wagon isolé pour rejoindre le reste du train s'ils parviennent à héler une Maigre Bête de la nuit.

L'attaque du Sorcier rend Nodens furieux. Il envoie six Maigres Bêtes de la nuit supplémentaires en renfort.

Celles-ci sauvent les rêveurs qui tombent et obéissent à des ordres simples.

Madame Bruja

Madame Bruja se cache dans le train jusqu'à ce qu'une rêveuse ou que Zsusza soit attaquée. Alors, elle se montrera en se plaçant sur le toit de son wagon.

« Laissez-la tranquille. C'est ça que vous cherchez », crie-t-elle en tendant sa valise. Le Sorcier se précipite et arrache la valise des mains de Madame Bruja. Il l'ouvre et découvre qu'elle est vide.

Madame Bruja éclate d'un rire dément. Elle reprend l'apparence de la Vieille. Elle s'élève en l'air au-dessus du train. Riant toujours, elle s'ouvre la cage thoracique. À l'intérieur de sa carcasse calcinée, le Cœur des amants bat et brûle. Les rêveurs qui assistent à cette scène doivent réussir un test de Santé mentale ou perdre 0/1D4 points de Santé mentale.

Le Sorcier hurle et lève son bras pour se protéger les yeux alors que le Cœur des amants le brûle. De la fumée s'élève de son corps. La Vieille arrache le Cœur des amants de sa poitrine et le lance. Le Sorcier tente d'attraper la pierre et dévie le bras de la Vieille. Le Cœur des amants rebondit sur le train et retombe, brillant et malveillant au pied du rêveur le plus proche.

Le Cœur des amants

Le Sorcier cherche à atteindre la pierre alors que la Vieille tente de l'en empêcher. Dans les ténèbres de l'abysse, si les rêveurs saisissent le Cœur des amants et le lèvent à bout de bras, ils pourront réduire le Sorcier en cendres. Les rayons du Cœur des amants brûlent aussi Madame Bruja, mais elle continue de défendre les autres femmes jusqu'à la fin.
Lorsque le Sorcier meurt, les Shantaks cessent d'attaquer et retournent dans l'abysse.

Si Madame Bruja survit au combat, elle se réjouit de la mort du Sorcier. Ensuite, elle remercie gracieusement les rêveurs et se laisse tomber. « La mort est plus forte que la vie, se lamente-t-elle. La haine est plus forte que l'amour. » Ensuite, elle meurt pour de bon.

La fin du voyage

Si les rêveurs restent sur le train jusqu'à la fin, les bêtes atterrissent dans le noir complet de l'autre côté du golfe de Nodens, avec un bruit mat qui les réveille. Les bêtes font demi-tour et sautent à nouveau pour le voyage de retour.

Si les rêveurs tombent ou sautent du train, ils plongent dans un cauchemar effrayant et traversent des immensités vides peuplées de ténèbres dotées d'intelligence.

Les éons s'écoulent, les univers meurent et renaissent, les étoiles deviennent des nébuleuses, les nébuleuses des étoiles et, toujours, les rêveurs poursuivent leur chute. Ensuite, dans le rythme lent de l'éternité, le cycle du cosmos se referme en une boucle inutile et toutes les choses redeviennent comme elles étaient des éons auparavant.

Des étoiles naît l'aube, de l'aube jaillissent des fontaines d'or, de carmin et de pourpre. Les rêveurs se réveillent dans leur lit.

Le hurlement de la Vieille résonne encore à leurs oreilles. « La mort est plus forte que la vie, la haine plus forte que la mort. » Avait-elle raison ? Ce n'est qu'en menant leur vie à l'encontre de ces préceptes qu'ils pourront le savoir.

Les rêveurs regagnent 1D6 points de Santé mentale pour avoir sauvé le train et 1D4 points pour avoir sauvé Henri.

L'investigateur qui a brandi le Cœur des amants se réveille, le rubis encore en main. Il ressent une haine profonde qui ne disparaîtra que lorsqu'il le lâchera. Nyarlathotep verra d'un mauvais œil que les investigateurs utilisent le Cœur des amants.

(Le gardien pourrait choisir de réduire les dégâts causés par l'artefact dans le monde réel, ou décider que le Cœur des amants peut uniquement brûler le Sorcier, l'ennemi contre lequel il a été créé.)

Et les autres ?

Le corps réel de Guillaume est mort depuis longtemps, mais son combat contre ses plus bas instincts est un succès. Il est redevenu humain, mais mort.

Les investigateurs apprennent le destin de Karakov dans les journaux au cours des jours suivants. Si Karakov n'a exprimé aucun remords, il est retrouvé, mort d'une crise cardiaque, dans sa villa de Monte-Carlo. Si les rêveurs ont su lui montrer les erreurs qu'il avait commises, il revient dans le monde réel déterminé à s'amender. Il meurt tout de même dans les jours suivants, mais pas avant d'avoir légué sa fortune à des œuvres caritatives (voir **Document des Terres oniriques nº 4**). Les rêveurs qui l'ont aidé à changer regagnent 1D4 points de Santé mentale.

Si Zsusza est morte, quelques jours plus tard, un journal indique brièvement qu'une danseuse a succombé à une overdose, à Constantinople. Cependant, si elle a décidé de s'accrocher à ses rêves, sa saison est un succès et elle part pour une tournée à guichets fermés à travers les Balkans. Elle émigre ensuite aux États-Unis et devient une star du cinéma. Elle garde un souvenir ému des rêveurs rencontrés dans le train.

Dans l'intervalle, dans le plus grand secret, un Écossais bien bâti prend sa retraite et s'installe à Inverness, muni d'un stock de papier vierge et de crayons parfaitement taillés. Si les rêveurs sont parvenus à le débarrasser de sa mallette, il pourrait même écrire un bon poème un jour.

Enfin, les chats du monde réel ne sont pas aussi intelligents que ceux des Terres oniriques, mais les rêveurs ont aidé les chats d'Ulthar. Les chats du monde réel le savent et aideront les investigateurs dans la mesure de leurs moyens.

Mort d'un marchand d'armes

Un legs surprenant à des œuvres caritatives
Les derniers mots étonnants d'un millionnaire

Ce journal a le triste devoir d'annoncer la mort de M. Karakov, un millionnaire, dans sa villa de Monte-Carlo avant-hier. Les docteurs indiquent que son cœur était malade depuis un certain temps et qu'il a finalement cessé de battre. M. Karakov avait fait fortune en vendant des armes. Il était connu pour contrôler en secret un vaste réseau de compagnies-écrans, pour que les pays puissent croire qu'ils choisissaient entre des compagnies rivales alors qu'en fait, toutes étaient contrôlées par M. Karakov. Sa richesse était telle qu'il était réputé avoir gagné une livre sterling par soldat tué lors de la Grande Guerre.

Sur son lit de mort, M. Karakov a modifié son testament, léguant ses millions à des œuvres caritatives. Lorsqu'on lui a demandé pourquoi il avait changé d'avis, le mourant a répondu : « grâce à mes amis à bord du train ». Ses héritiers ont annoncé leur volonté d'attaquer le nouveau testament en prétextant la folie.

Aide de jeu - **Document des Terres oniriques nº 4**


VENISE ET LE LIDO
E.N.I.T.
FS
ITALIE
VITTORIO GRASSI
STAB. A. MARZI ROMA

Scénario 6

Nocturne

Lausanne, 1923
par Nick Hagger

Avançant dans l'ombre de la mort, nos héros arrivent à Lausanne, où ils rencontrent des personnalités intéressantes, acquièrent un parchemin et font un très mauvais rêve.

En quelques mots…

En France, les investigateurs ont pu lire une lettre écrite par un certain Edgar Wellington, qui connaissait visiblement une partie de l'histoire du Simulacre. Les investigateurs peuvent lui rendre visite en Suisse, dans son échoppe de taxidermie. Il possède un parchemin lié à l'artefact, dont il est prêt à se séparer contre une somme raisonnable.

Hélas, Edgar est un escroc. Il compte vendre un faux parchemin aux investigateurs et s'enfuir avec le pactole. Il confie ses invités à son meilleur ami, le duc des Esseintes, pour qu'ils visitent Lausanne pendant qu'il fabrique son faux.

Doublement hélas, ce duc est un véritable sorcier, qui souhaite s'approprier le document maintenant qu'il a appris son existence. Il abandonne les investigateurs pour retourner chez Edgar et l'emmener sur une version onirique de la ville, où il règne sous le nom de prince Puzzle. Si les investigateurs veulent vraiment le parchemin, il leur faut les suivre et défendre Edgar dans un procès en trahison que lui intente le prince.

À l'affiche

Edgar Wellington,

un Anglais exilé en Suisse avec son frère William. Tous deux ont gardé de lourdes séquelles de la Grande Guerre. La dépendance à l'opium d'Edgar pousse leur magasin de taxidermie vers la faillite. Il a besoin d'argent, et pour cela, il est résolu à vendre l'un de ses trésors occultes.

Le duc des Esseintes,

ami d'Edgar, qu'il a initié à l'occultisme. Il s'est réfugié en Suisse pour faire oublier des évènements troubles en France. Ayant appris l'existence du parchemin, il le désire plus que tout et n'hésitera pas à tuer son ami s'il le faut.

Le prince Puzzle,

identité du précédent dans la Lausanne onirique. Despote médiéval, il ne supporte pas que l'on résiste à ses souhaits. Pourtant, il aime entourer ses actes d'un voile d'honneur et de légalité, ce qui sera sa perte.

Maximillian von Wurtheim,

un autre ami d'Edgar, arnaqueur et complice du duc.

Résumé de l'épisode précédent

À Paris, les investigateurs ont passé longtemps dans les bibliothèques, à la recherche d'informations sur le Simulacre. Ils ont visité l'asile de Charenton, d'où le comte Fenalik s'est récemment échappé, mettant un terme à plus d'un siècle d'enfermement. À Poissy, ils ont pu entrer dans les caves de son ancienne propriété, où ils ont retrouvé le bras gauche du Simulacre.

Enjeux et récompenses

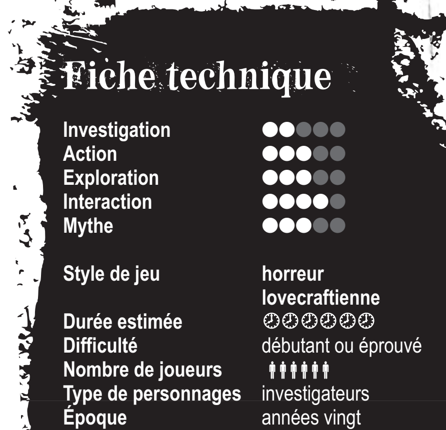
Pas de fragment du Simulacre à cette étape, mais la récompense est tout aussi importante. Le Parchemin de la tête apporte des informations capitales sur l'origine de l'artefact et sur Sedefkar. Le prix à payer est lourd, les investigateurs se faisant un ennemi mortel en la personne du prince Puzzle. Au retour, la traversée de la Suisse ne sera pas de tout repos.

Quant au pauvre Edgar, il sera hélas impossible de le sauver, à moins de prendre les devants sur le duc et de l'empêcher de mener ses plans à bien.

Ambiance

Lausanne, la version réelle, est une ville agréable. Certes, le magasin des frères Wellington ne respire pas la joie de vivre, mais le duc des Esseintes est un guide charmant et loquace, tout comme son ami Max von Wurtheim.

Dans la Lausanne onirique, c'est une autre histoire. La ville est plongée dans une époque médiévale fantasmée, où le prince Puzzle règne en maître absolu. En errant dans les rues, les investigateurs auront quelques visions du futur, qui les aideront peut-être s'ils parviennent à les décoder.



Fiche technique

Investigation	●●○○○
Action	●●●○○
Exploration	●●●○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	horreur lovecraftienne
Durée estimée	🕗🕗🕗🕗🕗🕗
Difficulté	débutant ou éprouvé
Nombre de joueurs	🕴🕴🕴🕴🕴🕴
Type de personnages	investigateurs
Époque	années vingt

La lettre qu'Edgar Wellington a envoyée aux Lorien devrait intriguer les joueurs. Qui est-il ? Quel est ce parchemin qu'il prétend posséder ? Y a-t-il un lien avec ceux que le professeur Smith a mentionnés ? Que sait-il sur le Simulacre de Sedefkar ?

Arrivée

L'Orient-Express s'arrête à Lausanne à 6 h 45 du matin, puis repart quelques minutes plus tard dans un tourbillon de fumée et de vapeur. Après la fête de la nuit, le groupe est flapi et légèrement confus. Non loin, une gargote déjà ouverte leur tend les bras. Installés autour d'un café, de croissants et de lait chaud saupoudré de chocolat, les investigateurs peuvent feuilleter les journaux et observer les passants.

Le soleil levant peine à pénétrer la purée de pois qui envahit les rues. L'atmosphère est sinistre et déprimante. Tout en finissant leur petit-déjeuner, les investigateurs se sentent seuls et loin de chez eux. En sortant de l'établissement, un porteur au regard fatigué, Jean-Claude, apparaît. Depuis sa guérite chauffée, il peut les conseiller sur les hôtels, les moyens de transport et d'autres choses utiles. Les investigateurs peuvent consulter la liste des hôtels recommandés par le *Guide du voyageur*. Il est trop tôt pour passer des appels téléphoniques, et la brume est trop dense pour profiter de la vue. Les investigateurs vont probablement louer un taxi, trouver un hôtel décent, prendre une chambre et finir leur nuit sous des draps confortables.

Rue Saint-Étienne

Si les investigateurs décident d'aller au-devant de Wellington, ils se souviennent peut-être de l'adresse qu'il a donnée dans sa lettre, le 50 de la rue Saint-Étienne. Le bâtiment se situe dans une rue pavée d'un quartier tranquille d'une ville déjà calme. Sur la devanture, des lettres usées annoncent :

Wellington Fils
Taxidermie
50, rue Saint-Étienne

Rien d'autre n'est visible à travers la vitrine sombre. De lourds rideaux bordeaux empêchent de voir l'intérieur. La vitre de la porte est occultée de la même façon. Un petit panneau proclame en plusieurs langues que le magasin est ouvert, mais la porte est verrouillée.

Les investigateurs peuvent s'installer à une table d'un café proche, qui offre un bon point d'observation. Maintenant, c'est à eux de décider de leur approche : visiter le magasin et rencontrer les Wellington, ou épier les lieux en prévision d'une entrée par effraction.



La rue Saint-Étienne paraît toute tranquille, à l'exception d'une lueur chaude à la fenêtre du deuxième étage.

Entrer par effraction

Consultez la description de l'immeuble pièce par pièce si les investigateurs optent pour une entrée par effraction.

La porte de derrière s'ouvre sur une petite cour contenant un incinérateur. Un test d'**Athlétisme** permet de franchir le mur d'enceinte, tandis qu'un test de **Métier (serrurier)** déverrouille le portail extérieur. Les portes de devant et de derrière sont fermées à clé durant la nuit et quand Edgar n'est pas là. Les frères Wellington restent chez eux la plus grande partie du temps.

Que se passe-t-il à Lausanne en 1923 ?

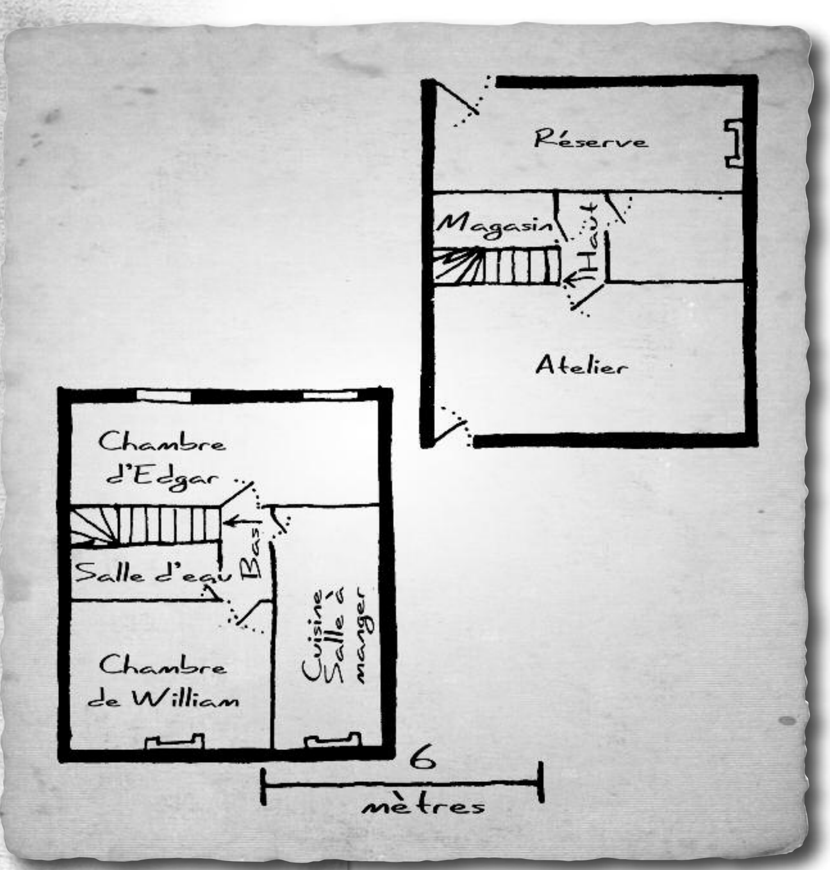
La conférence de Lausanne se tient en ce moment même, réunissant des délégués turcs, anglais, italiens et français. Elle aboutira à la rédaction du traité de Lausanne, qui mettra fin à l'Empire ottoman et instituera la République de Turquie. La voie diplomatique n'est pas sans cahots. Débutée en novembre 1922, la conférence est interrompue le 4 février 1923, les participants n'arrivant pas à s'entendre. Elle reprend en avril, et le traité est finalement signé le 24 juillet 1923 par Lord Curzon et Benito Mussolini au palace Beau-Rivage.

Pour le gardien, cela signifie que début 1923, Lausanne abrite de nombreux diplomates turcs, particulièrement le luxueux palace Beau-Rivage, qui peut également être le lieu de résidence des investigateurs. Ils peuvent même les soupçonner, alors qu'ils n'ont rien à se reprocher.

Lausanne

Cette ville modeste se situe dans la partie francophone de la Suisse. Une grande partie de ses soixante-dix mille habitants parlent également allemand. Depuis plus d'un siècle, sa beauté, son climat et son hospitalité attirent des immigrants étrangers. Actuellement, plus d'un résident sur sept n'est pas suisse.

La ville est bâtie sur des collines descendant sur la rive du lac de Genève (ou lac Léman), ce qui fait que les rues sont pour la plupart en pente assez marquée. Des calèches taxis attendent à la gare, et une ligne de tram parcourt la ville. Une voix solitaire annonce chaque heure depuis la cathédrale, entre huit heures et deux heures du matin, chaque nuit, participant à l'ambiance particulière de ce scénario.



50, rue Saint-Étienne

Occasionnellement, Edgar s'aventure dehors pour acheter des cigarettes, mais cela ne lui prend pas longtemps. William ne sort quasiment jamais. Les deux frères travaillent au rez-de-chaussée durant la journée et passent leurs soirées à l'étage.

Les investigateurs peuvent tenter de les faire sortir par la ruse. Edgar répondra à n'importe quelle invitation lui semblant avantageuse, mais il laissera William à la maison.

Il sera facile aux investigateurs de fouiller le rez-de-chaussée pendant que les frères sont en haut ou endormis. Un test de **Discrétion** est nécessaire pour fouiller la chambre d'Edgar si William est là.

Le reste du scénario suppose que les investigateurs se sont présentés ouvertement aux Wellington, mais les gardiens n'auront aucune difficulté à décrire d'autres situations en se basant sur les notes précédentes.

Visiter le magasin

Durant les heures d'ouverture du magasin, il suffit de sonner pour qu'Edgar Wellington se présente à la porte. Il fait alors entrer les investigateurs dans un autre monde. Un feu de cheminée dégage une chaleur excessive pour être confortable. Des animaux de toutes sortes composent des tableaux surréalistes et antagonistes. De grands vases débordent de lavande séchée et d'autres fleurs aromatiques. Malgré leur parfum riche et entêtant, on devine d'autres odeurs moins agréables de chair en décomposition, de fourrure humide et de formol.

À moins que les investigateurs aient pensé à écrire avant leur départ ou à envoyer un télégramme à Edgar pour expliquer leur but, il les prend pour de simples clients. S'ils parlent anglais, il les trouve de toute façon sympathiques et les invite en haut pour prendre le thé. S'ils l'ont déjà contacté, excité par leur arrivée, il se présente sommairement et les invite là aussi à l'étage. Quoi qu'il en soit, il les assomme de questions sur l'Angleterre et sur leur voyage, tout en étant un hôte d'une générosité exemplaire.

Son accueil est encore amélioré si l'un des investigateurs réussit un test de **Crédit**, ou s'ils portent des bijoux précieux ou des vêtements bien coupés. Wellington a besoin d'argent et il espère arnaquer ses visiteurs.

Le magasin de taxidermie

Rez-de-chaussée

- **Magasin.** L'échoppe contient un comptoir et plusieurs exemples du travail des deux frères. Des douzaines d'animaux figés dévisagent les investigateurs de leurs yeux de verre. Une grande cheminée répand sa chaleur dans la pièce.
- **Réserve.** Ce placard en désordre abrite des barils de sciure, des bocaux de produits chimiques et des outils divers. Un ours mal empaillé est stocké là, en attente de réparation. Tel qu'il est placé, une personne ouvrant la porte sans être prévenue pourrait croire qu'il va l'attaquer.
- **Bureau.** Contient un bureau et une chaise, ainsi que les archives relatives à l'entreprise. Si les comptes sont équilibrés, des tests de Comptabilité révèlent que de l'argent est régulièrement retiré de la caisse du magasin, sans reçu correspondant. Les frères sont au bord de la faillite.
- **Atelier.** Dans cette grande pièce se trouve une table de travail pour écorcher et empailler les animaux. Des couteaux et des outils sont accrochés aux murs, ainsi que des étagères, des paniers pour le fil de fer des armatures et des boîtes d'yeux en verre. Des sacs de plâtre et de fibre de bois encombrent le sol. La porte de derrière s'ouvre sur une petite cour équipée d'un incinérateur.

Étage

- **Cuisine / salle à manger.** Cette pièce est trop petite pour la table et les six chaises que l'on y trouve. Quatre d'entre elles sont occupées par des piles de livres. Les frères les débarrassent rapidement quand ils reçoivent des visiteurs.
- **Chambre de William.** Cette chambre ordinaire est meublée d'un lit et d'une bibliothèque pleine de classiques de la littérature anglophone.
- **Chambre d'Edgar.** L'écritoire de cette chambre étroite renferme un journal intime, résumé dans le Document lausannois n° 1, page 218. Le gardien peut avoir à sauter le dernier paragraphe si les investigateurs n'ont pas encore négocié pour obtenir le parchemin. Un tiroir de la table de chevet contient une seringue et une bouteille de morphine, ainsi qu'une bouteille verte pleine d'un liquide non identifié. Ces ingrédients sont décrits dans la section « Enquêter sur les indices ». Si les investigateurs subtilisent les réserves d'Edgar, il s'en procurera d'autres.

Edgar Wellington

Edgar n'a que trente-cinq ans, mais on lui donnerait la cinquantaine. Son crâne dégarni et ses poches sous les yeux lui donnent un air hanté. C'est un gros fumeur, toujours une Gitane à la bouche. À sa façon de se déplacer, on devine qu'il s'agit d'un homme habitué à la violence. Il reste toutefois parfaitement poli et, à sa façon, timide.

Wellington a été émotionnellement détruit par les horreurs qu'il a vécues durant la Grande Guerre. Une fois revenu en Angle-

Référence

1. Cathédrale de Lausanne
2. Université et bibliothèque (Palais de Rumine)
3. Musée Cantonal
4. Palace Lausanne-Beau-Site
5. Hôtel Cecil
6. Hôtel Central
7. Hôtel Arlaud
8. Château de Chillon
9. Place de la Riponne
10. Le Signal
11. Hôpital cantonal
12. Palace Beau-Rivage
13. Wellington Fils
14. Maison du duc
15. Le Chat noir

Gare

Echelle 0 300 m

Le Signal 1,5 km

Parc Mon Repos

Entrepôts

Poste

Casino

Château de Chillon 30 km

Théâtre

Palace Beau-Rivage 3 km

Lausanne

Suisse

Vevey

Lac de Genève

Montreux

France

LAUSANNE

La cité du lac

terre, il n'a pas supporté le retour à la maison. Ses amis étaient morts et personne dans sa famille, à l'exception de son frère William, ne comprenait sa douleur d'ancien combattant. En fin de compte, il est parti en compagnie de son frère invalide, emportant toutes leurs économies.

Quand il a fini par trouver asile dans un pays neutre, la Suisse, il avait développé une dépendance mineure à la morphine, qui l'aide à lutter contre l'insomnie.

Ils se sont fixés à Lausanne, qui est à la fois une petite ville et une cité cosmopolite. La présence d'un sanatorium réputé le rassure quant à ses chances de soigner son frère. Ils ont ouvert une boutique de taxidermie pour augmenter leurs revenus, bien que leur famille leur verse à chacun plusieurs centaines de livres tous les ans, par l'intermédiaire d'un avocat de Londres. La dépendance d'Edgar à la morphine a récemment empiré.

Le passe-temps d'Edgar Wellington

Même s'il ne révélera pas aux investigateurs l'étendue de ses connaissances, il s'intéresse grandement à tout ce qui touche à l'occulte. À Lausanne, il a rencontré le duc des Esseintes, qui lui a fourni non seulement de la morphine, mais aussi une drogue qui permet à Edgar de trouver le sommeil et d'errer dans la Lausanne onirique.



Edgar Wellington n'est pas revenu intact des tranchées. Seule la morphine arrive à faire taire le tumulte de l'artillerie qui résonne dans son crâne.

Edgar Wellington

35 ans (en paraît 55), occultiste

APP	11	Prestance	55 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact +1D4
Points de vie 12
Santé mentale 38

Compétences

Athlétisme	37 %
Bureaucratie	40 %
Comptabilité	60 %
Crédit	45 %
Mythe de Cthulhu	07 %
Psychologie	15 %
Sciences occultes	40 %

Langues

Allemand	45 %
Anglais (langue maternelle)	75 %
Français	65 %

Combat

• Bagarre 50 %
Dégâts 1D3 + 1D4

S'il est attaqué, il ne se défendra pas. Par contre, il se battra pour protéger son frère.

William Wellington

28 ans, taxidermiste

APP	06	Prestance	30 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	09	Intuition	45 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de vie 11
Santé mentale 23

Compétences
Athlétisme 35 %
Dévisager ses interlocuteurs 99 %
Métier (taxidermiste) 85 %

Langues
Anglais (langue maternelle) 75 %
Il ne parle pas, puisqu'il est muet.

Attaques
• Bagarre 65 %
Dégâts 1D3 + 1D4
Une attaque fait exploser toute sa frustration et il se bat comme un forcené, jusqu'à tomber d'épuisement.

William Wellington

Si la guerre a déstabilisé Edgar, elle a laissé à son frère William des séquelles physiques permanentes. Suite à une blessure à la tête, il a perdu l'usage de la parole et des muscles des yeux, ce qui fait qu'il regarde constamment droit devant lui. Il doit tourner la tête pour voir ce qui se passe sur les côtés, comme une caméra. Son crâne porte plusieurs plaques métalliques, pour remplacer des os brisés. L'opération chirurgicale s'est déroulée dans des conditions difficiles, et sa tête a maintenant une forme bizarre.

Entre ses blessures et son état mental fragile, William est docile et indifférent, poursuivant sa vie mécaniquement, avec un air satisfait. Ce n'est pas censé être un personnage majeur de cette scène. Le gardien peut l'utiliser pour embarrasser et perturber les joueurs. Des gardiens vicieux peuvent lui faire porter un chapeau pour camoufler ses cicatrices. Cela devrait intriguer les investigateurs qui remarqueront la forme étrange de sa tête.

Prendre le thé

Après avoir échangé quelques banalités, les investigateurs peuvent aborder le sujet du Simulacre de Sedefkar ou du parchemin qu'il mentionne dans sa lettre aux Lorien. Avant qu'Edgar ne puisse répondre, la porte de la pièce s'ouvre et son frère entre.

William salue les investigateurs d'un hochement de tête pendant qu'Edgar les présente. Ce dernier ajoute que les blessures de guerre de son frère l'ont rendu muet. William se sert une tasse de thé et s'assied à la table, où il dévisage le dernier investigateur à avoir parlé. C'est sa façon de dire « veuillez continuer, je vous prie ». Williams continuera à dévisager ses interlocuteurs durant toute la conversation, ce qui devrait les mettre mal à l'aise.

Au sujet du parchemin, Edgar Wellington écoute attentivement ce que les investigateurs ont à dire. Il explique qu'il n'a pas découvert grand-chose, bien qu'un test réussi de **Psychologie** suggère qu'il en sait plus qu'il ne veut bien l'admettre.

- Il a acquis le parchemin durant la guerre, en l'échangeant contre des rations et des cigarettes avec un soldat français. Son propriétaire, un certain Raoul Malon, a seulement dit qu'il était dans sa famille depuis un moment. (Raoul est un descendant de Louis Malon, le capitaine en charge du raid sur le manoir du comte Fenalik en 1789.)
- Le parchemin est rédigé dans un mélange confus de langue turque écrite en lettres arabes. Edgar n'a pas pu en traduire grand-chose. (C'est faux. Il a une traduction complète, bien qu'inexacte.)
- Le parchemin fait référence à un artefact appelé « Simulacre de Sedefkar », une statue de taille humaine que l'on a taillée ou trouvée dans les ruines de Byzance.
- Le dernier propriétaire était un noble français, le comte Fenalik, qui l'a perdu après ses arrestation et emprisonnement juste avant la Révolution française. On en a perdu toute trace depuis.

Edgar dit que ses recherches sont arrivées à une impasse et qu'il est prêt à se séparer du parchemin. Ensuite, il commence à négocier le prix. Puisqu'une bonne partie de leur argent est déjà passée dans ses doses de drogue, Edgar vise un prix le plus élevé possible, commençant à 250 livres sterling, soit 1 250 dollars.

La sonnette d'entrée retentit, interrompant les négociations.

L'arrivée du duc

Edgar descend l'escalier et va répondre à la porte, laissant les investigateurs seuls avec William. Celui-ci se sent d'humeur singulièrement bavarde aujourd'hui. Il sort un carnet de sa poche et se met à gribouiller des phrases creuses, telles que « Une belle journée aujourd'hui » ou « Bienvenue à Lausanne ». Edgar revient dix minutes plus tard, accompagné d'un Français de bonne taille, qu'il présente comme « mon vieil ami, le duc des Esseintes ». Le duc est un homme d'âge moyen, dodu mais fringant. Ses cheveux bruns sont bien taillés, sa moustache savamment cirée, ses yeux bleu clair et son costume à la dernière mode.

Edgar décrit le duc comme un occultiste amateur, lui aussi intéressé par le parchemin. Des Esseintes, feignant l'indifférence, répond qu'il aimerait voir l'objet avant de faire une offre.

Edgar répond qu'il aimerait le satisfaire, mais que c'est impossible puisqu'il a déposé le parchemin dans un coffre de banque. Il suggère respectueusement que les investigateurs se rendent à la réunion du Club de 19 h 30, où ils pourront trouver un accord pour le parchemin et passer une bonne soirée.

Le Club de 19 h 30 est un groupe de discussion informel qui se réunit parfois dans un café de la ville. Il compte trois membres, dont Edgar et le duc. Autant que possible, ils ramènent d'autres personnes pour alimenter la conversation.

Ayant dit tout cela, Edgar s'excuse de devoir dire au revoir aux investigateurs, mais il a beaucoup de choses à faire aujourd'hui, notamment d'aller chercher le parchemin. Avant de pousser ses invités vers la sortie, il

demande au duc si celui-ci a le temps de faire faire un rapide tour de la ville aux investigateurs.

« Mais avec plaisir », répond-il. Si les investigateurs acceptent, ils se retrouvent en compagnie d'un homme qui s'avérera être un ennemi implacable.

Le duc Jean Floressas des Esseintes

Le duc est le dernier d'une lignée d'aristocrates français dénués de toute sophistication. Ce fut un enfant fragile et maladif, aboutissement de siècles de mariages consanguins. C'est maintenant un adulte décadent et dégénéré. Son obsession pour l'artificiel et son dédain pour le naturel est relatée dans le roman de J.K. Huysman, *À rebours*.

Ce court livre expose la personnalité réelle du duc. À la fin du roman, des Esseintes change son mode de vie artificiel sur les conseils d'un docteur, mais il n'a pas suivi ce conseil bien longtemps.

À partir de 1880, le duc s'intéresse à l'occultisme. Fatigué des charlatans et des arnaqueurs, il compulse des textes obscurs évoquant des pouvoirs tangibles et des réalités terribles. Ô comme il fut comblé de percer la surface ordonnée et uniforme de la Nature pour dévoiler la corruption et le mal qui se cachaient derrière !

Il apprit l'existence des Frères de la Chair. S'engageant dans la secte, il fit de grandes promesses pour obtenir le contrôle de son propre épiderme. Grâce à la connaissance que lui apporta Selim Makryat, il put transcender ses faiblesses physiques.

En remplaçant sa peau par celles d'autres personnes, des Esseintes atteignit une forme d'immortalité et une invulnérabilité limitée. Mais cela a également fait de lui une monstrueuse parodie d'être humain.

Ses chairs sont dorénavant gonflées et pendantes, et son corps est zébré d'une multitude de cicatrices chéloïdes. S'il prend soin de cacher ces marques dans le monde éveillé, elles lui doivent d'être appelé le prince Puzzle dans la Lausanne onirique. Seul son visage est épargné.

Se réjouissant de sa nouvelle vie, le duc a étudié assidûment. Par hasard, il est tombé sur une traduction française du *Cthaat Aquadingen*, où il a appris l'existence des contrées oniriques et de la façon d'y pénétrer. Mais au lieu des contrées lovecraftiennes de la Terre, des Esseintes a débarqué sur des mondes plus proches, intimement liés au monde éveillé.

Sa première expérience a eu lieu à Paris. Le duc s'est retrouvé à errer dans une version distordue et enténébrée de cette ville, un Paris rêvé, partiellement idyllique et majoritairement cauchemardesque. Il eut suffisamment de chance pour échapper sain et sauf aux horreurs qui hantent la longue histoire de la ville. L'expérience lui a montré que l'âge et la population d'une cité ont une influence sur l'intensité de leur reflet onirique. Ainsi, une vieille ville portuaire aura un reflet puissant dans les rêves, tandis qu'un petit village de campagne n'en aura quasiment pas.

Avec le début de la guerre, entrer dans les reflets oniriques des villes est devenu extrêmement dangereux, les cauchemars et les peurs collectives des populations terrifiées hantant les rues. Des Esseintes se tint à carreau durant ces années, tirant de jolis bénéfices de son portefeuille d'usines de munitions.

Après la guerre, entre son étonnante longévité (à quatre-vingt-dix ans, il en paraissait quarante) et une série de meurtres irrésolus qui le suivaient d'un peu trop près, il décida qu'il était temps de quitter la France.

Après mûre réflexion, des Esseintes emporta ses profits de guerre à Lausanne, dont il conquit le tranquille reflet médiéval. Là, il devint un despote cruel, le prince Puzzle. Sa folie eut progressivement un effet délétère sur l'image onirique de la ville. En transformant les habitants des rêves en instruments de sa volonté, il fit perdre toute leur énergie aux hommes et aux femmes de la Lausanne éveillée.

Dans ce scénario, des Esseintes est appelé duc dans les parties se déroulant sur le monde réel, et prince dans celles se passant sur la Lausanne onirique.



Le duc Jean Floressas des Esseintes

Duc Jean Floressas des Esseintes

90 ans (en paraît 42), duc/prince Puzzle

APP	15 (02)	Prestance	75 (10) %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	19	Volonté	95 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 14
Santé mentale 0

Compétences
Athlétisme 50 %
Baratin 78 %
Crédit* 90 %
Discrétion 50 %
Éloquence 55 %
Mythe de Cthulhu 30 %
Rêver 80 %
Sciences occultes 75 %
Se cacher 45 %
* Dans plusieurs villes, la police le soupçonne de divers crimes, sans avoir de preuves.

Langues
Allemand 80 %
Anglais 70 %
Français (langue maternelle) 90 %
Latin 55 %
Turc 45 %

Combat
• Couteau 75 %
Dégâts 1D6 + 1D4
• Canne-épée 70 %
Dégâts 1D6+2 + 1D4

Armure
Son corps est enchanté. Les poings et les armes blanches glissent sur sa peau sans infliger de blessures. Les balles infligent des dégâts minimaux. Les armes enchantées infligent leurs dégâts habituels. Sa tête est vulnérable : une réussite critique inflige des dégâts normaux à la tête, quelle que soit la nature de l'attaque.

Sortilèges : *Animer la chair*, Annulation de Transfert*, Concocter la potion onirique*, Contrôler la peau*, Domination, Enchanter la chair*, Enchanter un couteau, Enchanter un objet, Flétrissement, Fondre la chair*, Greffer la chair, Signe de Voor*
* Nouveaux sortilèges, décrits à la fin du chapitre de Constantinople.

Perte de Santé mentale
2/1D6+1 pour voir le corps dénué du prince.

Un tour de Lausanne

Tout en les guidant dans Lausanne, le duc jauge les investigateurs. De leur côté, ceux-ci découvrent la ville et font connaissance avec le duc. À première vue, il paraît jovial et chaleureux, offrant des cigarettes et faisant des plaisanteries. Un test réussi de **Psychologie** à son sujet révèle uniquement qu'il s'agit d'un homme aux nombreuses facettes, une partie seulement étant visible.

La cathédrale

En sortant du magasin, le duc emmène le groupe vers la cathédrale (droit d'entrée : 35 centimes). Cet imposant édifice gothique, l'un des plus beaux exemples de son genre, fut construit entre 1235 et 1275 et béni par le pape Grégoire X. Elle est située sur un surplomb, et les investigateurs doivent monter un escalier de 160 marches pour y accéder. À l'intérieur, la nef voûtée, s'élevant à plus de 20 mètres, est agrémentée de nombreuses statues et vitraux. Le duc désigne l'une des plus anciennes statues, celle d'Othon de Grandson, tué lors d'un duel judiciaire en 1398. La statue n'a plus de mains. Ce détail aura son importance plus tard, lorsque les investigateurs traverseront la Lausanne onirique.

Le duc propose également une courte visite de la crypte. Un test de **Connaissance** remarque qu'une partie des fondations de la cathédrale est composée de bâtiments datant de bien avant la construction de l'église.

Musée et bibliothèque cantonaux

Pour leur arrêt suivant, le duc conduit les personnages au musée cantonal (entrée : 60 centimes) tout proche. Ce grand bâtiment de construction récente, dans le style de la Renaissance italienne, abrite une collection de coquillages d'eau douce léguée au musée en 1840 par M. de Chaentier, ainsi que des vases, des médailles et des pièces de monnaie romaines trouvées sur la colonie occupant le site de Lausanne dans l'Antiquité. Le bâtiment accueille également la bibliothèque cantonale, forte de plus de 120 000 volumes.

L'ordre régnant dans la bibliothèque, la qualité des collections et le grand nombre de personnes qui les consultent impressionnent les investigateurs.

Le Signal

Sous un ciel maintenant lumineux et dégagé, une marche à flanc de colline de presque un kilomètre mène le groupe à un merveilleux belvédère surplombant le lac de Genève. Un paysage alpin s'étend dans toutes les directions. Loin au sud-est, le duc pointe les pics les plus élevés des Alpes, et leur chapeau de neige fraîche. « Au-delà, s'exclame-t-il d'un ton théâtral, l'Italie. »

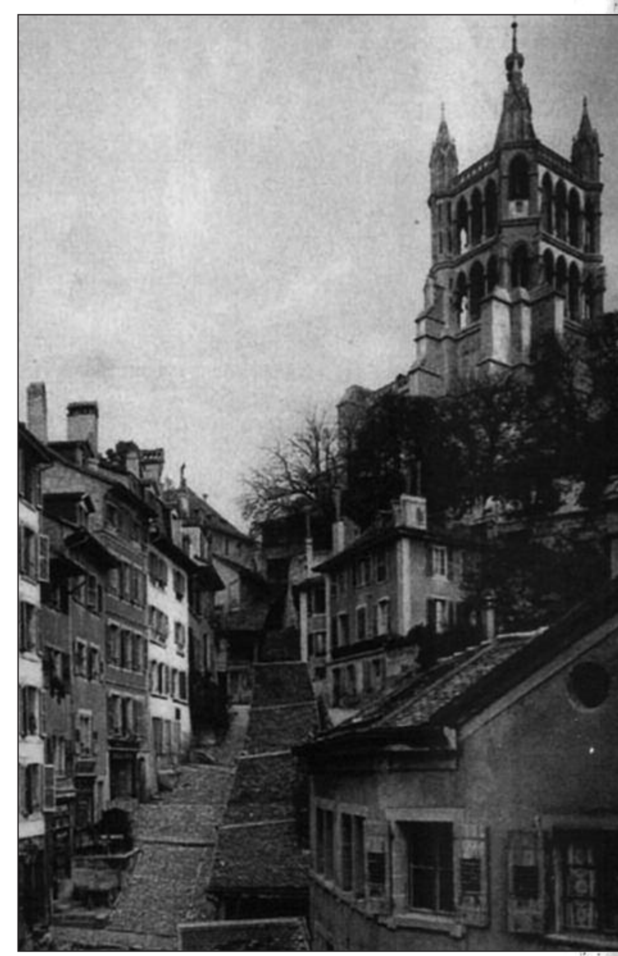
Le Chat noir

Après s'être promenés quelque temps dans l'air sec et frais, les touristes mangeraient bien un morceau. Le duc les emmène à leur rendez-vous du soir. Le Chat noir est un grand café français près du musée Arlaud (qui détient une belle collection d'huiles européennes), de l'autre côté de la place du Collège. Le café propose des plats appétissants, de bons vins de la région et une atmosphère conviviale. Il est à dix à quinze minutes de marche du musée cantonal.

Arrivé au café, le duc leur dit au revoir. Il a un rendez-vous professionnel dans une demi-heure, mais il les retrouvera aux environs de huit heures ce soir. Il leur propose une visite plus complète le lendemain.

Le reste de l'après-midi

Étant libres jusqu'à leur rendez-vous de 19 h 30, les investigateurs peuvent décider de suivre certaines pistes.



Les rues escarpées de Lausanne montent jusqu'à la cathédrale

La maison du duc

Il est possible que les investigateurs ne fassent pas entièrement confiance au duc, malgré son charme trompeur, et qu'ils décident de le suivre jusque chez lui. Il habite une petite maison à deux étages de la rue du Pré. Les fenêtres sont barrées et les rideaux tirés. L'endroit est une véritable forteresse. La porte de devant est la seule entrée. Il est difficile, mais pas impossible, de la forcer (réussite spéciale de **Puissance**). Un test difficile (-20 %) de **Métier (mécanicien)** peut également la déverrouiller. Les chances qu'un passant remarque les activités illicites des investigateurs sont de 40 % durant la journée, 15 % en début de soirée et seulement 5 % pendant la nuit.

L'intérieur de la maison n'est qu'une série de pièces vides et poussiéreuses. Il n'y a quasiment pas de meubles, pas de tapis, pas de porte et aucun signe de vie. Les traces dans la poussière mènent à une chambre de l'étage, où l'on trouve une chaise longue et un plaid en laine. La piste s'arrête à la seule porte de toute la maison. Elle est fermée à clé.

De style Renaissance, la lourde porte est sombre et décorée de figures classiques revenant de la chasse, chargées de gibier. La scène est parfaitement adaptée à ce que le duc tient enfermé à l'intérieur même de la porte : des âmes de suicidés. Cette protection abominable lui sert à effrayer les intrus. Quiconque touche la porte est pris d'un accès soudain de dépression, de désespoir et d'horreur, au point d'avoir envie de hurler.

Un test de **Santé mentale** est nécessaire, coûtant 1D3/1D6 points. Les investigateurs devenant fous suite au résultat sont victimes d'envies suicidaires. Détruire la porte (45 points de vie) libère les âmes.

En franchissant la porte, chaque investigateur perd 5 points de magie et entre dans le reflet de Lausanne sur les Terres oniriques. Ils arrivent par la même porte dans une maison identique, tout aussi vide. Au premier abord, il semble que la porte s'ouvre sur elle-même et qu'elle ne conduise nulle part. Ce n'est qu'en sortant dans la rue que les investigateurs constatent que quelque chose a changé. En quittant la maison, ils peuvent explorer la Lausanne onirique et vivre les évènements relatés dans la sous-section « Les rues de la Lausanne onirique ». Le gardien doit décider si Wellington a déjà été fait prisonnier.

Le magasin de taxidermie

Si les investigateurs retournent voir Wellington, le magasin est fermé et un panneau est accroché à la porte. La rue est pleine de passants et d'écoliers, rendant délicate toute tentative d'effraction.

Les investigateurs peuvent observer le magasin. En début d'après-midi, Edgar sort pour aller dans une papeterie voisine. Il en ressort avec un paquet sous le bras, puis retourne chez lui et n'en sort plus. Un test de **Discrétion** est nécessaire pour filer Edgar, mais s'il repère les investigateurs, il les salue amicalement.

Fouiner dans la bibliothèque

Les investigateurs peuvent retourner à la bibliothèque. S'ils cherchent spécifiquement des ouvrages du Mythe, réussissent un test difficile (-20%) de **Bibliothèque** et y consacrent le reste de l'après-midi (la bibliothèque ferme ses portes à dix-sept heures), les efforts sont récompensés par un exemplaire chanci d'*Unausprechlichen Kulten*.

À la discrétion du gardien, les recherches prévues à Londres et Paris pourraient également être effectuées ici si les joueurs n'ont pas encore exhumé ces informations.

Si un investigateur feuillette les anciens numéros des journaux locaux, et qu'il réussit un test de **Français**, il remarque que le taux de suicide à Lausanne, qui était quasiment nul avant 1914, a grimpé à presque un par mois depuis 1918. Cela pourrait être attribué aux effets de la guerre, ou à des changements plus sinistres dans la région.

Le Club de 19 h 30

Le repas, la discussion et l'examen du parchemin prévus au Chat noir n'auront pas lieu. Seul le troisième membre du Club de 19 h 30, Maximillian von Wurtheim, arrive, sur le coup de huit heures. Il se présente et excuse le duc et Wellington. Les deux hommes ont été retenus par des affaires de dernière minute, mais ils devraient arriver le plus tôt possible.

Le duc lui a décrit les investigateurs comme des pigeons attendant d'être plumés.

Le repas au café est excellent, sans prétention et économique. Ne connaissant pas le sens des mots « reprendre sa respiration », von Wurtheim parle sans s'arrêter, divertissant les investigateurs en racontant l'histoire de sa vie. Le gardien est libre de résumer ou de développer son récit à sa guise ; Maximillian n'apparaîtra plus dans le scénario.

Son héritage prussien est visible à sa chevelure blonde, à ses yeux bleus et à sa grande taille (un mètre quatre-vingts). N'ayant ni fortune personnelle, ni goût pour le travail, il survit grâce à sa beauté, son charme inné et la bienveillance d'autrui. C'est un homme à qui on se confie.

Maximillian von Wurtheim

26 ans, arnaqueur de salon

APP	18	Prestance	90 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	18	Corpulence	80 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 14
Santé mentale 75

Compétences

Athlétisme	35 %
Baratin	80 %
Crédit	40 %
Négociation	65 %
Persuasion	75 %

Langues

Allemand (langue maternelle)	70 %
Anglais	60 %
Français	50 %

Combat

• Bagarre	75 %
Dégâts 1D3 + 1D4	

En apprenant qu'Edgar et le duc ne viendront pas, les investigateurs souhaiteront peut-être s'éclipser et revenir en hâte au magasin. Mais il est déjà trop tard, comme expliqué dans « Dans les coulisses ».

Ma vie, selon Max

L'histoire de Max est longue et alambiquée. Elle implique une fortune ancestrale, un père qui décède en allant changer son testament, un frère maléfique qui déteste Max… Les ingrédients idéaux. Son récit poignant dure trois heures. On peut porter au crédit de von Wurtheim qu'il est doué pour raconter des histoires. Les investigateurs peuvent se laisser emporter par le récit, même si aucun d'eux n'en croit un mot lorsqu'il arrive à sa conclusion.

Alors qu'il termine, les investigateurs reçoivent la note. « Ah… Mes amis, je suis navré, j'ai oublié mon porte-feuille à la maison, dit-il. Auriez-vous la gentillesse ? » Il s'interroge à haute voix sur ce qui peut retenir les deux autres. Il n'y a rien d'autre à faire qu'à attendre l'heure de fermeture. Peut-être pourraient-ils aller voir Wellington et le duc dans la matinée. Il commande une dernière tournée de verres et de cafés, puis demande avec un sourire : « Et maintenant, parlez-moi de vous. »

La véritable histoire de Max

Dès son plus jeune âge, Maximillian Brüllig a décidé qu'il ne méritait pas la pauvreté dans laquelle il était né. Ceux qui possédaient toutes les richesses de ce monde lui en devaient une part. Il a construit sa vie autour de ce credo. Pendant un temps, il a travaillé dans divers grands hôtels allemands. En observant attentivement les clients, il a appris les habitudes et le jargon de la noblesse. À l'âge de dix-sept ans, il a cessé de travailler, changé son nom et se fait depuis passer pour un membre de l'élite destinée à contrôler le monde.

Dans les coulisses

Jusqu'à aujourd'hui, Edgar n'avait pas parlé du Parchemin de Sedefkar au duc, ne souhaitant pas éveiller son avarice dévorante. S'il l'a fait participer aux négociations, c'est dans l'espoir de faire monter le prix que lui paieront les investigateurs. Hélas pour lui, le duc désire réellement le parchemin et il n'a pas l'intention de payer pour l'avoir.

De son côté, Edgar projette d'arnaquer tout le monde et de fuir le pays en laissant l'argent à son frère.
Alors que les investigateurs sont piégés avec von Wurtheim au Chat noir, des évènements funestes ont lieu ailleurs.
Le rendez-vous d'affaires imaginaire du duc n'est qu'une excuse pour fausser compagnie aux investigateurs, qui, selon son jugement, ne représentent pas une menace sérieuse, et contacter Edgar Wellington.

Pendant ce temps, Edgar est sorti pour acheter de quoi fabriquer un faux parchemin. À dix-huit heures, sa contrefaçon achevée, il dissimule le nouveau parchemin sous son lit et prend une cuillérée de drogue onirique, ainsi qu'une piqûre de morphine, pour récupérer le véritable parchemin dans sa cachette sur la Lausanne onirique.

Quand le duc arrive, Edgar dort encore. William le fait entrer, et le duc lui explique qu'il monte pour discuter avec son frère. William, qui était occupé à nettoyer un daim, retourne à son travail. Le duc pénètre dans la chambre d'Edgar, le trouve endormi, remarque la cuillère, la bouteille de drogue onirique et le kit de morphine à côté du lit. Il lit le journal d'Edgar, qui révèle où est caché le parchemin sur la Lausanne onirique. Satisfait, il arrête là sa fouille, passant à côté du faux parchemin sous le lit. Il décide de tuer Edgar, ce qui va le piéger dans les Terres oniriques avec le parchemin. Alors qu'il lui injecte une dose massive de morphine, William ouvre la porte pour leur demander s'ils veulent du thé.

Pris d'une rage sanguinaire, William attaque le duc. Mais celui-ci parvient à le repousser jusqu'à la cuisine où il lui assène un coup de couteau fatal. Après avoir découpé un morceau de la peau de William pour son propre usage, il sort du magasin. De retour chez lui, le duc entreprend les rituels nécessaires pour fixer la chair de William à son corps. Puis il se repose avant de pénétrer dans la Lausanne onirique à la recherche d'Edgar et du parchemin.

Si le gardien le souhaite, William peut être seulement gravement blessé et inconscient plutôt que mort.

Les meurtres de la rue Saint-Étienne

Le café ferme à minuit. Von Wurtheim souhaite une bonne nuit à ses pigeons, s'excusant une fois de plus de l'absence des autres. Tout s'arrangera dans la matinée, d'après lui. Mais qu'est-il arrivé à Wellington et au duc ?

Les investigateurs vont probablement revenir au 50 de la rue Saint-Étienne pour voir les Wellington, puisqu'ils ignorent où peut habiter le duc.

Le ciel est couvert, une ondée glacée se met à tomber pendant leur marche. Lorsqu'ils arrivent au magasin, la rue est plongée dans une obscurité profonde. À un coin, une lampe à gaz diffuse une lumière tremblotante. La porte d'entrée de l'échoppe est entrouverte. Si les investigateurs la referment derrière eux, la police ne remarque rien et n'a aucune raison d'enquêter. Sinon, la police intervient, interrompant les investigateurs et découvrant les meurtres plusieurs jours plus tôt que dans le cas contraire.

Dans le magasin

À l'intérieur, les ténèbres règnent. Les investigateurs ont-ils songé à amener des lampes torches ? Il est trop tard pour y penser. Les griffes des animaux empaillés semblent vouloir saisir leurs manteaux, leurs yeux vitreux leur lancent des regards malveillants dans la faible lueur provenant de la rue. Un test réussi d'**Intuition** localise l'interrupteur du plafonnier. Le rez-de-chaussée est tel que les investigateurs l'ont vu le matin même. À l'étage, tout est chaos. Dans la cuisine, William gît sans vie, des entailles de coups de couteau dans le ventre et le dos. L'arme sanglante repose par terre à côté de lui. On a enlevé sa chemise et découpé un large morceau de peau dans son dos. Son visage est déformé par une expression d'horreur absolue ; la perte de Santé mentale est de 1/1D6.

Le cadavre froid d'Edgar est allongé sur son lit (perte de 0/1 point de Santé mentale). Des médecins ou des pharmaciens suspectent la cause de la mort : overdose. Un examen du corps discerne deux traces de piqûres récentes, une au milieu de nombreuses autres au niveau du bras gauche, probablement faite par Edgar lui-même (qui était droitier), et une autre, isolée, au bras droit, qu'Edgar aurait eu du mal à faire. Le meurtre semble être une conclusion logique.

Fouiner dans la chambre donne les indices suivants :

- Le journal d'Edgar, ouvert sur le sol, là où le duc l'a abandonné.
- Un reçu, sur l'écritoire.
- Une bouteille verte, presque pleine, dont l'étiquette annonce « Lausanne onirique ».
- Une bouteille vide de morphine et, plus bas, par terre, une seringue vide.
- Le faux parchemin, caché sous son lit. Il faut réussir un test de **Trouver Objet Caché** pour le remarquer, mais un investigateur fouillant explicitement à cet endroit le trouve automatiquement.

Si les investigateurs ont laissé la porte d'entrée ouverte, au beau milieu de leurs recherches, on frappe brutalement à la porte et une voix appelle en français : « Monsieur Wellington ? » C'est la police. À moins que les investigateurs pensent pouvoir expliquer la situation, peut-être avec un test réussi de **Crédit**, ils doivent s'enfuir par la porte de derrière, en passant à côté de la carcasse du daim sur laquelle travaillait William, puis dans une allée et dans la nuit.

Alerter la police

Certains investigateurs peuvent choisir d'aborder la police, puis de fouiller eux-mêmes la pièce. Ils ne sont pas considérés comme suspects, mais perdent l'occasion de trouver les indices. Plus tard, ils pourront discuter avec le détective en charge de l'affaire et obtenir les informations par son intermédiaire. D'autres pourraient se rendre à l'arrivée de la police. Le lendemain, Max et le duc vont les accuser, et les investigateurs seront arrêtés.

Enquêter sur les indices

De retour à leur hôtel, les investigateurs peuvent s'attendre à ce que la police soit sur leurs traces. Maximillian von Wurtheim, toujours à la recherche d'un avantage, va certainement courir au commissariat le lendemain matin lorsqu'il apprendra la mort des Wellington, et il mentionnera les investigateurs dans son témoignage.Le Simplon -Orient-Express passe à 6 h 45 du matin, et ils feraient bien de le prendre.

Le reçu

Portant la date d'aujourd'hui, il provient d'une papeterie de la ville.
Les produits achetés sont de la cire à sceller et un parchemin de qualité, les instruments de l'artifice d'Ed-gar.

Le parchemin

Fermé par un nœud complexe, le parchemin a été récemment scellé à la cire. Des tests de **Trouver Objet Caché**, **Sciences humaines (histoire)** ou **Sciences humaines (archéologie)** peuvent déterminer qu'il s'agit

d'un faux. La seule raison pour laquelle il a l'air vieux est qu'Edgar a dû le mettre un moment au four. Si les investigateurs brisent le sceau, ils découvrent que le parchemin est vierge. Mais ils ont aussi détruit un objet précieux.

La bouteille verte

Le récipient, qui fait environ la taille d'une bouteille d'encre, contient la drogue onirique. Bien sûr, les investigateurs ne comprendront pas son usage avant de lire le journal intime. Le liquide ressemble beaucoup à de l'eau boueuse. En la tenant à la lumière, on observe de minuscules particules argentées en suspension dans le fluide. Un test de **Sciences formelles (pharmacologie)** identifie un narcotique aux effets indéterminés.

Le journal intime

L'essentiel de ce journal est une chronique de la douleur qu'Edgar endurait quotidiennement, mais il fournit également des pièces manquantes concernant les évènements de la veille au soir.

Il faut environ une heure pour le lire. La plupart des entrées sont courtes. Le journal montre que le duc a communiqué son intérêt pour l'occulte à Edgar, et lui a fourni la drogue onirique, en prétendant initialement qu'elle ne ferait que lutter contre son insomnie. Edgar raconte qu'il a rêvé de promenades dans Lausanne, une Lausanne différente. Tout ce qu'il tenait dans la main en s'endormant se retrouvait avec lui dans ses rêves. Il a dissimulé le parchemin dans la Lausanne des rêves, afin de le protéger.

Des extraits choisis sont repris dans le **Document lausannois n° 1**.

Une conclusion logique

Si vous pensez que les investigateurs en ont besoin, faites-leur faire un test d'**Intuition** pour leur suggérer explicitement qu'Edgar Wellington a pris la drogue onirique pour récupérer le parchemin, et qu'il a été tué alors qu'il était encore sous son effet. La conclusion logique est que son esprit du monde éveillé est à la dérive dans la Lausanne onirique, où il doit être possible de le retrouver.

3 novembre 1920 - Ma famille aurait préféré que je meure au combat. Les héros morts sont plus convenables que des vivants brisés.

5 mars 1921 - Nous voilà en Suisse. Ici, nous pouvons vivre en paix.

17 septembre 1921 - La conversation du duc est sans pareille. Quand je l'écoute, j'oublie mes propres souvenirs.

10 novembre 1921 - Le duc m'a prêté des livres qui m'ont ouvert les yeux. Peut-être mon vieux parchemin arabe détient-il des mystères encore inconnus.

2 février 1922 - J'ai reçu la traduction du parchemin de Malon. Je me demande si ce « Simulacre de Sedefkar » existe encore.

25 juin 1922 - La piste s'arrête en 1789. J'ai écrit aux propriétaires de la maison du comte. Il faudrait que je me déplace, mais je ne peux pas laisser William seul.

3 octobre 1922 - Le duc m'a donné quelque chose pour mon insomnie. Mon sommeil a été profond, et j'ai fait un rêve criant de vérité de la Lausanne des temps anciens.

12 novembre 1922 - Il y a deux nuits, je tenais un bouton de laiton dans ma main en m'endormant, et je l'ai posé par terre dans la Lausanne onirique. Quand je me suis réveillé, il n'était plus dans ma main. La nuit suivante, je l'ai ramassé dans mon rêve, et je me suis réveillé en le tenant dans ma main.

1er janvier 1923 - Je n'ai plus d'espoir en cette nouvelle année. Mes recherches ne mènent nulle part, et bientôt mon penchant nous coûtera notre magasin. Où William va-t-il vivre ?

5 janvier 1923 - Je crains de devoir vendre le parchemin. Le duc serait intéressé, mais j'ai besoin d'un autre enchérisseur pour faire monter les prix. Je l'ai caché dans la Lausanne onirique pour le protéger.

(date d'aujourd'hui) - Victoire ! Demain, je suis sûr de conclure la vente, et nous allons prendre un nouveau départ.

Aide de jeu - **Document lausannois n° 1** - Journal d'Edgar Wellington - Extraits choisis

Prendre la drogue

Le journal indique clairement que pour récupérer le Parchemin de la tête, ils doivent suivre Edgar Wellington dans la Lausanne onirique en prenant la drogue verte. L'utilisateur peut ingérer ce produit magique comme il le souhaite : en l'avalant, en se l'injectant, en l'appliquant sur sa peau, et ainsi de suite.

Personne ne sachant exactement quelle dose prendre, l'ambiance pourrait être tendue jusqu'à ce qu'un volontaire se désigne. Qu'il prenne quelques gouttes ou une pleine gorgée, le résultat est le même. La personne sourit chaleureusement, dit : « Quel goût affreux », regarde dans le vide d'un air satisfait, puis s'effondre par terre, inconscient.

Ses collègues inquiets seront rassurés de voir (avec un test de **Premiers Soins**) que le volontaire n'est que profondément endormi. Le gardien devrait alors encourager le reste du groupe à le rejoindre. Et qu'ils fassent de jolis rêves.

Des investigateurs prudents peuvent désigner l'un des leurs pour surveiller les dormeurs. C'est sage, mais cela empêche le joueur de participer à la séquence suivante. Les gardiens peuvent commencer à décrire le rêve et l'expression faciale des dormeurs, pour inciter le surveillant à plonger.

Logistique de la drogue onirique

Il y a suffisamment de drogue pour que tous les investigateurs l'essayent. Les investigateurs peuvent prendre la drogue dans leur chambre d'hôtel, ou dans le train le matin suivant (ou, d'ailleurs, n'importe quand pendant le reste de la campagne). Le reste du scénario suppose qu'ils le font à bord de l'Express. Ils ne peuvent pas se permettre de dormir trop longtemps et de rater leur train le matin suivant, puisque la police peut les mettre en garde à vue indéfiniment. D'un autre côté, ils devraient la prendre aussi vite que possible, ou le duc pourrait s'emparer du parchemin.

S'ils ne prennent pas la drogue à bord du train, adaptez les scènes d'introduction et de conclusion de l'aventure onirique. C'est facile. S'ils sont dans le train, suivez le texte. S'ils sont à Lausanne, ils se réveillent dans la ville onirique à l'endroit même où ils se trouvent. La description de la drogue onirique accompagne la fiche du duc à la fin du scénario. Les compétences **Connaissances des rêves** et **Rêver** ne sont pas utiles dans la Lausanne onirique, qui n'est pas reliée aux Terres oniriques.



La Lausanne onirique

Les rêveurs se réveillent dans leur compartiment, dans la position qu'ils avaient en s'endormant. Ils portent les mêmes vêtements, et tant pis pour eux s'ils sont en pyjama et tiennent ce qu'ils avaient dans les mains, à condition que l'objet ait été inventé avant l'année 1400. Si un investigateur pense à tenir le faux parchemin, il arrive intact dans le rêve.

Le compartiment est identique, si ce n'est que la lumière est éteinte et le store baissé. Une lumière blanche éclatante se glisse sur les côtés du store. Il est impossible de le remonter, quels que soient les efforts entrepris.

Le train roule lentement. Une fois qu'ils quittent leur compartiment, les investigateurs constatent que les stores sont fermés dans tout le couloir. Les portes des cabines sont toutes ouvertes, sauf une.

Les investigateurs vont-ils oser prendre la drogue onirique ?



La porte close a été clouée, et dégage une odeur de décomposition. C'est la cabine de Fenalik. Il s'avère impossible de la forcer.

Le train s'arrête. La porte à l'extrémité de la voiture s'ouvre, et une lumière aveuglante se répand à l'intérieur.

Le désert

En sortant du train, les investigateurs posent le pied dans un désert. Une lumière éclatante sature le ciel, sans source visible. Tout autour s'étend un paysage infini d'une couleur de cendre. L'air est acide et métallique. Les seuls bruits sont ceux de leurs propres respirations. À une trentaine de mètres, une porte se dresse, seule. Elle paraît étrangement familière, mais les investigateurs n'arrivent pas à savoir où ils l'ont déjà vue. Alors qu'ils marchent dans sa direction, leurs pas soulèvent des nuages de poussière, provoquant une toux douloureuse. La porte est ouverte.

Le magasin onirique

La porte s'ouvre sur l'atelier du magasin de taxidermie des Wellington. Les lieux sont familiers et rassurants, même si ce n'est pas tout à fait l'échoppe que les investigateurs ont visitée quelques heures plus tôt. Tout y est plus primitif. Au lieu d'ampoules électriques, des torches brûlent aux murs.

- Le même daim éventré attend sur la table de l'atelier. Sans glace ni réfrigération, la carcasse dégage une puanteur infecte.
- La porte de la façade est ouverte. Elle a visiblement été forcée récemment. Dehors, une cloche commence à sonner. Des tests d'**Écouter** permettent d'entendre une foule marcher dans la rue.
- La salle d'exposition est toujours là, mais les animaux ont été si mal conservés que la plupart sont en train de moisir.
- Les portes des pièces de l'étage refusent de s'ouvrir, quels que soient les moyens utilisés. Des tests de **Trouver Objet Caché** ou **Métier (serrurier)** confirment qu'elles n'ont pas de gonds, et même qu'elles sont solidaires de leur encadrement.
- Le bureau est en désordre. Le vélin et les plumes de l'écritoire sont dispersés dans toute la pièce. La chaise est renversée et un test réussi de **Pistage** confirme qu'on s'est battu dans cette pièce.
- La réserve pue la viande avariée. L'ours mal empaillé grouille d'asticots. Le fouiller exige un test d'**Endurance** à -20 %, et implique qu'un investigateur enfonce son bras jusqu'à l'épaule. Dans la masse déliquescente de son poitrail, il extrait un tube en cuir imperméable contenant un parchemin.

S'ils trouvent le parchemin, les investigateurs penseront peut-être qu'ils sont prêts à retrouver leurs lits. Dehors, dans la Lausanne onirique, la cloche continue à battre, sans relâche. Où est Edgar Wellington ?

Si les investigateurs sortent par la porte de devant, ils pénètrent dans les rues de la Lausanne onirique. S'ils repartent par la porte de derrière, ils abandonnent Edgar à son destin et reviennent au monde éveillé, détaillé ci-dessous.

L'auteur de ce parchemin est Sedefkar l'Osmanli. Prédisant qu'il perdra bientôt un objet en sa possession, le Simulacre, il en fait l'éloge et la description dans cinq parchemins distincts.

Ce parchemin, le premier des cinq, est celui de la tête, détaillant les pensées et l'histoire de Sedefkar. Les quatre parchemins manquants sont ceux du ventre, décrivant le culte d'une entité nommée l'Écorché, des jambes, une série de magies affectant le corps à la base du pouvoir de Sedefkar, de la main droite, le rituel d'éveil de la statue et la force motrice du pouvoir de Sedefkar, enfin, celui de la main gauche, contenant un rituel d'équilibre, un sacrifice régulier et nécessaire.

Le parchemin est un document exubérant et dément. L'auteur a consigné les évènements en ignorant la logique ou la chronologie, ce qui rend la lecture particulièrement ardue. Une bonne partie du texte explique comment torturer et écorcher les êtres humains.

Aide de jeu - **Document lausannois n° 2 -** Résumé du parchemin

Les rues de la Lausanne onirique

Dans la rue, tout paraît à la fois familier et indéniablement différent. La Lausanne onirique est un reflet gothique et cauchemardesque de la réalité. Portant des costumes médiévaux, les habitants montent en masse vers la cathédrale, où sonnent les bruits de cloche. Ils sont trop occupés pour parler aux investigateurs. Le ciel a pris une teinte violette, comme un coucher de soleil permanent. Sur certains croisements sont dressés des gibets, la plupart occupés. À l'écrit ou à l'oral, les investigateurs comprennent parfaitement la langue, bien que ce ne soit ni de l'anglais, ni du français, ni rien de reconnaissable.

Les investigateurs ont peut-être déjà visité les terres oniriques. Ce rêve est plus terne et opprimant. Un test de **Connaissance des rêves** confirme qu'ils sont ailleurs.

En vagabondant, le groupe fait quelques rencontres qui prophétisent des évènements futurs de la campagne.

Première rencontre

Une fissure béante s'ouvre au milieu d'une rue déserte. Un vent glacé en sort, gémissant

le long de l'allée. La bourrasque est si forte que les investigateurs sont incapables de remonter la rue.

C'est une référence à la bora, le vent froid du chapitre de Trieste.

Deuxième rencontre

Les investigateurs croisent un groupe de personnes aux tenues loufoques, portant des masques et des capuches, déguisés en la Mort, en ange, en soldat médiéval, en lion, en Turc, en assassin, et en paysan et paysanne. La procession de flagellants traverse le chaos de la foule en gardant un visage inexpressif. Leurs yeux de poupée en porcelaine pleurent des larmes de sang. Ils chantent en latin en agitant des encensoirs. Loin derrière eux résonne une cacophonie de cloches. Alors que les cloches atteignent un crescendo, il pousse des ailes à l'homme déguisé en lion, et il s'envole. Le soldat le suit peu après. Leurs larmes rouges tombent sur les investigateurs et leur brûlent la peau.

Cette vision fait référence à l'automate du chapitre de Venise. Un test réussi de ***Sciences humaines (histoire)*** *rappelle que le lion ailé est le symbole de Venise, une ville qui s'est rendue à un soldat, Napoléon, en 1797.*

Troisième rencontre

Une rue est jonchée de fleurs et de boutons dégageant des parfums capiteux. Ce sont des ails. Un test de **Trouver Objet Caché** note qu'aucune ombre n'est visible dans la rue.
C'est une allusion à Fenalik, présent dans divers chapitres.

Quatrième rencontre

Une vieille femme touillant un immense chaudron noir invite les investigateurs à dîner. S'ils regardent à l'intérieur du pot, ils y voient des membres humains écorchés remuant dans l'eau bouillonnante. Ils perdent 0/1 point de Santé mentale.
Cela se réfère à Baba Yaga dans le chapitre de Belgrade.

Cinquième rencontre

Un magicien des rues présente un chapeau vide. Il y insère d'abord son bras droit, puis son gauche, et ensuite sa jambe droite et enfin sa gauche. À chaque fois, son membre est gardé par le chapeau et ne réapparaît pas. Enfin, le magicien s'effondre par terre, pris d'un rire hystérique. Il demande si une personne de l'assistance veut bien récupérer ses membres dans le chapeau. Aucun volontaire ne se désigne. Si un investigateur se propose, il ne trouve rien dans le couvre-chef.

Ce spectacle est une référence au triste destin du professeur Smith, révélé dans le chapitre de Constantinople.



Sixième rencontre

À un croisement étrangement calme, les investigateurs sont témoins d'une scène troublante. De chaque côté d'échiquier géant dessiné dans les pavés se tient une statue immobile, l'une blanche, l'autre noire : les joueurs. Humanoïdes, ils sont androgynes et dénués de traits. Sur l'échiquier, des personnes tiennent le rôle des pièces, chacune portant un couteau. Elles se mettent à bouger, comme pour une partie normale. Quand une pièce en prend une autre, elle lui tranche la gorge (perte de 0/1 point de Santé mentale). Le jeu se déroule à une vitesse inhumaine. Rapidement, le plateau est couvert de cadavres. Le joueur noir triomphe. Après le dernier mouvement, qui lui donne la victoire sur le joueur blanc, ce dernier se lézarde et tombe en morceaux. Avec un bruit strident, la statue noire tourne lentement la tête vers les investigateurs.

Cette scène symbolise la compétition entre Mehmet et Selim, qui trouve sa conclusion dans le chapitre de Constantinople.

Septième rencontre

Au milieu d'un square désert se tient une autre statue. Immense (TAI 100), elle est faite de fils de fer où sont suspendus ce qui semble être des haillons. En s'approchant, les investigateurs remarquent qu'on a soigneusement donné une forme humaine à l'armature, et que les haillons sont en fait des morceaux de chair embrochés sur les barbelés et les crochets. Cette réalisation fait perdre 1/1D3 points de Santé mentale.

De sa tête sort le son le plus agréable que les investigateurs aient jamais entendu. Le chant d'un ange, une voix d'une parfaite clarté. Tous ceux qui l'écoutent ont les larmes aux yeux. En pleurs, ils préfèrent quitter le square avant que le chant ne leur brise le cœur.

Cet incident correspond au chapitre de Milan.

Pour qui sonne le glas

Le flot humain suit l'appel de la cloche jusqu'au centre du village, où il finit par remplir la place de la Palud. Au milieu est dressée une large plate-forme où se tiennent trois silhouettes : une statue de bronze (provenant de la cathédrale, c'est celle d'Othon de Grandson), une personne dissimulée sous une robe à capuche, et Edgar Wellington, qui est menotté. Dès que l'individu encapuchonné lève les bras, la foule se tait. Puis il se met à parler d'une voix masculine horriblement familière.

« L'homme qui se tient devant vous est l'objet de graves accusations. Son refus criminel de nous céder notre dû fait de lui notre ennemi. Il faut donc le juger en tant que tel. » L'homme relève alors sa capuche, révélant son identité : le duc.

« En tant que prince et protecteur de ce royaume, je serai le représentant judiciaire du peuple de Lausanne, s'exclame-t-il d'un ton moqueur, et je m'assurerai que ce vaurien reçoive la punition qu'il mérite. » À ces mots, la foule rugit son approbation, acclamant le prince et huant Wellington.

« Quelqu'un souhaite-t-il défendre le criminel dans cette affaire ? » Un silence de mort envahit la place.

Si les investigateurs ne se portent pas volontaires pour assister Edgar dans le procès, il sera jugé coupable.

Pour se faire connaître, ils doivent avancer jusque sur scène, sous les regards hostiles et les sifflets de la foule. Le prince lève un sourcil de surprise, puis acquiesce, apparemment indifférent. Toutefois, un test réussi de **Psychologie** révèle qu'il est en fait furieux que l'on ose ainsi s'opposer à lui.

Il se tourne vers la foule pour demander : « L'un d'entre vous souhaite-t-il s'offrir à la justice ? » Aussitôt, les premières rangées de la foule s'agitent pour attirer l'attention du prince. Ayant fait son choix, il montre l'élu du doigt. Ses voisins se jettent sur lui et le battent à mort. Des bruits atroces montent de la mêlée, jusqu'à ce qu'un homme monte sur l'estrade en tenant la peau ensanglantée du volontaire. Les investigateurs perdent 2/1D6+1 points de Santé mentale en voyant cela.

Le prince accepte la peau en souriant, puis l'enfile sur la statue tout en marmonnant dans sa barbe. Soudain, la dépouille semble se fondre dans la statue de bronze, qui se met à respirer. Elle ouvre des yeux vitreux, regardant droit devant elle. Le prince lui dit : « Vous êtes le surveillant. Déterminez la culpabilité ou l'innocence de l'accusé au terme de la procédure. »

Un bref entretien

Pour l'instant, Wellington n'a pas dit un mot. Il fixe le sol en tremblant comme une feuille. Magnanime, le prince autorise les investigateurs à lui parler avant le début du procès. Edgar raconte qu'il est arrivé il y a quelques heures afin de récupérer le parchemin. Il se reposait dans le magasin quand les hommes du prince ont fait irruption et l'ont emmené ici. Il ne sait pas pour quels crimes il est jugé, ni pourquoi son ami s'est retourné contre lui. Wellington ignore que son corps est mort dans le monde éveillé. Même si les investigateurs le lui annoncent, il ne les croira pas. « Tout va bien, dit-il, c'est un rêve. Il suffit de se réveiller. »

Sa santé mentale est au plus bas. Il n'est d'aucune utilité aux investigateurs, se contentant de les supplier de le sauver. « Je vous promets de vous donner le parchemin. Le prince a dit qu'il me torturerait, que je le lui donne ou non. »

Foule en colère dans la Lausanne onirique

	CON	DEX	FOR	TAI	INT	POU	PV
Un	12	15	13	14	13	11	13
Deux	12	14	14	12	11	11	12
Trois	13	13	13	13	10	13	13
Quatre	11	12	15	11	10	1111	
Cinq	13	10	15	11	09	10	12
Six	10	09	13	13	10	12	11

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Déplacement 8 (en moyenne)

Attaques
Corps à corps 55 %, dégâts 1D3 + 1D4
Gourdin 45 %, dégâts 1D6 + 1D4
Couteau 35 %, dégâts 1D4+2 + 1D4

Compétences : Athlétisme (esquiver) 35 %

Le procès

Après s'être raclé la gorge, le prince déclare le procès ouvert. Il va avancer trois arguments. Pour chacun d'eux, les investigateurs auront l'occasion de réfuter ses dires et d'exposer leurs propres raisonnements. Le juge donnera alors son verdict.

Durant le procès, le gardien devrait s'efforcer d'être aussi souple que possible. La cité est déjà démente, alors on peut se passer de logique. Les investigateurs peuvent parler pendant aussi longtemps qu'ils le désirent, et dire tout ce qu'ils pensent qui pourra participer à la défense d'Edgar. Les réponses des investigateurs données ci-dessous ne sont

que des suggestions. S'ils trouvent un argument difficile à démonter, un test d'**Intuition** peut les mettre sur la bonne piste. Laissez autant de place que possible à l'interprétation. Réussir un test de **Persuasion** augmente leur note sur la base de l'éloquence, mais les joueurs doivent tout de même faire preuve de créativité dans leur discours.

Malencontreusement, le gardien doit tenir à la fois les rôles de l'accusation et du juge. Les investigateurs seront certainement intrigués par ce juge hideux à la respiration sifflante, d'autant plus qu'il reste sans réaction et qu'il n'entend peut-être même pas ce qu'on lui dit. Ils ne sauront pas avant la fin qu'il est véritablement un arbitre impartial ou une marionnette magique entre les mains du prince.

Heureusement pour les investigateurs, le juge est effectivement impartial. Après tout, ce n'est qu'une statue. Pour évaluer un discours, notez-le entre un et quatre : 1 = médiocre, 2 = correct, 3 = convaincant et 4 = excellent. Un test réussi de **Persuasion** augmente la note d'un point quel que soit le fond du discours du joueur.

Ne soyez pas trop dur. Ne vous attendez pas à ce que les investigateurs livrent des réfutations parfaites. Pensez qu'ils n'ont aucune préparation. Par contre, ne les laissez pas attendre sans rien faire ou dire d'autre que : « Peut-on faire un autre test de **Persuasion** ? »

C'est un procès, il est censé être délicat à remporter, mais aussi être amusant. Si les investigateurs font marcher leur tête, récompensez-les. Sinon, ils risquent de perdre leurs têtes, au figuré. Il est temps de commencer. Le prince parle.

Première accusation

« Peuple de Lausanne ! Ce traître a refusé de coopérer avec les officiers assermentés du royaume, puisque lorsqu'il a été convoqué devant la cour populaire de Lausanne, dit-il en ricanant, il s'est débattu, a hurlé et protesté vivement, provoquant un esclandre dans la rue, créant plus de troubles que nécessaire pour les officiers chargés de son arrestation.

« Un tel comportement vise à saper mon autorité et constitue une provocation envers ma volonté.

« S'il était innocent, il se serait laissé faire. S'il s'était laissé faire, il aurait été relâché… en temps et en heure. Ces anciens préceptes de mon règne ont été bafoués, et je demande au juge de le reconnaître coupable de cette charge. »

Le juge ne répond pas, en dehors de sa respiration asthmatique.

D'un geste de la main, le prince passe la parole aux investigateurs.

Cette accusation est clairement sans fondement. Edgar Wellington a été enlevé chez lui et traîné dans la rue, sans savoir ce qui lui arrivait. L'investigateur parlant en son nom devrait utiliser des arguments de ce genre. Les tests de **Droit**, réussis ou non, sont inutiles, puisque le procès et le système légal sur lequel il repose n'ont aucun point commun avec ce qui se pratique sur le monde réel. La même remarque vaut pour toutes les compétences liées aux connaissances humaines. Dans un endroit aussi impérieux, la meilleure stratégie est encore de dire exactement ce que l'on pense.

Donnez aux investigateurs une note entre 1 et 4 pour leur premier argument.

Deuxième accusation

« Peuple de Lausanne ! L'accusé est un étranger, ce que ses audacieux défenseurs ne sauraient récuser. C'est un Anglais qui se tient devant vous, preuve vivante de sa culpabilité. Nous, les habitants de Lausanne, nous prévalons de la pureté de notre sang. Telle est notre force et notre gloire. Grâce à cette pureté, nous sommes unis sous ma bannière ! Sa présence, tel un cancer, attire d'autres corps étrangers, dit-il en désignant les investigateurs, qui doivent être éliminés ! »

Bien que la foule acclame les propos du prince, la charge est tellement ridicule que l'on peut l'attaquer de plusieurs façons. Si les investigateurs accusent le prince d'être lui-même un étranger, il prétendra avoir toujours vécu ici, et c'est le cas dans la Lausanne onirique. Le prince ne niera pas les nombreuses invasions de Lausanne : d'abord les Celtes helvétiques, puis les Romains, les Burgondes et enfin le Saint-Empire romain germanique.

Toutefois, il ne reconnaît pas la nation suisse qui a suivi, mais uniquement son royaume. Les investigateurs peuvent également parler de l'absurdité du racisme, etc.

Donnez aux investigateurs une note entre 1 et 4 pour leur deuxième argument.

Troisième accusation

« Peuple de Lausanne ! Nous accusons notre perfide ennemi de posséder des connaissances interdites. Qui peut savoir les secrets que peut dissimuler un étranger ? Et il en cache ! Cet homme, tel que vous le voyez, coupable de vouloir nous tromper, coupable de chercher à profiter insidieusement de son prince et de son peuple, cet homme a foulé



Le prince Puzzle

notre terre sacrée en possession de ce que, en tant que souverain, je suis le seul à pouvoir obtenir.

« Quels sont ses sombres desseins ? Pourquoi tant d'artifices ? Pourquoi camoufler ce qui m'appartient de droit ? Ses motifs ne peuvent être que malveillants. Il doit être puni pour avoir caché le parchemin quelque part dans notre principauté, comme une mine prête à exploser sous nos fondations.

« Oh, s'il m'apportait le parchemin, il aurait certainement ma clémence. Mais il persiste à se taire ! Il nargue et méprise ma volonté souveraine !

« J'exhorte le juge à considérer les crimes de l'accusé, et à le déclarer coupable des charges qui pèsent contre lui ! »

Après son discours, le prince paraît sûr de lui et du verdict, comme s'il était joué d'avance. Les investigateurs doivent faire preuve de conviction pour défendre la liberté d'expression et réfuter cette accusation. Ils peuvent arguer que la connaissance par elle-même ne peut être considérée comme dangereuse, et que seule la mise en pratique de cette connaissance est une menace. Cette dernière accusation est une nouvelle tentative du prince pour localiser le parchemin.

Donnez aux investigateurs une note entre 1 et 4 pour leur troisième argument.

Le verdict

Une fois les plaidoiries terminées, le juge reste immobile, respirant bruyamment. Ce qui se passe ensuite dépend du score des joueurs. Si le total de leurs notes ne dépasse pas 6, le juge lève le bras dans un lent mouvement, et pointe son moignon (il n'a plus de mains, souvenez-vous, et un fin filet coule de ses poignets) vers le prince.

Celui-ci se met à rire en improvisant une petite danse de joie. « J'ai gagné ! J'ai gagné ! » crie-t-il comme un enfant. La foule partage sa liesse. Il s'adresse ensuite à Wellington : « Où est-il, pleurnicheur de merde ? », qui lui répond : « Je l'ai caché… » Alors, les investigateurs commencent à disparaître, pour se réveiller à l'endroit où ils s'étaient endormis. Ils perdent chacun 1D6 points de Santé mentale en réalisant qu'ils n'ont pas réussi à sauver Edgar ou à récupérer le parchemin.

S'ils obtiennent 7 points ou plus, le juge lève le bras et le dirige vers les investigateurs. Les chaînes retenant Edgar Wellington s'évanouissent. Les joueurs l'ont emporté ! Le prince, visiblement très en colère, tourne en rond sur l'estrade en frappant des pieds. Les investigateurs sont libres de partir. La foule ne fait plus un bruit, comme paralysée. Elle s'écarte pour les laisser passer.

Alors qu'ils sont sur le point de quitter la place, les investigateurs entendent la voix du prince : « Aujourd'hui, nous n'avons rendu qu'une partie de la justice. Qu'en est-il des étrangers qui ont défendu le criminel ? Et de leur conspiration ? Trouvez-les et amenez-les-moi ! » La foule lui répond en criant de toutes ses forces. Les investigateurs ont intérêt à courir dans les rues désertes. Toute la ville est sur leurs talons.

La fuite

Edgar Wellington révèle que le parchemin est dissimulé dans son échoppe. Pendant tout le trajet, ils entendent le tumulte de la foule en colère derrière eux. Arrivé à son magasin, Edgar se précipite vers l'ours empaillé et plonge la main à l'intérieur. Dehors, une assemblée se forme dans la rue. Des poings s'abattent contre la porte. Edgar extrait un

Noter le procès

Notez chacun des trois arguments avancés par les investigateurs :
1 = médiocre
2 = correct
3 = convaincant
4 = excellent
Un test réussi de Persuasion augmente la note d'un point.

Issue du procès
7 points et plus = Non coupable
1 à 6 points = Coupable

tube du corps de l'ours, dans une pluie d'abats pourris. Les coups sur la porte gagnent en intensité. D'ailleurs, elle se fendille au niveau des gonds. Edgar lance le parchemin aux investigateurs, puis les suit vers la sortie de derrière, la porte de devant cédant sous la pression.

Revenus sur la plaine désertique, les investigateurs constatent que le train est toujours là, tourné dans la direction opposée, mais qu'il commence à démarrer ! À condition de courir, ils peuvent encore l'attraper. Le dernier d'entre eux monte à bord au moment même où leurs poursuivants franchissent la porte et sont momentanément aveuglés par la lumière. Les manifestants s'élancent vers le train, qu'ils paraissent d'abord pouvoir rattraper, puis l'Express prend de la vitesse et ils doivent abandonner.

La fin du rêve

Le train se solidifie à mesure que le monde onirique se dissipe, Edgar compris. C'est un crève-cœur de le voir réaliser qu'il ne se réveillera jamais (perte de 0/1D3 points de Santé mentale). « Je ne comprends pas, implore-t-il. Il suffit de se réveiller. Il suffit… de se… réveiller… » Et il se volatilise.

À bord, les investigateurs sont irrésistiblement attirés vers leurs cabines. Où ils s'endorment.

Le monde éveillé

Les investigateurs se réveillent à bord du train réel. L'un d'eux tient fermement le Parchemin de la tête et sa traduction.

En regardant leurs montres ou par la fenêtre, ils constatent qu'ils ont dormi jusqu'à quatre heures. Ils arriveront à Milan juste après midi. Décrivez avec insistance leurs sensations prégnantes de faim et de soif. Rien ne leur fait plus envie que d'aller au wagon-restaurant pour manger – le déjeuner s'ils ont pris la drogue juste après avoir pris le train à Lausanne. En tout cas, ils n'ont plus du tout sommeil !

À propos du Parchemin

La trouvaille de Wellington est le Parchemin de la tête. Il est accompagné par une traduction intégrale en anglais, tapée à la machine. Edgar ne lisant pas l'arabe, il a engagé un traducteur.

L'essentiel du contenu du texte, tel que les investigateurs peuvent le comprendre, est relaté dans le **Document lausannois n° 2**, « Résumé du Parchemin ». Un exemple du délire de Sedefkar est également disponible (**Document lausannois n° 3**).

Négocier avec le prince

Les investigateurs peuvent interrompre les plaidoiries quand ils le souhaitent en présentant le faux parchemin et en le proposant en échange de la liberté d'Edgar. Le prince est ravi d'arriver à son but aussi facilement, et renonce à ses accusations. De toute façon, il sait qu'Edgar est condamné. Passez à la section « La fin du rêve ».

Derrière eux, brandissant le parchemin, le prince proclame une nuit de fête. Les citoyens de la Lausanne onirique s'enfièvrent d'extase, ou de peur. Les réjouissances ne prennent fin que tard le lendemain. Alors que l'on nettoie les rues des cadavres, le prince ouvre le parchemin en poussant un soupir de contentement. Il découvre alors qu'il a été dupé. Les investigateurs sont partis depuis longtemps et hors de sa portée… du moins jusqu'à ce qu'ils retraversent Lausanne lors de leur voyage de retour.

Bien sûr, le véritable parchemin peut également servir de monnaie d'échange, ce qui prive les investigateurs d'un indice important. Des gardiens magnanimes peuvent permettre d'exhumer un résumé du parchemin (Document lausannois n° 2) par l'intermédiaire d'un test de Bibliothèque à Constantinople ou ailleurs.

Le Parchemin de la tête est le premier des cinq écrits par Sedefkar l'Osmanli. Il y expose ses pensées et son histoire, sans queue ni tête. Un test de **Sciences humaines (histoire)** reconnaît dans la description de sa ville la Constantinople médiévale. Plus loin, il fait référence à l'arrivée imminente des « destructeurs blancs ». Un deuxième test de compétence fixe la date à un peu avant la quatrième croisade, au début du treizième siècle.

Les deux versions fournissent les informations et les aides de jeu indiquées ci-dessus, mais la traduction contient moins de détails blasphématoires.

Le Parchemin de la tête

Arabe ancien, écrit par Sedefkar l'Osmanli, treizième siècle.
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Semaines
Mythe : 3
SAN : 2
Sortilèges : Aucun

La traduction
Anglais, traduit de l'arabe ancien ; traducteur inconnu.
Complexité : Facile (20 %)
Durée : Jours
Mythe : 1
SAN : 1
Sortilèges : Aucun

« J'ai vu les puissances prédatrices de la nuit semer la terreur dans les coeurs des adorateurs du faux dieu. Je L'ai vu et je Le vénère. L'écorché m'a parlé. Depuis que Ses mots secrets ont pénétré mon cœur des cœurs, je sais ce que je dois faire. Mes visions sont claires, et elles sont exactement ce que mon Seigneur avait promis. Dans mes rêves, j'ai vu Sa perfection enjamber les ruines de nos cités, ayant fait chuté les rois et les royaumes, et même les dieux. La première fois que je L'ai tenu entre mes mains, je L'ai reconnu comme un objet de pouvoir. Un pouvoir capable de mettre le monde à genoux. Il brillait comme la plus pure des perles. Écorcher vif le malotru qui convoitait mon trésor m'a réveillé. Cette nuit-là, Il est venu à moi pour la première fois et m'a dit quoi faire. J'ai médité devant Sa glorieuse présence. Loué soit l'écorché ! Alors, j'ai suivi les dix-sept dévotions et j'ai pu L'ouvrir pour la première fois. L'intérieur de l'artefact était lisse et doux. En caressant sa surface interne, j'ai cru sentir une peau de bébé. J'ai offert quatre enfants en sacrifice à mon Maître. Alors, je L'ai utilisé pour la première fois. Dans sa sagesse, le Seigneur de la Peau nue L'a conçue à ma taille. En toute modestie, je pense qu'Il a été fait à mon image. Béni soit l'élu de l'écorché.
J'ai veillé à ne pas le souiller.
Sa substance à la teinte si parfaite ne doit pas être polluée par l'impur. »

Aide de jeu - **Document lausannois n° 3 -** Exemple d'extrait du Parchemin

Un déjeuner périlleux

La scène suivante n'a pas lieu si les investigateurs ont donné le faux parchemin au prince dans la Lausanne onirique.

Dans le wagon-restaurant, le serveur place le groupe à une table libre. Ils s'avachissent dans des chaises élégantes aux hauts dossiers, se sentant en sécurité pour la première fois depuis ce qui leur paraît une éternité. En attendant leur entrée, ils surprennent la conversation de la table voisine. Le serveur demande : « Monsieur mangera-t-il seul aujourd'hui ? » Ce à quoi le client répond : « Non, je pense que je vais rejoindre mes amis pour manger », avec la voix du duc.

Le serveur le fait s'asseoir à côté des investigateurs. Le duc sourit chaleureusement, tout en posant une petite valise à ses pieds. « Messieurs, j'espère que vous me pardonnerez mon empressement, mais je vais aller droit au but. Je veux le parchemin. Vous allez me le donner, ou je vais vous détruire. Répondez rapidement, je n'ai pas de temps à perdre. »

Échapper au duc

Pensant avoir acculé les investigateurs, le duc se conduit avec autant d'arrogance que le prince. Sa présence peut appeler toutes sortes de réponses et de situations.

- Les investigateurs peuvent l'attaquer, ce qui n'est pas recommandé à moins qu'ils ne disposent de beaucoup de magie. Un affrontement dans l'espace clos du wagon-restaurant peut se finir par la mort de spectateurs innocents, mais pas par celle du duc. En effet, les armes blanches ne lui infligent aucun dégât et les armes à feu des dégâts minimaux. Seules les armes mag-iques causent leurs dégâts normaux.
- En cas de combat, le duc fait de son mieux pour prendre le dessus de façon non violente. S'il y arrive, il peut les faire arrêter pour agression, en plus de les accuser des meurtres des Wellington à Lausanne. Bien que les preuves de la scène de crime puissent suffire à incriminer le duc au final, les semaines que les investigateurs passeront dans les prisons suisses seront autant de perdues pour leur mission. Pendant ce temps, le duc se terre sur son domaine particulier, ne réapparaissant que pour l'avant-dernier scénario de la campagne.
- S'ils lui donnent le véritable parchemin, les investigateurs perdent une source majeure d'information sur le Simulacre. Néanmoins, ils peuvent conserver la traduction, qui suffit à leurs besoins immédiats.
- S'ils lui donnent le faux parchemin, il l'accepte, ne sachant pas du tout à quoi le vrai est censé ressembler et ignorant l'existence d'un faux.
- S'ils ne lui donnent aucun des deux parchemins, il peut très bien retourner à sa propre table, puis flétrir un ou deux investigateurs, pour faire plier les autres. Il peut également menacer de les impliquer dans la mort des Wellington et de les faire arrêter. Maximillian von Wurtheim corroborera probablement ses mensonges. Toutefois, il revient au gardien de déterminer à quel point la police de Lausanne accordera crédit aux dires de ces citoyens de mauvaise réputation.
- Si les investigateurs leurrent le duc ou parviennent à le faire patienter suffisamment longtemps par une méthode qui impressionne le gardien, le train finit par passer hors de sa portée. Il part, comme décrit cidessous.

Si les investigateurs lui donnent un parchemin, que ce soit le vrai ou le faux, le duc l'accepte sans l'examiner. Les deux ont l'air suffisamment authentiques. Il consulte les horaires de l'Orient-Express. « Eh bien, je vois que nous sommes presque hors de portée. Il me faut vous quitter. »

Il ouvre sa valise et en tire un morceau de corde en crin de cheval tressé. Elle paraît ordinaire, si ce n'est que ses extrémités sont réunies, formant une longue boucle. Après avoir repris sa valise, il murmure quelques mots et, d'un geste étrange, lance le cercle de corde au-dessus de sa tête. À mesure qu'il descend autour de lui, le duc disparaît, ainsi que la chaise sur laquelle il était assis.

Tout cela se passe si rapidement que la plupart des personnes présentes ne remarquent rien. Le serveur, lui, a tout vu, mais garde son aplomb. « Messieurs, savez-vous ce que votre ami vient de faire de notre chaise ? »
Le duc, en tant que prince Puzzle, a un rôle à jouer dans l'avant-dernière aventure, *Train bleu, nuit noire*.

Conclusion

Si les investigateurs obtiennent le parchemin, récompensez-les de 1D6 points de Santé mentale chacun. S'ils parviennent à éliminer le duc, ils récupèrent 1D8 points de Santé mentale chacun pour s'être débarrassés d'un tel monstre. S'ils ont pu sauver l'un ou l'autre des Wellington, ils retrouvent 1D4 points supplémentaires.

L'influence néfaste du bras gauche continue à harceler son propriétaire. Cet investigateur peut par exemple se luxer l'épaule gauche en montant ses bagages dans le train.

Nouveaux sortilèges

Concocter la potion onirique

Coût : 4 points de magie et 2 points de Santé mentale pour une dose. Chaque dose en plus coûte 1 point de magie supplémentaire. Ainsi, concocter cinq doses d'un coup coûterait un total de 8 points de magie (et 2 points de Santé mentale).
Temps d'incantation : cinq heures

Grâce à ce sort, le sorcier crée une drogue qui facilite l'entrée dans un monde onirique. Après avoir ingéré une dose, on s'endort très rapidement et très profondément pour environ quatre heures. Le rêve peut avoir une durée subjective plus longue ou plus courte, et il peut laisser des souvenirs déformés. Plus important encore, des personnes buvant la même potion ensemble arrivent ensemble dans le rêve.

Selon l'origine et les proportions des ingrédients, le sorcier peut ouvrir un passage onirique vers un lieu correspondant à un endroit spécifique du monde éveillé, comme une certaine ville, ou à un endroit aléatoire de notre univers, voire d'un autre. Un grand nombre d'herbes médicinales est nécessaire à la concoction. Certaines sont courantes, d'autres sont mystiques et difficiles à trouver. Le résultat est un liquide brun fluide ayant de légers effets narcotiques. En détendant l'esprit de l'utilisateur, il facilite l'harmonisation avec les royaumes des rêves.

Cette drogue n'est pas liée aux terres oniriques terrestres. Elle ne peut pas y mener, sauf par accident.

Enchanter la chair

Coût : 10 points de magie ; 2D4 points de Santé mentale
Temps d'incantation : cinq minutes

Ce sort préserve et ensorcelle 1 point de TAI de la peau et de la chair d'une victime, qui doit être découpée à l'aide d'un couteau enchanté juste avant l'incantation. La chair ainsi enchantée est immunisée contre la plupart des formes de dégâts. Toutefois, les armes à feu infligent des dégâts réduits au minimum et les armes enchantées provoquent leurs dégâts habituels. De plus, la chair vieillit à la place du sorcier, ajoutant un an à son espérance de vie.

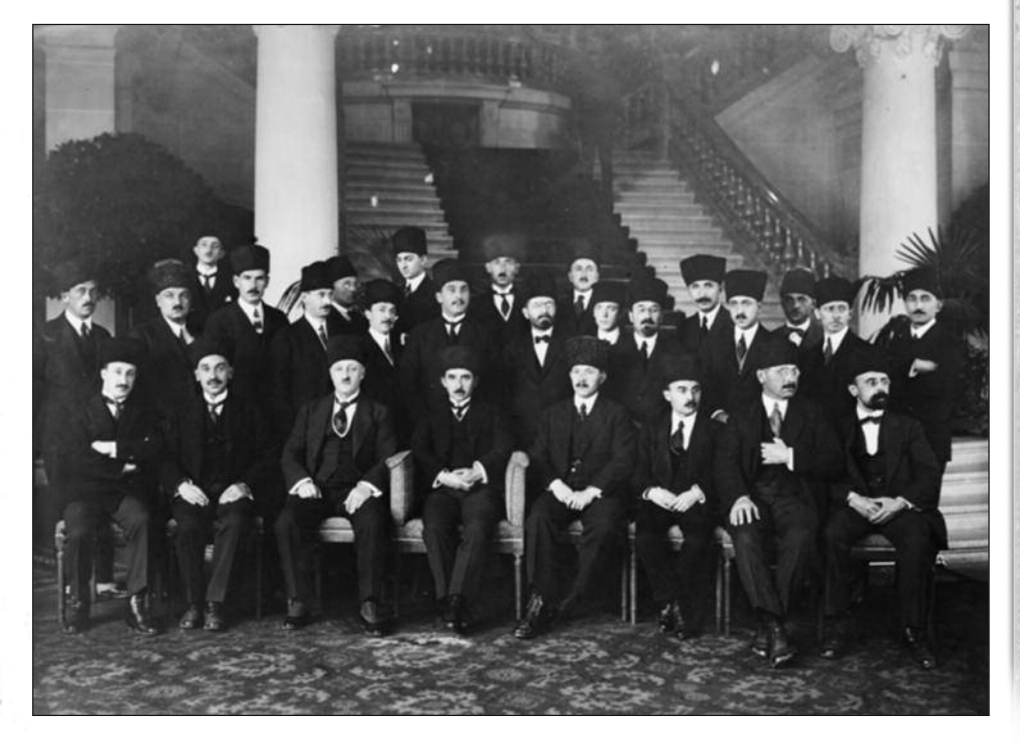
Si la chair n'est pas greffée via le sort ad hoc, elle se maintient un nombre de semaines égal à la valeur de POU du sorcier. Après cela, elle perd ses propriétés magiques et pourrit comme n'importe quelle viande laissée à l'air libre. Une chair greffée se conserve indéfiniment.

Il faut donc entre 10 et 11 morceaux de chair enchantée pour complètement recouvrir un être humain de taille moyenne. Cette variante obscène du sort Enchanter un objet a été créée par le duc lui-même, en combinant les enseignements de l'Écorché avec d'autres magies du Mythe. Lui seul connaît ce sort. S'il apprenait son existence, Selim serait capable de tuer le duc pour lui arracher son secret.

Greffer la chair

Coût : 10 points de magie ; 2D6 points de Santé mentale
Temps d'incantation : deux heures de chants et de prières

Ce sort permet de greffer un morceau de chair enchantée sur le corps du sorcier. La chair et les effets de l'enchantement sont alors permanents. Le sorcier doit d'abord découper sur son propre corps la partie de peau à remplacer (ce qui coûte 1D4 points de vie), avant de greffer la chair enchantée. Une fois le sort lancé, toutes les propriétés de la chair enchantée sont accessibles sans limite de temps.



La délégation turque qui fut envoyée à Lausanne.

Scénario 7

Note pour note

Milan, 1923

Par Bernard Calso

Où les investigateurs apprennent que les ténèbres recouvrent une cité autrefois pleine de vie et retrouvent le torse durant une nuit des moins plaisantes à l'opéra.

À l'affiche

Caterina Cavollaro

Célèbre cantatrice, elle doit faire l'ouverture de la Scala le soir où l'on donne Aida. Mais Arturo l'a fait enlever, et cette disparition est au cœur de toutes les discussions en ville.

Arturo Faccia

Chef des Frères de la Chair de Milan, Arturo est obsédé par le Simulacre et complètement fou. Il a enlevé Caterina afin de lui voler sa voix et ainsi chanter à sa place à la Scala.

Benito Andriani

Garde du corps d'Arturo Faccia, il sera en première ligne pour entraver et affronter les investigateurs

Les frères de la Chair

C'est la première rencontre des investigateurs avec les Frères de la Chair. Ils feront tout pour retrouver le Simulacre et se défaire des investigateurs

En quelques mots…

La cantatrice Caterina Cavollaro a été enlevée par Arturo Faccia et les Frères de la Chair. Faccia est obsédé par le pouvoir du Simulacre de Sedefkar et tente désespérément, depuis plusieurs années, de retrouver le morceau égaré dans la ville de Milan.

Dans sa folie, il s'est aussi emparé de la magnifique voix de Cavollaro, en utilisant un sort, afin de chanter un aria sur la scène de La Scala, tel que le stipule la superstition qui fera se réaliser son souhait le plus cher.

Les investigateurs ont donc enquêté dans les rues de Milan, à la recherche d'un tueur qui dépouille ses victimes de leurs organes et à la poursuite d'une voix mystérieuse qui hante les nuits, tandis qu'une malédiction étrange perturbe les dernières répétitions dans les coulisses de la Scala.

C'est sur scène, lors du soir de la première représentation, qu'ils ont finalement retrouvé la cantatrice et le torse du Simulacre de Sedefkar, dont l'influence néfaste pesait sur la ville depuis trop longtemps.

Résumé de l'épisode précédent

À Lausanne, les investigateurs ont rencontré un taxidermiste prêt à leur vendre le Parchemin de la tête. Mais il l'avait caché sur les terres oniriques et, pour le récupérer, les investigateurs ont dû affronter un sorcier, le prince Puzzle, et gagner un procès kafkaïen.

Enjeux et récompenses

- **Retrouver la cantatrice kidnappée**
- **Récupérer le torse du Simulacre**

Ambiance

Milan est sous l'influence néfaste du Simulacre. Elle semble vide, morne, et les gens y sont tous apathiques. L'ambiance est pesante. Tout au long du scénario faites ressentir cet harassement, ce désespoir aux investigateurs.





Ce scénario présume que les investigateurs arrivent au moins un jour après la diva Caterina Cavollaro. Leur visite à Lausanne explique le retard. La soirée d'ouverture d'*Aida*, pour laquelle ils ont réservé des billets, a probablement lieu lors de leur deuxième soirée à Milan.

Si les investigateurs ne passent pas par Lausanne et arrivent avec Caterina, le gardien devra organiser son enlèvement sous leur nez. S'ils sont retenus à Lausanne et arrivent après le début présumé d'*Aida*, retardez le soir de la première jusqu'à ce que les investigateurs arrivent, personne n'en souffrira. La direction de l'opéra retardera sûrement le soir de la première dans l'espoir que la signorina Cavollaro réapparaisse.

Les Frères de la Chair

Ce scénario représente la première occasion pour les investigateurs d'entendre parler des Frères de la Chair. Par la suite, continuez à mentionner le nom, car il gagne en importance. Les joueurs doivent savoir que, par la suite, ils affronteront cette organisation de forcenés dont le professeur Smith a mentionné le nom à Londres.

Quelques informations pour le gardien

Caterina Cavollaro a été enlevée par le chapitre milanais des Frères de la Chair, dirigé par Arturo Faccia, un homme mince d'un âge avancé.

Faccia a rencontré Selim Makryat en 1906 lors d'un voyage pour affaires en Turquie et, à son retour à Milan, il a formé un groupe de Frères composé de riches hommes d'affaires et de politiciens.

L'Italie dans les années 1920

Les passeports

Tous les voyageurs qui entrent en Italie doivent présenter un passeport avec leur photo. La femme et les jeunes enfants d'un détenteur de passeport peuvent voyager avec lui sans avoir leur propre passeport. Les visas sont inutiles pour les touristes britanniques, mais les Américains doivent en avoir un (qui peut être obtenu à Londres avant le départ).

La douane

Tout, sauf les vêtements personnels, est taxable à la douane, particulièrement la nourriture, le tabac, les bijoux, les nouveaux vêtements et les cartes à jouer. Dans les faits, une petite quantité de nourriture et de tabac sera exemptée de taxe, par courtoisie, si elle est déclarée. Les importations interdites incluent le sel et la saccharine. Les armes à feu doivent être déclarées et nécessitent un permis émis par la police, sinon, les douaniers garderont les armes en attendant la délivrance du permis. Une personne qui porte une arme à feu sans permis pourrait être arrêtée.

Bien que les antiquités passent la douane sans aucun problème, les douaniers tenteront d'empêcher que des trésors artistiques quittent le pays. Cela pourrait poser un problème aux investigateurs qui voudront quitter l'Italie avec certains morceaux du Simulacre.

La police

Il existe trois corps policiers en Italie : les vigili, force de police métropolitaine dont la juridiction est composée d'une seule ville ; les carabinieri ou gendarmes, qui se trouvent partout ; et les militi ou milice fasciste. Les carabinieri et les militi portent des armes à feu.

La monnaie

L'unité monétaire de l'Italie est la lire, divisée en cent centimes. L'abréviation de la lire est L ou Lit. Cinq lires valent environ 1 $ américain et vingt-cinq lires valent 1 £. Cependant, la lire ne cesse de se dévaluer de sorte que, localement, 1 £ vaut plutôt 110 L ou plus encore. En termes de jeu, le gardien devrait laisser les joueurs acheter des biens au marché noir pour le cinquième de leur prix, s'ils paient en livres sterling, mais ils ont de bonnes chances d'être pris et arrêtés.

Le gouvernement

Après la Première Guerre mondiale, de nombreux Italiens ont eu l'impression que les avancées obtenues durant la guerre ont été perdues lors des négociations du traité de paix. Benito Mussolini a exploité ce mécontentement national. En 1919, il a rassemblé des troupes de jeunes et de soldats vétérans qu'il a assemblées en unités fondées sur le modèle des commandos militaires. Leur nom officiel était les fasci di combattimento, mais tout le monde les désignait sous le nom de Chemises noires, à cause de leur uniforme. Les Chemises noires avaient au départ comme objectif de briser les grèves et de harceler communistes et socialistes. Leur militantisme les a rapidement montés contre tous les non-Italiens. La police locale et le gouvernement acceptaient de fermer l'œil sur les agissements des fascistes, soit parce qu'ils partageaient leurs idées, soit parce qu'ils en avaient peur.

En 1921, Mussolini a fondé le Partitio Nazionale Fascista (parti national fasciste). Au départ, sa représentation au Parlement était mineure mais très influente, dans la mesure où aucun parti ne pouvait former de gouvernement sans le soutien du PNF. En octobre 1922, Mussolini a été nommé Premier ministre par Victor Emmanuel III. Après avoir modifié les lois électorales, les fascistes ont raflé les deux tiers des voix aux élections de 1924. Après le meurtre d'un de leurs partisans par des fascistes, les partis d'opposition se sont retirés du Parlement, en guise de protestation. En janvier 1924, Mussolini avait pris le titre de Il Duce et était devenu le dictateur de toute l'Italie.

La montée au pouvoir de Mussolini a été décriée en Italie et dans le monde entier. En 1926, il a échappé à au moins trois attentats contre sa vie. Au cours de la dernière tentative, l'assassin potentiel a été poignardé et battu à mort par la foule en colère.


La gare centrale de Milan

Faccia possède plusieurs industries en banlieue de Milan, que les Frères dirigent, exploitant les ouvriers au maximum.

Faccia est obsédé par le pouvoir qui serait accessible si le Simulacre de Sedefkar était retrouvé et assemblé et il fait tout ce qu'il peut pour trouver le morceau censé se trouver à Milan. De nombreux mystiques lui ont dit à plusieurs reprises qu'une des pièces du Simulacre était, avait été, ou serait en ville. La persistance de ces rapports vagues encourage ses illusions et ouvre son appétit, de sorte qu'il cherche cet artefact depuis plusieurs années.

Alors qu'il vieillit inexorablement, il en est venu à croire une superstition locale. Il est dit que chanter un aria avec un chanteur sur la scène de La Scala permet de voir son souhait le plus cher se réaliser. Dans sa folie, il pense que le Simulacre lui offrira l'immortalité et il croit que la superstition reliée à La Scala est la clé. Pour améliorer ses chances, il s'est également emparé de la magnifique voix de Cavollaro, en utilisant le sort *Transfert de Morceaux de Corps*.

(Les adorateurs transplantent généralement des poumons, le foie, les reins, etc., des chirurgies impossibles dans les années 1920. Ces transplantations qui sauvent des vies ont également permis à Faccia de convertir des Frères qui, sans cela, se seraient moqués de lui. Ainsi, le chapitre de Milan est composé de riches hommes d'âge mûr, dont les contributions généreuses financent ces activités macabres.)



Faccia a envoyé à la gare son plus récent transplanté, Flavio Conti, le directeur de La Scala, et la diva Cavollaro qui l'a reconnu, a accepté de le suivre. Mais il s'agit d'un enlèvement, et la chanteuse est emmenée dans un entrepôt à la lisière de la ville, où Faccia a utilisé *Contrôler la Peau* pour la rendre méconnaissable, plus âgée et hagarde. Il a ensuite lancé le sort *Transfert de Morceaux de Corps* pour échanger leurs poumons et cordes vocales. Cavollaro demeure en vie pour que Faccia puisse reprendre sa voix originale une fois l'expérience terminée.

Une fois les deux sorts accomplis, la signorina Cavollaro a subi le choc de la perte de son apparence et de sa voix, ce qui l'a rendue temporairement folle et amnésique.

Avec sa nouvelle voix, Faccia a décidé de s'entraîner la nuit, dans les rues désertes, où l'écho peut être magnifique. Lui aussi a des billets pour la première d'*Aida* où il chantera l'aria avec la voix de la star originellement prévue, en compagnie de la doublure de celle-ci.

Faccia est à l'abri de toute enquête grâce à son statut d'entrepreneur à succès. Un de ses gardes du corps, Benito Andriani, n'est pas un Frère et ignore tout de ses liens avec le culte. Andriani se verra confier la tâche d'écarter les investigateurs si ceux-ci comptent mettre des bâtons dans les roues de Faccia. Étonnamment, Faccia n'a pas réellement réfléchi à ce que Benito pense de sa nouvelle voix, mélodieuse et féminine.

Arriver à Milan

Le passage de la campagne à la ville s'observe progressivement par les fenêtres du wagon-restaurant : les champs et les fermes laissent la place aux entreprises et aux maisons. Alors que les bâtiments deviennent de plus en plus nombreux, le ciel perd le bleu profond qu'il avait dans les montagnes et se couvre. Le brouillard et la fumée obscurcissent le contour de la ville industrielle. Quelques taches de verdure apparaissent et disparaissent tout aussi subitement : il s'agit des parcs éparpillés en banlieue. Puis, l'Orient-Express s'arrête à la Stazione Centrale, la gare centrale, à 12 h 20.

Les symptômes de la ville

La gare semble avoir été dévastée par une explosion. Des gravats sont amoncelés de part et d'autre, une poussière grise recouvre

tout. Le train s'arrête, laisse échapper une dernière bouffée de vapeur et tout devient silencieux. Personne ne se trouve sur le quai, la gare est parfaitement vide. Finalement, alors que les investigateurs commencent à penser que Milan est devenue une ville fantôme, deux porteurs visiblement épuisés approchent avec des chariots pour les bagages puis quelques groupes silencieux s'avancent pour accueillir comme il se doit leurs parents et amis.

Si la question est posée, l'un des porteurs répondra que le nouveau gouvernement a décidé que le décor de la gare devait être changé et une grande partie doit donc être démontée avant de pouvoir être reconstruite. Cependant, un test réussi de **Psychologie** permet de constater que l'ambiance en ville est tout à fait contraire à son énergie habituelle. Que s'est-il passé ?

Caterina Cavollaro

Personne ne semble avoir l'énergie nécessaire pour bavarder, mais les rares conversations tournent autour de Caterina Cavollaro.

Bien que les histoires diffèrent, tous s'accordent à dire que lorsqu'elle est descendue de l'Orient-Express, une voiture noire l'attendait. Elle est montée à son bord et personne ne l'a revue depuis. La voiture était une Alfa Romeo, ce qui n'a rien d'exceptionnel puisqu'elles sont construites dans la banlieue nord de Milan.

La rumeur prétend que le conducteur n'était autre qu'un ancien amant de Cavollaro. Les dirigeants de La Scala sont offusqués qu'elle soit à Milan depuis plus d'une journée et qu'elle ne se soit pas encore présentée pour répéter.

Dans les journaux du soir paraissent les premiers articles soulevant la possibilité qu'elle ait été enlevée.

Que se passe-t-il à Milan en 1923 ?

L'Italie encourt un changement politique en 1923, alors que Benito Mussolini continue son ascension vers le pouvoir. Milan était sa base avant son déménagement à Rome en octobre 1922 et les Chemises noires ont été formées à Milan en 1919. En 1923, elles sont actives dans les rues. Les rapports de l'époque indiquent que les Chemises noires forçaient les partisans socialistes ou les gens ivres sur la voie publique à boire de l'huile de castor. La milice fasciste volontaire est formée le 1er février 1923.

Les investigateurs assisteront donc à la montée du nationalisme. Les visiteurs étrangers ne considèrent pas nécessairement cela comme une mauvaise chose. En 1926, Rose Wilder Lane, fille de Laura Ingalls Wilder, écrivait de Mussolini : « C'est incroyable, tout ce qu'il a fait. » Vos joueurs, connaissant la suite de l'histoire, pourraient bien avoir une tout autre idée.

Milan

Milan est la plus grande ville du Nord de l'Italie, capitale de la région de la Lombardie et, après Naples, ville la plus peuplée d'Italie.

Milan peut se targuer d'avoir connu une histoire riche. Au quatrième siècle, elle est devenue la capitale du Saint-Empire romain germanique et elle a donc joué un rôle crucial dans le développement du christianisme. Au cours des siècles suivants, son pouvoir s'est accru et elle a continué de dominer la politique locale. Son apogée a été atteinte entre le quatorzième et le seizième siècle, quand les dynasties des Visconti et des Sforza ont recréé la ville, l'agrandissant et la reconstruisant en fonction de plans à long terme. La construction d'Il Duomo, la magnifique cathédrale, a été commencée en 1387.

La prospérité de Milan s'est tarie avec la conquête espagnole du dix-septième siècle et avec le règne des Habsbourg par la suite, jusqu'au dix-neuvième siècle. L'avènement du Risorgimento (au milieu du dix-neuvième siècle) et l'unification des régions d'Italie en un seul royaume ont permis à Milan de se redévelopper pour redevenir la capitale intellectuelle et culturelle d'Italie. Dans les années 1920, la ville était également devenue la capitale économique du pays.

Dans les années 1890, le marxisme a été introduit en Italie et cela illustre bien la libéralité idéologique des autorités milanaises que des journaux comme l'Avonti-Giomole Sociolisto puissent être lus par beaucoup sans crainte ni répression.

En plus d'être réceptifs aux nouvelles idées, les Milanais recherchent aussi avec passion les dernières modes. Milan est la capitale de la mode en Italie et on y trouve (même pour l'Italie) un nombre incroyablement important de marchands de vêtements dans le quartier des affaires.

De 1897 à 1899, la Edison Company a installé des lignes de tram électrifiées dans les rues de Milan, qui se dirigent toutes vers la Piazza del Duomo, point central des lignes. Le Duomo peut être considéré comme le cœur de Milan, sa beauté imposante trouve sa place sur la piazza devant lui. Les rues proches sont bordées de bâtiments étroits de quatre ou cinq étages, qui donnent l'impression de se trouver face à des vallées géométriques régulières qui se croisent.

La célèbre toile de De Vinci, *La Cène*, se trouve à l'église Santa Maria delle Grazie, à dix minutes de tram de la Piazza del Duomo. Le tableau dépeint l'instant après que le Christ a prononcé les mots : « L'un de vous me trahira », et les disciples qui l'entourent semblent tous surpris.

En 1923, de nombreux chantiers sont en cours à Milan. Des bâtiments sont construits ou agrandis. Le Duomo est restauré et les ouvriers montent ou descendent des échafaudages en portant des panneaux de marbre rose ou blanc qui doivent être nettoyés ou remplacés. Certaines statues, parmi la multitude qui s'y trouve, sont également remplacées. En banlieue de la ville, l'Université de Milan est en construction.

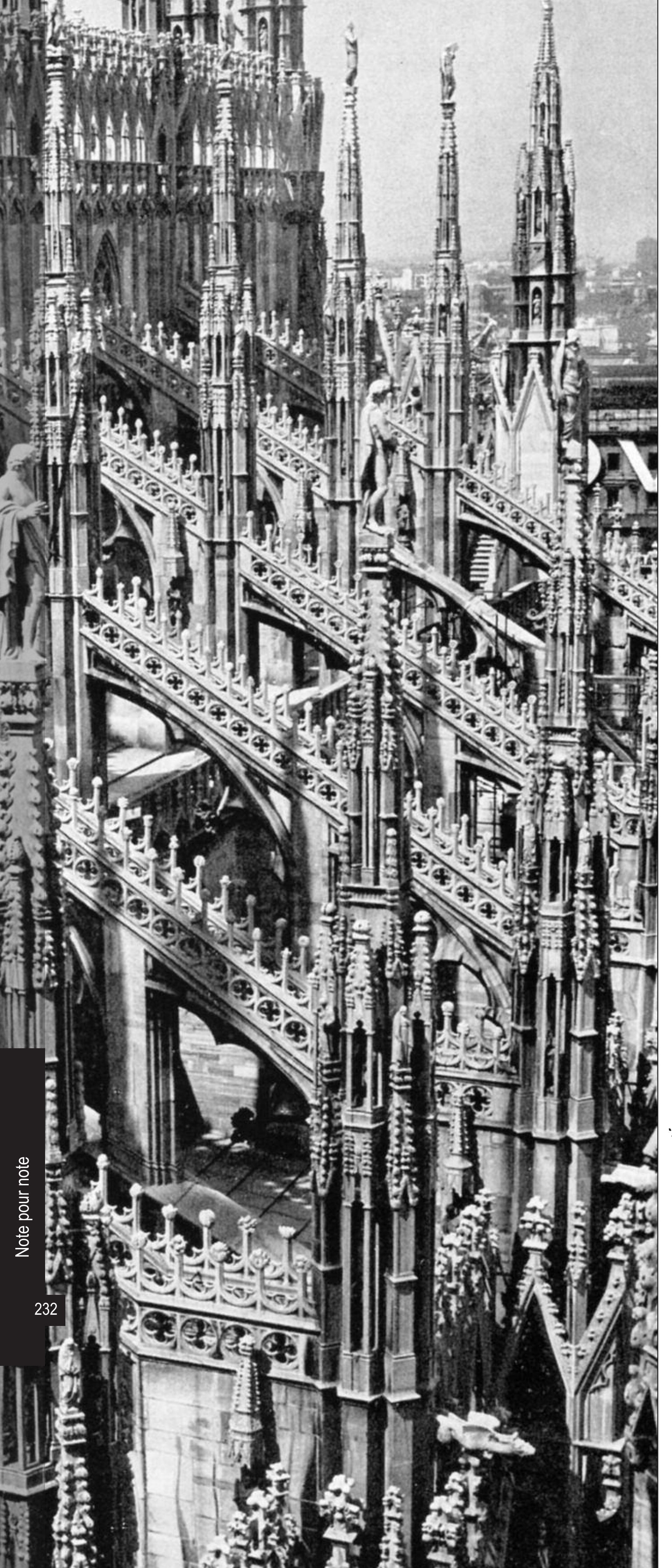
Une diva de l'opéra disparaît : On craint qu'elle ait été enlevée

La police a exprimé la possibilité que la soprano Caterina Cavollaro ait été enlevée à la gare de Milan. La chanteuse n'a pas été revue depuis son arrivée de Paris en train, à 13 h hier. Elle ne s'est pas présentée à son appartement ni n'a assisté aux répétitions à La Scala, où elle doit chanter *Aida*, dont la première est prévue pour demain soir.

Arturo Toscanini, directeur musical de La Scala, a confirmé qu'il n'avait eu aucun contact avec la chanteuse depuis son départ de Paris.

La police demande à toute personne ayant la moindre information sur l'emplacement de la signorina Cavollaro d'appeler sans délai. Nous demandons de tout cœur à tous les Milanais de se joindre à la recherche de notre diva bien aimée.

Aide de jeu - **Document milanais n° 1**



Une ville vide

Il est important, à ce stade-ci, que les investigateurs prennent le pouls de la ville. La première journée devrait leur permettre de s'installer dans leurs chambres, mais également de ressentir l'atmosphère ambiante.

Leur impression initiale de vide émotif ne fait que s'accroître. Les investigateurs ont de plus en plus l'impression que Milan est devenue une coquille vide et que, même si la brique et le mortier sont solides, la chair et le sang s'affaiblissent. Milan manque de cœur et de vivacité. Sous la pâle lumière hivernale, Milan est une ville grise qui s'estompe.

L'architecture et les rues sont toujours aussi imposantes et impressionnantes, mais les habitants ne correspondent plus à cette grandeur. Impeccablement vêtus, ils entament des conversations rapides puis sombrent dans un silence embarrassé une fois les sujets superficiels couverts (la météo, le travail, la santé).

Les investigateurs voient des gens affalés aux tables des cafés, épuisés. D'autres sont appuyés sur des murs ou des poteaux et pleurent. La séparation de couples et de vieux amis provoque une colère rentrée.

L'admiration de la beauté physique s'est mue en une jalousie et en une concupiscence moqueuse. Le contraste entre la pauvreté spirituelle et l'élégance des vêtements est surprenant et remarquable. Malgré tout, Milan s'intéresse toujours de près à la mode.

Un test réussi de **Psychologie** (ou de **Médecine**, à défaut) indique que les Milanais semblent souffrir d'une dépression semblable au choc post-traumatique parfois subi quelques mois après le décès d'un proche. Le choc coïncide avec la réalisation intellectuelle que l'être cher a réellement disparu. Alors qu'ils visitent la ville, les investigateurs perçoivent cet état d'esprit chez tous.

La cause

Tout cela est causé par le torse. Comme il s'agit de la plus grande pièce du Simulacre, ses effets se font ressentir, même s'il est séparé des autres membres. Il est à Milan depuis six ans, depuis que Paolo Risconti, l'accessoiriste de La Scala, l'a acheté à une vente de fermeture d'une boutique de vêtements de Paris, avec un lot de six mannequins de couturier.

Il est utilisé par les costumiers de La Scala depuis, qui admirent sa solidité, mais non la manière dont il résiste aux piqûres d'épingle. Comme il est solide, il a été ôté de l'atelier des costumiers pour servir sur scène, durant l'acte 1, scène 2, d'*Aida.*

La chronologie du scénario

- **Départ** – Les investigateurs et Caterina Cavollaro quittent Paris. Durant la nuit, à Milan, Arturo Faccia accomplit un *Transfert de Morceaux de Corps* (poumons) pour sauver la vie de l'homme d'affaires Flavio Conti, tuant accidentellement le donneur, Ennio Spinola. Heureux, Conti et Faccia assistent à une soirée pour les mécènes de l'opéra.
- **Premier jour** – Les investigateurs arrivent à Lausanne à 7 h. À Milan, le corps d'Ennio Spinola est retrouvé. Caterina Cavollaro arrive à Milan peu après midi et est enlevée par Conti, devenu l'acolyte de Faccia. Le soir même, Faccia accomplit un nouveau *Transfert de Morceaux de Corps* pour s'approprier les cordes vocales de la soprano.
- **Deuxième jour** – Les investigateurs arrivent à Milan. La disparition de Cavollaro alimente les commérages. Les journaux de la soirée rapportent son enlèvement. Les investigateurs peuvent enquêter sur sa disparition ou visiter La Scala et Il Duomo. Ils peuvent aussi apprendre que Spinola a été tué. Durant la nuit, Faccia chante avec la voix de Cavollaro et il est entendu.
- **Troisième jour** – La première d'*Aida* se tient ce soir. Les investigateurs peuvent poursuivre leur enquête durant la journée à La Scala, en s'aidant des nouvelles informations lues dans les journaux du matin. Ce soir-là, le torse apparaît sur la scène.
- **Quatrième jour** – Les investigateurs doivent partir aujourd'hui à 13 h. Plus tard ce même jour, Faccia est retrouvé mort sur le toit d'Il Duomo. L'histoire sera publiée dans les journaux le lendemain.

Chercher Caterina

Il n'y a pas grand-chose à savoir sur la disparition de la signorina Cavollaro, mais leur brève amitié pourrait pousser les investigateurs à en apprendre le plus possible.

Les porteurs de la gare

À la Stazione Centrale, les investigateurs peuvent parler au porteur qui a aidé Cavollaro à porter ses bagages. Un homme lui a fait signe depuis une Alfa Romeo RL, dernier modèle. Elle s'est approchée de lui et, après une brève discussion, elle a fait signe à son entourage et est montée en voiture avec lui. Son directeur a ramassé sa valise en faisant de gros yeux.

L'appartement de Cavollaro

Caterina Cavollaro occupe un luxueux appartement sur la via San Carpoforo. Sa femme de chambre, Ysabel, est inquiète car la diva disparue ne lui a donné aucune nouvelle. Un test réussi de **Persuasion** ou de **Manipulation** convaincra Ysabel des nobles intentions des investigateurs et elle les laissera entrer.

Elle leur indique que sa maîtresse a l'habitude de prendre des décisions subites et irréfléchies (ce que les investigateurs pourront se faire confirmer auprès d'autres sources), mais que le spectacle à La Scala était très important à ses yeux. Ysabel refuse de croire que Caterina soit partie avec un ancien amant. Elle pense que, si elle est montée dans la voiture, cela devait avoir un rapport avec l'opéra. Une soprano est souvent accueillie tous frais payés par les opéras ou par leurs riches mécènes.

La police

Des tests réussis de **Crédit** ou de **Persuasion** seront nécessaires pour convaincre la police que les investigateurs sont des amis personnels de Caterina Cavollaro et qu'ils pourraient prêter main-forte à l'enquête. Soyez prudent : trop vouloir en faire et risquer d'échouer au test pourrait faire d'eux des suspects. En vérité, la police sera contente d'avoir de l'aide. Elle pourra résumer tous les faits indiqués précédemment. Elle croit que Cavollaro connaissait l'homme dans la voiture et que sa disparition est authentique.

Une petite manifestation a lieu devant le commissariat de Milan. Six ouvriers portent des pancartes « JUSTICE POUR ENNIO SPINOLA ». Si la question est posée, les investigateurs apprendront qu'un ouvrier du secteur de l'automobile, Ennio Spinola (**Document milanais nº 2**) a été retrouvé mort hier à Portello. La police n'a pas encore restitué le corps à la famille.

Les ouvriers pensent que Spinola, représentant des syndicats, a été tué par des fascistes. (Ce mystère parallèle est discuté dans le paragraphe « Mort d'un syndicaliste ».)

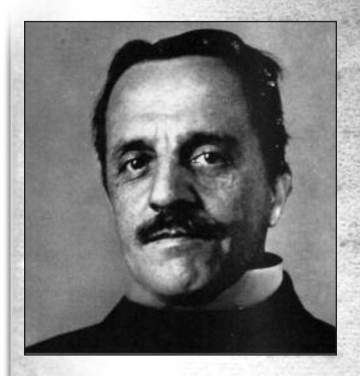
Peu après, un groupe de Chemises noires arrive pour disperser les ouvriers.

Les mécènes

Les investigateurs pourraient vouloir suivre l'idée que Cavollaro a fait confiance à un mécène de l'opéra. Avec cette idée en tête, les investigateurs remarquent une note dans le journal du jour indiquant une représentation spéciale pour les mécènes (**Document milanais nº 3**). Pour en savoir plus sur Flavio Conti, reportez-vous au paragraphe « Mort d'un syndicaliste ».

La Scala

L'enquête sur place est décrite en page 239.



Arturo Faccia

67 ans, à la tête du chapitre milanais des Frères de la Chair

Caractéristiques

APP	9	Prestance	45 %
CON	9	Endurance	45 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de vie	12
Santé mentale	0

Compétences

Bibliothèque	20 %
Comptabilité	79 %
Crédit	80 %
Discrétion	25 %
Droit	20 %
Écouter	45 %
Estimer	70 %
Persuasion	50 %
Psychologie	40 %
Trouver Objet Caché	65 %

Langues

Anglais	20 %
Italien (langue maternelle)	75 %
Turc	45 %

Combat

• Couteau à dépecer 60 %
Dégâts 1D3 + 2

Sortilèges : *Contrôler la Peau*, Esquiver toute blessure, Invoquer/Contrôler un Vagabond dimensionnel, Transfert de Morceaux de Corps*, Signe de Voor*
* Nouveaux sorts

Animal domestique : Faccia ne quitte jamais son caméléon. Il lui donne des papillons à manger, qu'il sort d'un pot qu'il garde dans sa poche. L'animal n'est absolument pas magique, mais il ne recule pas devant le danger, ce qui est surprenant, et il regarde les investigateurs comme s'ils étaient des mouches. Faccia l'utilise pour le sort de Transfert de Morceaux de Corps.

Un ouvrier assassiné

Le corps d'Ennio Spinola, un ouvrier du secteur automobile, a été découvert aujourd'hui dans une ruelle près de Via Tavazzano à Portello, non loin de l'usine Alfa Romeo dans laquelle il travaillait. Spinola a été poignardé.

La police mène son enquête parmi les ouvriers. Spinola était un syndicaliste militant et il s'était disputé avec d'autres travailleurs au cours des derniers jours.



Aide de jeu - **Document milanais n° 2**

Il centro di Milano

Les sous-sections suivantes décrivent les points de repère principaux utilisés dans ce scénario, y compris Il Duomo et la Galleria Vittorio Emanuele.

La Galleria Vittorio Emanuele

Cette magnifique arcade a été ouverte en 1877. Peu après, Giuseppe Mengoni, son créateur, s'est suicidé en sautant de l'arche qui débouche sur la Piazza del Duomo. La Galleria est une structure cruciforme couverte par un demi-cylindre d'acier et de verre. Le dôme central est constitué des mêmes matériaux. Les murs sont hauts de trois étages.

Les longs bras de la galerie relient la Piazza del Duomo à la Piazza della Scala. Ces trois réussites architecturales forment il centro di Milano.

Plusieurs cafés sont installés dans la Galleria, Biffi étant le plus célèbre. Les autres boutiques sont occupées par des magasins de vêtements, de produits de maroquinerie, de bijoux ou de livres. La Galleria est toujours fortement achalandée, mais les investigateurs remarqueront les déplacements apathiques des gens qui s'y trouvent.

Leur chambre d'hôtel

Tel que promis, Cavollaro a réservé de magnifiques chambres aux investigateurs, juste au-dessus de Biffi, au troisième étage, au centre de la Galleria. Elle a payé les chambres d'avance.

Depuis leur balcon, les investigateurs peuvent observer le pouls de la ville en bas, les visages mornes, les sourcils froncés. Au-dessus d'eux, une murale représente l'Égypte antique : un homme s'approche d'une femme assise. Quelques mètres plus bas, sur tout le pourtour de la Galleria, se trouvent des statues.

Les chambres contiennent un guide des principales attractions de Milan : *La Cène*, le palais des Sforza, les nombreuses églises, les parcs, la cathédrale, etc. ainsi qu'un livre entièrement consacré au Teatro della Scala. Ce dernier est bien informé. Il attribue à Verdi la croyance selon laquelle chanter un aria à La Scala permet au chanteur de voir son souhait le plus cher se réaliser. Le livre contient des dessins et des pages de photos. L'une d'elles contient une image d'une petite femme arrangeant une cotte de mailles sur un imposant mannequin de couture. Bien que les investigateurs n'aient aucun moyen de le savoir, le mannequin est en fait le torse du Simulacre de Sedefkar.

Il Duomo

Cette imposante cathédrale gothique a nécessité cinq cents ans de construction et les travaux ont débuté en 1387. La façade est équipée de cinq paires de portes massives et mesure près de soixante-quinze mètres de largeur sur plus du double en longueur. L'imposante base massive est surmontée de quatre-vingt-dix-huit flèches délicates, une flopée d'aiguilles s'élevant vers les cieux. Le marbre rose et blanc ne fait que renforcer cette idée de mouvement vers les cieux.

À l'intérieur de la cathédrale, cinquante-deux piliers soutiennent le toit qui protège des sarcophages, des autels, des fonts baptismaux, des bancs et des taches de lumière colorée qui filtre à travers les vitraux.

Durant la journée, il est possible de rejoindre le toit par l'escalier et, de là, Milan peut être observée, s'étalant sous les yeux des touristes, élégante et paisible. Lorsqu'il fait plus chaud, Arturo Faccia vient y passer des heures, à regarder cette ville dont il possède de plus

Légende

1. Castello Sforzesco
2. Arène
3. Galleria Vittorio-Emanuele
4. Cathédrale et Piazza del Duomo
5. Teatro alla Scala
6. Hôtel de Ville
7. Université de Milan
8. Caffè Cova
9. Grand Hôtel Marino et National
10. Hôtel Cavour
11. Couvent Santa Maria delle Grazie
12. Stazione Centrale
13. Stazione Dora
14. Appartement de Conti
15. Appartement Caterina
16. Demeure de Faccia

Gare

Echelle 0 300 m

Bullona
To The Abandoned Warehouse in Portello
To Faccia's Warehouse
Strada Nazionale del Sempione (The National Simplon Road)
Via Della Moscova
Parco Sempione
Giardini Publicci
Giardini Villa Reale
Via Merivigli
Via San Vittore
Via Torino
Conchetta
N
E
S
W
NW
NE
SW
SE

MILAN
Le cœur de la Lombardie

en plus de quartiers, à se demander sous quel toit anonyme se cache le morceau du Simulacre.

Face au Duomo se trouve la Piazza del Duomo, une énorme étendue pavée au moins aussi grande que la cathédrale. La Piazza est un lieu de rencontre pour les touristes, les locaux et les pigeons. Sur un côté de la Piazza se trouve l'entrée de la Galleria.

Dans la cathédrale

Il Duomo est le cœur de Milan et les Milanais y viennent pour prier en faveur du retour de leur fille préférée, saine et sauve. Les Milanais se dirigent vers la cathédrale en portant des bougies et des photographies encadrées de Caterina. Les investigateurs pourraient vouloir eux aussi entrer dans cette magnifique cathédrale pour allumer une bougie au nom de la soprano disparue.

À l'intérieur d'Il Duomo, les investigateurs se font rapidement harponner par le père Angelico, toujours désireux de pratiquer son anglais. Il leur montre les merveilles de sculptures et d'architecture dont peut se targuer l'édifice. Angelico est un homme corpulent et vigoureux, au visage large, qui ressemble autant à un athlète qu'à un prêtre, mais qui possède une sensibilité extrême qui se révèle parfois.

Alors que la visite se poursuit, le père Angelico perd de son énergie et de son enthousiasme, à l'instar de tous les Milanais au cours des dernières années. Finalement, proche des larmes, il les prie d'excuser sa faiblesse et leur fait part de sa théorie sur l'Effondrement de Milan. « Nous autres, Milanais, avons perdu notre foi dans le Dieu unique. Notre manque de vitalité provient de notre dévotion sans borne aux apparences



Père Angelico

33 ans, prêtre et traducteur

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact +1D4
Points de vie 14
Santé mentale 75

Compétences

Athlétisme	50 %
Baratin	20 %
Bibliothèque	50 %
Conduite	30 %
Crédit	50 %
Culture artistique (chant)	30 %
Discrétion	30 %
Doctrine ecclésiastique	40 %
Droit canonique	30 %
Écouter	45 %
Persuasion	55 %
Premiers soins	38 %
Psychologie	40 %
Sciences humaines	
- anthropologie	15 %
- histoire	35 %
Sciences occultes	10 %
Trouver Objet Caché	45 %

Langues

Anglais	50 %
Italien (langue maternelle)	80 %
Latin	55 %

plutôt qu'à l'essentiel. En ces jours sombres, nous vénérons acteurs et chanteurs. Alors que la présence à la messe décline, le public de La Scala augmente. La Scala est la demeure du Diable ! » À la surprise générale, il fond en larmes.

Les trois petites vieilles

D'autres personnes sont en larmes à l'intérieur de la cathédrale. Près des portes se trouvent trois vieilles femmes malingres vêtues de noir, costumières à La Scala. En pleurs, elles prient pour le retour de Cavollaro, dont elles vont ensuite accrocher la photo à un banc de prière. Elles ne parlent pas anglais, mais il est possible de les suivre jusqu'à La Scala ou de les questionner en italien avec l'aide du père Angelico.

Si elles sont questionnées sur la présence du démon à La Scala, elles se regardent et se signent, mais refusent de parler. Un gardien qui le souhaite pourrait autoriser un test de **Connaissance** : est-ce une coïncidence si, lors de leur signe de croix, elles se touchent chaque extrémité du torse ?

Un vieux fou

Alors que les investigateurs quittent la cathédrale, ils entendent un éclat de rire dément. Un vieil homme est à quatre pattes près d'un pilier, cherchant visiblement quelque chose.

S'ils lui proposent de l'aider, il est surpris et se redresse subitement : un bocal en verre tombe de son manteau et éclate sur les dalles, éparpillant son contenu au sol, qui s'avère être composé de papillons et de mites morts.

L'homme, mince et bien habillé, se dépêche de s'éloigner. Si les investigateurs restent là, ils voient un caméléon approcher et se rassasier des insectes, ses yeux – qui se déplacent indépendamment l'un de l'autre et ont des proportions étranges – demeurent alertes. Ensuite, il se glisse derrière une personne ou un banc et disparaît.

Le vieil homme est Arturo Faccia, celui-là même qui a enlevé Caterina et qui dirige le chapitre milanais des Frères de la Chair. Son caméléon domestique et lui se retrouveront plus tard sur le toit.

Si les investigateurs se donnent en spectacle en pourchassant Arturo ou le caméléon, les prêtres les retiendront. Le temps que les investigateurs trouvent une excuse plausible, l'homme et son animal auront disparu depuis longtemps.

Un chant de minuit

Alors que les investigateurs se préparent à aller au lit, la voix de Caterina Cavollaro se fait entendre, se répercutant sur les murs de la Galleria. Elle chante Ritorna Vincitor, l'aria d'*Aida* qu'elle a chanté dans le train.

Les investigateurs peuvent tenter de suivre le son. D'autres personnes le font. La police et plusieurs groupes de personnes courent dans les ruelles étroites, mais les hauts bâtiments et les rues pavées font en sorte qu'il est difficile de savoir d'où provient le son.
Par contre, tout le monde l'entend parfaitement. Un test réussi d'**Écouter** permet aux investigateurs de tourner dans une ruelle particulière.

Alors qu'ils avancent dans la ruelle étroite et sombre, un bruissement se fait entendre. Un test de **Trouver Objet Caché** permet de repérer un caméléon dans les ombres. La créature détourne l'attention et permet à Faccia d'échapper aux investigateurs, puisque c'est lui qui chantait.

L'aria se fait entendre à quelques reprises durant la nuit, mais finit par s'arrêter. Tout le monde va dormir. Cette nuit-là, les investigateurs rêvent de caméléons chantants.

Un retour attendu

Flavio Conti était très attendu hier, à la soirée réservée aux mécènes et bienfaiteurs de La Scala. M. Conti avait été malade récemment et certains rapports erronés le prétendaient atteint de la tuberculose, bien que sa maladie soit très certainement moins grave. M. Conti était en pleine santé et au centre de toutes les attentions. Les autres mécènes présents étaient M. Nunzio Tocci, M. et Mme Matteo Sorrenti, Mlle Angela Susco, M. Arturo Faccia et Mme Serena Spagnolo.

Le groupe a pu entendre une sélection de morceaux de l'opéra *Aida*, chanté par les chanteurs officiels du spectacle. Rosario Scorbello les accompagnait au piano. La soirée a été enchanteresse.

Aide de jeu - **Document milanais nº 3**

Mort d'un syndicaliste

Caterina Cavollaro n'est pas la seule victime qui a dû céder ses organes au chapitre milanais des Frères de la Chair.

L'homme d'affaires Flavio Conti souffrait de la tuberculose et sentait la mort approcher. Arturo Faccia lui a offert une seconde chance et, ce faisant, l'a recruté à sa cause. Il l'a également convaincu d'enlever Cavollaro, à sa demande. Les hommes de Faccia ont choisi Ennio Spinola, le syndicaliste fauteur de troubles, comme donneur. Conti avait besoin de nouveaux poumons.

Faccia a transplanté les poumons de Spinola à Conti la nuit avant l'enlèvement de Caterina. Spinola a été abandonné dans une mare de sang, déposé dans une ruelle proche de l'entrepôt où la cérémonie a eu lieu.

Les investigateurs pourraient être trop occupés par la disparition de Caterina et par leur envie de fouiller La Scala pour suivre cette piste. Si le meurtre d'Ennio Spinola n'est jamais éclairci, soyez sûrs cependant que sa mort sera rapidement vengée.

Impliquer les investigateurs

Les investigateurs pourraient entendre parler du cas de Spinola par plusieurs sources.

- Les manifestants hors du commissariat portent des pancartes « Justice pour Ennio Spinola », tel qu'indiqué précédemment dans le paragraphe « Chercher Caterina » (p. 233).
- Ils peuvent avoir lu l'article (**Document milanais nº 2**) après avoir entendu dire que Cavollaro avait été enlevée en Alfa Romeo.
- Ils peuvent également avoir entendu la nouvelle auprès de jeunes mécontents qui parlaient ensemble dans un café, par exemple.

Le corps

Le corps de Spinola n'a pas été rendu à sa famille. Les investigateurs qui n'ont aucune affiliation socialiste connue et qui ont déjà un contact avec la police pour avoir proposé leur aide dans le cadre de la disparition de Cavollaro (ou qui parviennent au même résultat en réussissant un test de **Crédit**, de **Persuasion** ou de **Médecine**) peuvent parler à l'inspecteur en charge de cette affaire.

Celui-ci leur fait part de tous les faits connus et indique sa théorie selon laquelle le meurtre est le résultat de tensions au sein du syndicat. Cependant, le fait intéressant est que Spinola souffrait de tuberculose.

L'inspecteur ignore comment un homme aussi malade aurait pu accomplir si brillamment ses tâches à l'usine Alfa Romeo. Il a été poignardé dans le dos et a plusieurs blessures au niveau des poumons. (En fait, c'est la conséquence du Transfert de Morceaux de Corps. Spinola a été abandonné, se vidant de son sang.)

Les lieux du crime

Les investigateurs pourraient vouloir se rendre à Portello pour chercher des indices sur les lieux où le corps a été retrouvé.

L'emplacement est indiqué dans les journaux et les habitants du coin peuvent leur indiquer l'endroit. Ces derniers leur indiquent que la police n'a pas vraiment fait d'effort pour enquêter, comparativement à la chasse à l'homme organisée pour retrouver la chanteuse d'opéra disparue. La mort d'un socialiste n'est pas aussi importante.

Le corps de Spinola a été trouvé dans une ruelle entre deux rangées d'entrepôts. Un test réussi de **Trouver Objet Caché** permet de voir le sang sur les pavés, à l'endroit où le corps a été retrouvé. Des tests de **Pister** ou de **Trouver Objet Caché** permettent de retrouver également des taches de sang menant à cet emplacement. Les investigateurs peuvent remonter les traces sur deux rues, jusqu'à arriver à un entrepôt vide.

L'entrepôt est fermé à clé mais le voisinage est désert et il est possible d'entrer en réussissant un test de **Crochetage** ou de **Force**. À l'intérieur de l'entrepôt se trouve un labyrinthe de caisses crasseuses. Le centre s'ouvre sur un espace dégagé, contenant uniquement un autel de pierre. Des traces de sang sont visibles sur la pierre, ainsi que le contour de deux corps posés côte à côte. Un test réussi de **Trouver Objet Caché** permet également de voir de petites empreintes reptiliennes dans le sang. (Il s'agit en fait des traces du caméléon de Faccia, ce que confirme un test réussi de **Nature**.)

Les investigateurs peuvent apprendre le nom de la compagnie qui possède l'entrepôt, soit en interrogeant les gens du quartier, soit en passant par les autorités. Il s'agit de Conti Pièces d'auto, dont le propriétaire est Flavio Conti.

Une fois que ce nom est prononcé, les investigateurs se souviendront avoir lu ce nom dans le journal au cours de la semaine (**Document milanais nº 3**, s'ils n'ont pas encore lu l'histoire).

L'appartement de Conti

Les investigateurs trouvent l'adresse de Conti dans l'annuaire de Milan. Il possède un appartement près de la Via Torrino et une Alfa Romeo RL est dans son garage.

Conti est un homme maigre d'une bonne cinquantaine d'années. Les ravages de la tuberculose l'ont affaibli et aminci, mais ses joues ont retrouvé leurs couleurs depuis que les poumons de Spinola sont dans son corps. Toutes les fenêtres de son appartement sont

Flavio Conti

59 ans, récemment transplanté des poumons

Caractéristiques

APP	8	Prestance	40 %
CON	5	Endurance	25 %
DEX	9	Agilité	45 %
FOR	7	Puissance	35 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact +0
Points de vie 7
Santé mentale 31

Compétences

Athlétisme	22 %
Comptabilité	65 %
Conduite	55 %
Crédit	75 %

Langues

Anglais	20 %
Italien (langue maternelle)	80 %

Combat

- Revolver calibre 38 — 30 %
  Dégâts 1D10
- Bagarre — 25 %
  Dégâts 1D3

Marco Baldo

30 ans, portier à La Scala

Caractéristiques

APP	9	Prestance	45 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	18	Corpulence	90 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	8	Intuition	40 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact +1D6
Points de vie 17
Santé mentale 50

Compétences

Athlétisme	60 %
Intimidation	45 %
Protéger la propriété	65 %
Refuser l'entrée	45 %
Trouver Objet Caché	40 %

Langues

Anglais	10 %
Italien (langue maternelle)	60 %

Combat

- Bagarre 70 %
  Dégâts 1D3 + 1D6
- Chaise brisée 55 %
  Dégâts 1D6 + 1D6

ouvertes tellement il est content de pouvoir respirer tout son saoul, au grand dam de ses serviteurs. Il est échevelé et les trois premiers boutons de sa chemise sont défaits. Un test réussi de **Trouver Objet Caché** permettra de repérer des cicatrices récentes sur sa poitrine. Conti se réjouit de son nouvel état de santé mais s'inquiète des remous créés par la disparition de la chanteuse d'opéra et du rôle qu'il a joué dans cette affaire. De plus, son cerveau a du mal à appréhender les mystères de la Peau qui lui ont été révélés. Il n'a pas quitté son appartement depuis que la nouvelle a été annoncée. Un test réussi de **Psychologie** permet de voir qu'il a de nombreux tics nerveux, ce qui donne aux investigateurs un dé en plus puisqu'il est sur le point de craquer sous la pression. Conti ne dévoilera pas le nom de son bienfaiteur, Arturo Faccia, même s'il est arrêté pour l'enlèvement de Cavollaro. Il a bien compris ce qui pourrait lui arriver s'il parlait.

Conti possède un revolver calibre 38 et il accueille les visiteurs assis à son bureau, alors que l'arme se trouve dans un tiroir ouvert sous sa main droite. Il pourrait tirer sur les investigateurs, sous la panique, si ceux-ci insistent trop.

Si les investigateurs se défendent, Conti est si frêle qu'il pourrait bien subir une blessure mortelle. En mourant, il regarde le sang qui coule, étonné. « Je ne peux pas mourir… un Frère de la Chair… vit… à jamais… »

Fouiller le bureau de Conti permet de trouver l'horaire de l'Orient-Express sur lequel l'heure d'arrivée à Milan est entourée. Son journal contient sa liste de contacts. Le nom et le numéro les plus récents sont ceux de « Faccia ».

Observer le corps de Conti permet de constater qu'il porte des cicatrices récentes au niveau des poumons. Si les investigateurs en concluent qu'une transplantation impossible a eu lieu, ils devraient tester leur **Santé mentale** (0/1D4).

La demeure de Faccia

Les preuves trouvées dans le bureau de Conti, de même que les informations données dans l'article (**Document milanais n° 3**), peuvent mener les investigateurs au nom d'Arturo Faccia et les pousser à le confronter avant la première d'*Aida*.

Faccia possède une imposante maison de style néo-Renaissance sur la Via Gesù. Le gardien pourrait organiser une confrontation sur place. Cependant, il est plus que probable que Faccia se cache dans son entrepôt en attendant le grand soir.

Les investigateurs pourraient bien manquer de temps pour retrouver Faccia avant que le funeste aria ne soit chanté.



La Scala

Teatro alla Scala

La Piazza della Scala est accessible par la Galleria et, en son centre, se trouve une grande statue de Michel-Ange. La Scala en soit est un bâtiment quelconque de l'extérieur : le fameux opéra n'est même pas particulièrement large.

Les investigateurs peuvent visiter La Scala à plusieurs reprises, peut-être les deuxième et troisième jours (soirée du spectacle). Pour simplifier la tâche au gardien, toutes les informations relatives à La Scala sont présentées ici.

L'entrée

Les portes d'entrée sont fermées à clé jusqu'à la soirée d'ouverture. Le meilleur moyen d'entrer est de passer par l'entrée des artistes qui se trouve à l'arrière du bâtiment. Là, un test réussi de **Baratin** ou de **Persuasion** convaincra Marco, le portier maussade, de laisser les investigateurs entrer.

Les coulisses

À l'intérieur, les investigateurs perdent rapidement la porte de vue puisque des visions étranges leur apparaissent : un nez en bois haut de trois mètres se trouve le long d'un mur et aura disparu à leur prochain passage ; des pharaons sont assis à fumer le cigare en jouant aux cartes ; du faux sang s'écoule sous une porte. De plus, les sons se répercutent le long des murs : des décors sont en cours de construction, des chanteurs s'échauffent la voix, les instruments se font accorder, des ordres et des réponses sont criés… Tout le monde s'active puisque l'heure de la représentation approche.

L'humeur du personnel est un mélange de tristesse et de confusion causé par la disparition de leur diva, mais tous anticipent également avec plaisir leur future réussite et sont excités à l'approche de la première.

Des groupes se forment pour pleurer ou chanter ensemble, créant une multitude de sons qui se répondent et se fondent le long des couloirs, commençant et cessant aussi rapidement qu'une tempête de sable.

Des photos de Cavollaro sont accrochées partout, entourées de roses et de rubans. C'est comme si la chanteuse les regardait d'un air accusateur partout où ils passent. Le personnel embrasse les cadres à chaque fois qu'ils en passent un, adorant cette idole avec toute la ferveur que le père Angelico craignait.

Les investigateurs sont continuellement poussés sur le côté, dépassés par des petits groupes pressés ou harangués par des chanteurs aux yeux fous alors qu'ils poursuivent leur visite du grand opéra italien.

À l'écart des fenêtres, des portes et des grilles de ventilation, l'atmosphère devient de plus en plus irréelle. Des membres en plâtre sont tirés devant eux, attachés par de longues cordes, se déplaçant en crissant. Un énorme chariot couvert de faux joyaux arrive en roulant dans le couloir, menaçant de renverser les investigateurs (il faudra réussir un test d'**Athlétisme** pour esquiver et ne pas perdre de point de vie).

Des Égyptiens révélant d'horribles blessures de combat passent, chantant joyeusement ou discutant avec animation. Ensuite, un déversement de têtes en bois tranchées bloque un couloir sombre et oblige les investigateurs à prendre un autre couloir, plus noir encore. Au loin, le crissement du plâtre tiré sur le bois ressemble à un ricanement d'hyène.

Seul un test de **Volonté** empêchera les investigateurs de se perdre. Une fois qu'ils sont perdus, s'ils ne hurlent pas pour demander de l'aide, personne ne leur répondra.

Les sortilèges

Transfert de Morceaux de Corps

Coût : 1D8 points de Santé mentale, 5 points de POU et 63 points de magie. Les deux participants perdent 1D8 points de Santé mentale ou 1D10 s'ils ne savaient pas qu'un transfert allait s'opérer.
Temps d'incantation : 1 heure

Ce sort remplace des organes internes humains par leur équivalent pris sur un autre humain. Seul le cœur ne peut pas être déplacé ou échangé. L'effet est permanent.

Pour ce sort, le donneur doit être en vie, mais qu'il soit consentant ou non ne change rien.
Une pâte est faite, à partir du sang des deux participants mélangé à de la salive de caméléon. Ensuite, le donneur, le receveur et celui qui lance le sort doivent être entourés d'un groupe, chaque personne se donnant la main, qui récite un ancien poème. Leurs paroles leur soutirent très exactement 63 points de magie tirés à parts égales de chaque membre du groupe. Cette énergie maintient le donneur en vie pendant que ses organes se déplacent. L'un des participants peut être le donneur ou le receveur.

En utilisant la pâte, celui qui lance le sort dessine, sur la poitrine de chaque participant, un symbole représentant l'organe qui doit être transplanté. Après une heure de méditation et de visualisation, il plonge ses mains dans le corps du donneur, à l'endroit marqué. Il pince les artères principales entre le pouce et l'index puis soulève l'organe et le place sur un autel de pierre circulaire. Il fait ensuite la même chose sur l'autre personne avant d'installer les organes dans leur nouveau corps et de tout recoudre.

Contrôler la Peau

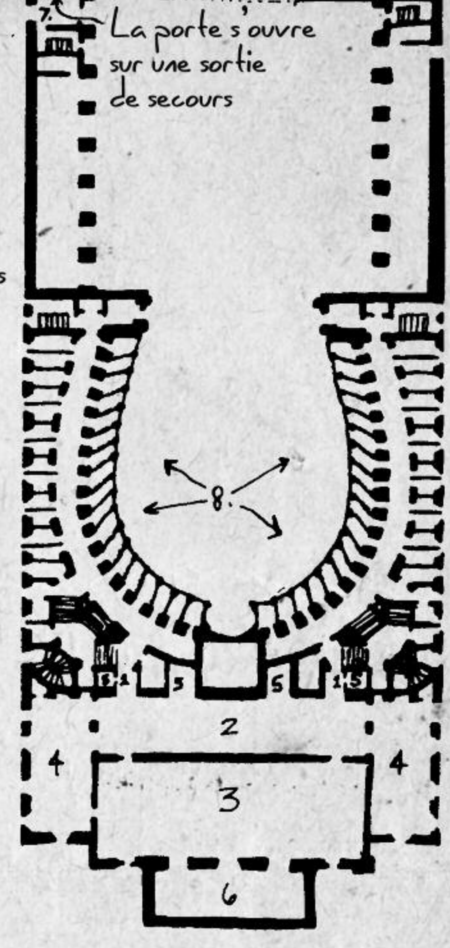
Coût : 5 points de magie, 1D6 points de Santé mentale
En dépensant 30 points de magie, il est possible de contrôler le corps entier. D'habitude, le sort affecte la peau durant 15 minutes avant qu'elle reprenne son apparence normale. Si 5 points de pouvoir sont dépensés en même temps que les 5 points de magie, le sort devient permanent, jusqu'à ce qu'il soit dissipé en le relançant.
Temps d'incantation : 2 tours

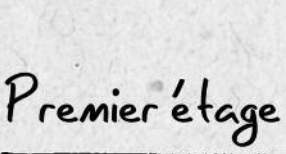
Le sort permet à son lanceur de faire fondre la peau, pour la remodeler à un endroit par utilisation. Les endroits visés correspondent aux parties du Simulacre de Sedefkar : tête, torse, bras droit, bras gauche, jambe droite, jambe gauche. Le sort permet de changer l'apparence d'une ou plusieurs zones du corps, suffisamment pour rendre une personne méconnaissable. Le lanceur doit réussir un test de pouvoir en opposition si sa cible n'est pas consentante.

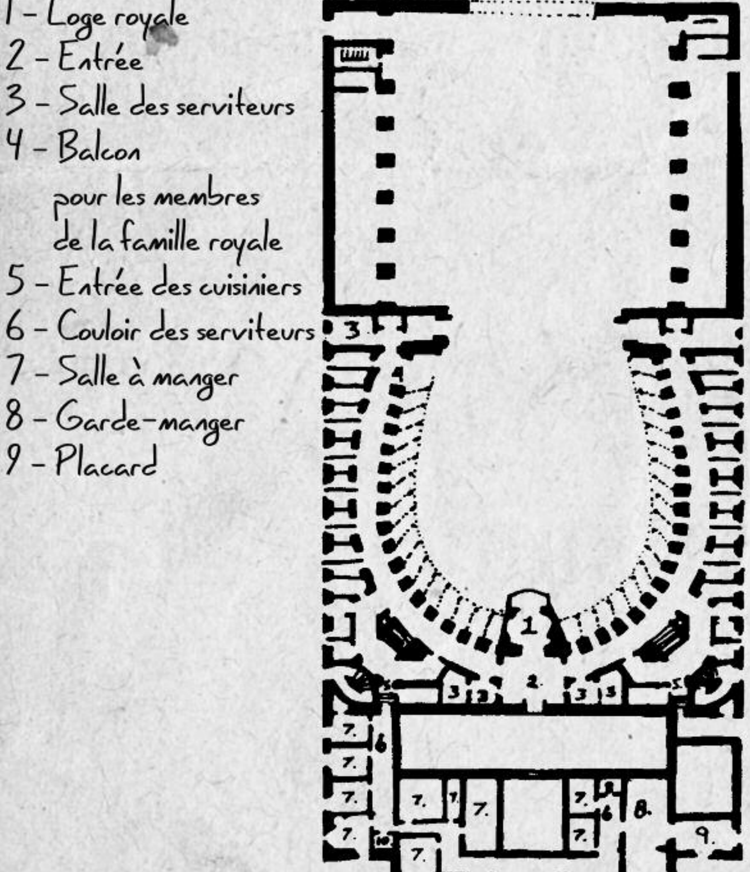
Les Frères de la Chair utilisent ce sort comme récompense ou comme sanction. Il leur est indispensable.

Deuxième étage

1 – Entrée
2 – Galerie
3 – Grande salle
4 – Salle de réunion
5 – Petites pièces
6 – Terrasse
7 – Salle des costumes
8 – Loges





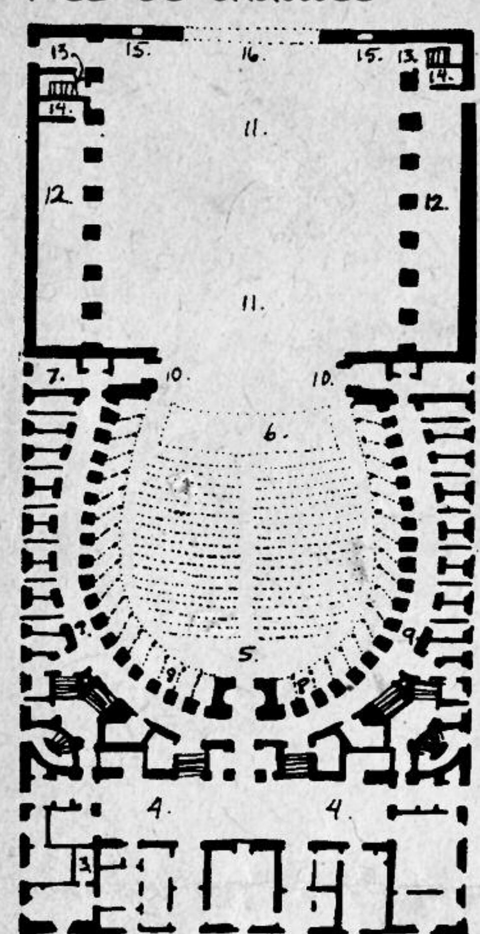


Note : Si aucune porte n'est indiquée, ce n'est pas une salle, mais un mur de fondation en brique



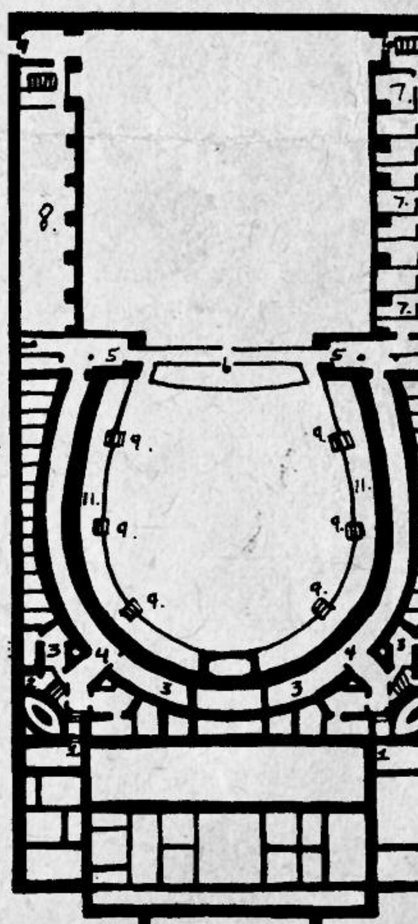
Teatro alla

Rez-de-chaussée



1 – Portique
2 – Entrée
3 – Vestiaire
4 – Hall d'entrée
5 – Loges
6 – Orchestre
7 – Chef d'orchestre
8 – Loges
9 – Loges
10 – Avant-scène
11 – Scène et décors
12 – Scène : stockage des accessoires
13 – Escalier
14 – Rideaux
15 – Foyer
16 – Porte

Sous-sol



1 – Entrée des serviteurs
2 – Toilettes
3 – Réserve
4 – Passage corps de ballet, etc
5 – Fosse effets spéciaux : fantômes, etc
6 – Panneau pour les lumières
7 – Vestiaire du ballet
8 – Vestiaire de l'orchestre
9 – Porte menant à la scène
10 – Escalier
11 – Pièce de célébration après-spectacle



Scala, Milan

Note : Si aucune porte n'est indiquée, ce n'est pas une salle, mais un mur de fondation en brique

Benito Andriani

24 ans, garde du corps de Faccia

Caractéristiques

APP	2	Prestance	10 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	7	Puissance	35 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact +1D4
Points de vie 14
Santé mentale 60

Compétences

Athlétisme	45 %
Baratin	35 %
Concocter des assassinats	45 %
Conduite	75 %
Discrétion	30 %
Écouter	35 %
Métier (pickpocket)	30 %
Psychologie	30 %
Suivre les ordres	55 %
Trouver Objet Caché	55 %

Langue

Italien (langue maternelle)	50 %

Combat

• Bagarre 75 %
Dégâts 1D3 + 1D4
• Armes de mêlée 75 %
Dégâts 1D4 + 2 + 1D4
• Beretta 9 mm 40 %
Dégâts 1D10

Ils auront l'impression d'être perdus dans un asile dans lequel les lois de la réalité ne s'appliquent pas, d'être entrés dans un monde obsédé par sa dévotion aux artifices et trucages. Ils se trouvent en coulisses et découvrent la minutie démoniaque exigée par l'art.

Alors qu'un troisième groupe d'esclaves enchaînés les dépasse, ou alors qu'un regard sur le côté leur révèle un œil inquiétant aussi gros qu'une table qui les regarde entre deux rideaux, demandez un test de **Santé mentale** (perte de 0 ou 1 point) pour que les investigateurs ne se confortent pas dans l'idée que leur quête est sans importance, que le théâtre est la seule réalité et que l'illusion est le seul objectif vers lequel tendre.

Le directeur musical

Les investigateurs peuvent se présenter comme des amis de Cavollaro qui enquêtent sur sa disparition. Un test réussi de **Crédit** ou de **Persuasion** leur permettra d'avoir un entretien rapide avec Arturo Toscanini, directeur musical. Il n'a eu aucun contact avec la diva et, même s'il regrette son absence, la soirée d'ouverture aura lieu tel que prévu, la doublure de Cavollaro prenant le rôle.

Cependant, il aimerait avoir des nouvelles de la chanteuse et autorise les investigateurs à rester, sous certaines conditions, et à poser des questions au personnel, jusqu'à l'heure de la représentation.

Les investigateurs pourraient poser des questions sur la voiture qui est passée prendre Cavollaro à la gare. Toscanini leur répondra qu'aucune voiture n'avait été envoyée par La Scala.

Les investigateurs pourraient aussi demander qui pourrait être intéressé par ce qui se passe à l'opéra, ce à quoi Toscanini répond que ce qui intéresse La Scala intéresse Milan et que l'opéra a de nombreux employés, musiciens et mécènes.

Paolo Rischonti

Rischonti est mentionné dans un article de journal qui paraît le troisième jour (**Document milanais nº 4**). Si les investigateurs le demandent personnellement, ou s'ils cherchent le directeur scénique, on leur répond qu'il se trouve en coulisses, à organiser une centaine de petites choses avant le spectacle. Il peut leur parler rapidement, mais c'est visiblement un homme très occupé.

S'il est interrogé sur la malédiction des costumières mentionnée dans l'article, il expliquera que, depuis six ans, La Scala a été incapable de garder une personne chargée de la conception des costumes pendant plus de trois mois. Chaque nouvel employé tombait malade et souffrait, en plus, d'une grave désillusion quant aux façades trompeuses renvoyées par les arts théâtraux. Les maladies comprennent tuberculose, pneumonie, gastroentérite, asthme, appendicite et, dans quelques cas, une étrange réaction dermique sur la poitrine. La direction a fait de son mieux, mais n'a pas pu trouver la cause de ces maladies. Tous sont très heureux puisque la dernière personne embauchée ne montre aucun symptôme et semble tout aussi immunisée que les trois vieilles femmes qui travaillent là depuis plus de cinquante ans.

La nouvelle, Luisa Visconti, occupe son poste depuis quatre mois maintenant.



Or à présent, la malchance reprend, comme le prouve l'enlèvement de la grande diva, Caterina Cavollaro. Rischonti pense que c'est une mauvaise idée que de maintenir *Aida*.

La costumière

Tout le monde est capable d'indiquer où trouver la costumière : à gauche, à droite, on monte deux étages et on est arrivé.

Cependant, pour y arriver, les investigateurs doivent parcourir des couloirs étroits sur lesquels s'ouvrent des portes anonymes, monter un escalier branlant et choisir leur chemin lors d'intersections qui n'ont pas été indiquées par leurs guides. Malgré tout, le trajet jusqu'au département des costumes est un répit après la folie qui règne en coulisses. Au moins, les gens qui se trouvent aux étages sont calmes et silencieux.

Le bureau de la costumière est assez grand, mais déborde de tissus, d'aiguilles, de patrons et d'étoffes. Les costumes sont fabriqués ici mais gardés ailleurs. Six mannequins de couture sont habillés de costumes à divers stades de finition. Si les mannequins sont examinés, les six sont en bois.

Quatre femmes travaillent ici. L'une d'elles est la jeune Lucia Visconti : elle fume et dessine, assise à son bureau. Les autres sont trois vieilles femmes vêtues de noir qui s'activent sur les mannequins comme des nains qui habilleraient magiciens et princesses. Elles sont très petites (TAI 30) et leurs doigts sont agiles. Les investigateurs auraient déjà pu les rencontrer au Duomo.

Visconti parle anglais et accepte de s'entretenir avec les investigateurs, mais son esprit est concentré sur ses dessins. Elle sait que le poste a souvent changé de main ; au cours des dernières années, plus de vingt personnes sont passées là, les unes après les autres. Elle est fière d'être restée en bonne santé plus longtemps que les autres.

Il fait froid ici. Dans le fond de la pièce, un test réussi de **Trouver Objet Caché** permet de voir une porte entrouverte qui mène sur la sortie de secours dont l'escalier est baigné d'une faible lumière. Visconti se plaint que la porte ne ferme jamais correctement.

Visconti peut faire office de traductrice auprès des trois femmes. Celles-ci répondent simultanément, leurs voix s'entrecoupant. Elles indiquent aux investigateurs que les six mannequins, plus un septième, sont « nouveaux » (six ans, c'est récent si l'on travaille à un endroit pendant plus de cinquante ans). Le septième, le plus gros, a été descendu et elles en sont bien contentes. Même s'il ne les affecte pas (elles sont trop vieilles et trop sûres d'elles-mêmes), elles se sentent mal à l'aise en sa présence. Pourtant, il était très pratique. Les costumes faits sur ce mannequin n'avaient jamais à être ajustés.

D'autres recherches

Les niveaux les plus bas sont plus proches de la scène. Impossible de trouver le torse, vu l'activité frénétique qui règne. Bien que des employés avancent que le mannequin a été jeté, acheté par un collectionneur ou endommagé lors d'un accident, le chef accessoiriste sait exactement où il est : protégé de toute l'agitation derrière d'énormes toiles, prêt à être dévoilé dans toute sa gloire le soir même. Hélas, il est terriblement occupé et personne d'autre n'a cette information.

Finalement, Marco retrouve les investigateurs et les met à la porte puisqu'ils gênent les derniers préparatifs. Il leur dit d'acheter des billets et de revenir le soir. Heureusement, leurs billets sont déjà achetés.

Les ordres de Benito

Si les investigateurs ont dérangé M. Faccia, les coulisses sont l'endroit parfait où s'en prendre à eux, selon son garde du corps, Benito Andriani. Il tente de mettre un terme à l'enquête de manière maladroite. Des accessoires lancés, des sacs de sable qui tombent ou des barres de rideaux qui s'effondrent



En coulisses, l'atmosphère est sombre et suffocante. Les moments d'activité frénétique sont entrecoupés d'une profonde dépression.

La disparition de Cavollaro : une nouvelle tragédie ?

Arturo Toscanini, directeur musical de La Scala, a annoncé aujourd'hui que *Aida* serait présenté dès ce soir, avec Maria Dimattina dans le rôle-titre.

Toscanini a répondu, en réponse aux commentaires concernant une « voix fantôme » la nuit dernière et de nombreuses autres situations surnaturelles, que « ces histoires n'avaient aucun fondement. Ce ne sont que des commérages et des histoires de bonne femme. »

Paolo Rischonti, accessoiriste de l'opéra, n'est pas d'accord. « Nous pensions en avoir fini avec tous nos problèmes, maintenant que la malédiction des costumières a pris fin alors que nous préparions *Aida*. Maintenant, la malchance frappe sur la scène. Les gens se blessent ou tombent malades et les accessoires disparaissent. Quand cela finira-t-il ? »

La représentation de ce soir aura lieu à guichets fermés, mais l'opéra sera présenté pendant quatre semaines.

Aide de jeu - **Document milanais n° 4**

Un Milanais assassiné

La police a annoncé ce matin qu'Arturo Faccia, un homme d'affaires bien connu, avait été victime d'un crime atroce voilà deux nuits. Il semble toutefois que cet incident soit isolé.

Faccia avait été à La Scala avec des amis pour assister à la première d'*Aida* et s'était rendu en coulisses pour féliciter les chanteurs lorsqu'il a été séparé de ses compagnons.

Son corps mutilé a été retrouvé hier en fin de journée par des ouvriers, sur le toit de la cathédrale. Un porte-parole du diocèse a déclaré qu'il était impossible pour quiconque de se rendre là de nuit. « Ce doit être l'œuvre du Diable. »

La police de Milan refuse de décrire les blessures, se contentant d'indiquer qu'elles semblent être l'œuvre d'un fou dangereux. Les habitants de la ville devraient donc se montrer prudents la nuit.

Signor Faccia était veuf et sans enfant. Il était récemment revenu d'un voyage d'affaires en Turquie.

Aide de jeu - **Document milanais nº 5**

pourraient dissuader les investigateurs d'enquêter. S'il est capturé, Andriani pourrait mener les investigateurs à Faccia.

La représentation

Le matin suivant, tous les investigateurs qui ont été à La Scala le jour précédent se lèvent avec des irritations en forme d'échiquier sur le ventre et le dos. Les boutons disparaissent un peu plus après chaque jour passé loin de La Scala, mais empirent à chaque retour.

De plus, la murale qui se trouve sur le mur de la Galleria face à leur chambre semble avoir été vandalisée. L'Égyptienne semble maintenant hurler à l'approche de l'homme, qui a un petit singe ou un chaton peint sur l'épaule.

La murale est située bien plus haut que les balcons et il était impossible d'y accéder sans escalader le mur, en étant visible de la rue.

Il est impossible d'aller voir de plus près. Plus tard dans la journée, les investigateurs reviennent à leur chambre et constatent que la murale est revenue à son état d'origine, telle qu'ils l'avaient vue la veille. Était-ce une illusion due à la lumière ce matin ou sont-ils sous une influence quelconque ?

Les journaux

Les journaux mentionnent tous la disparition de Cavollaro : « *CAVOLLARO ENLEVÉE, LE MYSTÈRE DE LA DIVA, RENDEZ-NOUS* AIDA *!* »

Les articles incluent des récits des chants entendus la veille au soir, avec des spéculations et des entrevues. L'article intéressant est reproduit ici (**Document milanais nº 4**).

Retour à La Scala

Les investigateurs pourraient retourner à La Scala durant la journée. Il pourrait s'agit de leur première visite ou d'un retour pour parler à Paolo Rischonti après avoir lu l'article.

Alors que la journée s'achève, ils se verront demander de partir. Il faut que le spectacle continue et la soirée d'ouverture a lieu le soir même.

L'ouverture

Environ trois mille personnes attendent sur la piazza, à l'entrée, dans les couloirs ou les salons de La Scala, mais on n'entend pas les murmures et bavardages habituels des soirs d'ouverture. Tous sont vêtus de noir, parlent à voix basse et détournent le regard. La soirée s'engage sous des auspices funèbres.
La cloche retentit et la foule s'avance vers ses sièges ou loges. Les investigateurs sont installés au parterre, au centre du premier rang. Depuis le chandelier central, sur lequel tiendrait facilement une grande table, aux six rangées de loges qui s'élèvent jusqu'au dôme du toit en passant par les rideaux écarlates hauts de vingt mètres qui cachent la scène, à l'intérieur, tout est de proportion épique. Il est impossible de ne pas se sentir minuscule ici et une déférence muette s'empare inévitablement de tous ceux qui y entrent pour la première fois. Les investigateurs devraient également se sentir petits, inadaptés.

Demandez-leur où ils veulent s'installer. Certains se contenteront de s'installer à leur place, mais d'autres pourraient vouloir se faufiler en coulisses grâce à un test de **Discrétion** pour être plus proches de l'action. Les plus courageux pourraient même utiliser **Baratin** ou **Déguisement** pour obtenir un rôle de figuration. Le ténor qui joue le rôle de Radamès se lie immédiatement d'amitié pour tout investigateur mâle devenu figurant, sentant en lui un homme d'action.

Les meilleurs sièges

Il faut environ cinq minutes aux investigateurs pour atteindre le premier rang. Leurs sièges se trouvent juste devant l'orchestre qui ajuste ses instruments à coup de grincements, de bourdonnements et de petits coups.

À huit heures juste, le chef d'orchestre tape sur la scène avec son bâton, un bruit sec qui s'entend dans toute la salle. La musique commence, la mélodie étant familière aux investigateurs grâce au spectacle impromptu de Cavollaro à bord de l'Orient-Express. Le rideau se lève et révèle une scène représentant un palais de l'Égypte antique. Des prêtres sacrifient des moutons en plâtre au pied d'une statue d'Isis, et la prient de choisir le nouveau dirigeant d'Égypte.

Le jeune guerrier Radamès chante son espoir d'être choisi et celui de pouvoir, à son retour de la guerre contre les Éthiopiens, demander la main d'Aida, une esclave éthiopienne, dame de compagnie de la fille du roi d'Égypte. Il ne sait pas qu'Aida est aussi une princesse, fille du roi d'Éthiopie. Radamès est choisi pour être le nouveau dirigeant d'Égypte et les prêtres l'emmènent pour qu'il revête son armure.

Ritorna Vincitor, l'aria torturé d'Aida, celui que les investigateurs connaissent si bien, commence alors. La doublure de Cavollaro est loin d'avoir sa puissance vocale ou sa présence au début mais, subitement, les paroles de la chanson résonnent dans tout l'opéra. On pourrait croire que tout le monde chante la pièce, comme si chacun avait un vœu à faire exaucer.

Cependant, graduellement, les investigateurs entendent la voix remarquable de Caterina Cavollaro en personne, non loin d'eux. Un test réussi d'**Écouter** indique que la voix provient de l'autre côté de l'allée centrale.
Là se trouve un homme grand et vieux, que les investigateurs pourront reconnaître pour l'avoir vu au Duomo. Son cou est couvert de cicatrices. Il chante d'une voix exactement identique à celle de Cavollaro. Comprendre qu'il chante avec la voix d'un autre nécessite des tests de la part des investigateurs, qui perdent 1/1D6 points de Santé mentale. Le public est concentré sur l'interprétation de la chanteuse et sur leurs propres souhaits et ce fait notable n'est donc pas remarqué par les autres. De la vieille bouche desséchée de Faccia sortent les notes parfaites d'une soprano au faîte de sa gloire, parfaitement identiques à celles que les investigateurs ont déjà entendues deux fois auparavant.

Aux côtés de cet incroyable chanteur se trouve une vieille femme, suffisamment flétrie et ridée pour être sa mère. Elle est assise bouche bée, écoutant l'aria intensément, comme si elle tentait de se rappeler une chose importante. Vers la fin de l'aria, elle commence à pleurer. Un test réussi d'**Italien** permet de traduire les paroles à cet instant : « Dans les ténèbres, mon esprit s'est perdu et, dans mon angoisse cruelle, je souhaite mourir. » Un test réussi de **Trouver Objet Caché** révèle que son cou porte également des cicatrices. Elle ressemble vaguement à Cavollaro, peut-être est-ce un membre de sa famille.

Si les investigateurs en déduisent d'une quelconque façon qu'il s'agit bel et bien de Cavollaro, ils devront faire un nouveau test et perdre 1/1D4 points de Santé mentale.

Ils sont accompagnés des deux côtés par deux hommes (donc quatre en tout) d'âge mûr, bien vêtus mais visiblement mal à l'aise. Benito Andriani n'est pas là, l'opéra ne lui plaisait vraiment pas. S'ils l'ont croisé au Duomo, les investigateurs peuvent reconnaître Faccia, grâce à un autre test réussi de **Trouver Objet Caché**.

Une fois l'aria terminé, Faccia s'effondre sur lui-même, respirant bruyamment. Une nouvelle scène se dévoile : l'intérieur du temple de Phtah. L'encens monte vers les cieux tandis que Radamès entre, suivi d'un groupe de prêtres, qui lui présentent son épée, ses sandales et son casque.

Ensuite, une lumière éclaire ce que Faccia a si ardemment désiré.

L'armure de Radamès est placée sur un imposant mannequin de couture, le septième mannequin des costumières. Le prêtre soulève l'armure et, pendant une seconde, le torse nu brille sous la lumière. Il semble taillé dans un bloc de marbre opalescent. Les investigateurs reconnaissent le torse, qu'ils associent, par son apparence et sa couleur semblables, au bras gauche, mais Faccia le reconnaît au



Caterina Cavollaro

27 ans (en paraît 87*), ancienne diva de l'opéra

Caractéristiques

APP	11*	Prestance	55 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de vie	13
Santé mentale	42*

* Ces caractéristiques décrivent la signorina Cavollaro après que Faccia a lancé *Contrôler la Peau* et *Transfert de Morceaux de Corps*. Elle est temporairement folle.

Compétences

Athlétisme	30 %
Baratin	63 %
Crédit	80 %
Culture artistique (chant)	26 %*/98 %
Écouter	55 %
Persuasion	70 %
Profiter de la vie	85 %

Langue

Allemand	20 %
Anglais	45 %
Français	50 %
Italien (langue maternelle)	85 %

Combat

• Bagarre	25 %
Dégâts 1D3	

sursaut que fait son cœur cupide et obsédé. Il hurle de plaisir alors que la lumière qui éclairait le torse du Simulacre de Sedefkar s'éteint. Les investigateurs voient que leur objectif se trouve à moins de dix mètres, mais l'orchestre les en sépare.

Du bruit se fait entendre alors que celui qui chantait avec la voix de Cavollaro se lève, suivi de quatre autres hommes, et se dirige avec empressement vers l'allée latérale. La vieille femme les suit tranquillement. Il est probable que les investigateurs suivront aussi.

Si un investigateur est parvenu à se faire embaucher comme figurant, il apparaît sur la scène vêtu en soldat ou en prêtre. Non seulement vient-il de faire ses débuts dans l'un des plus grands opéras au monde mais, en plus, il peut rester avec le torse alors que celui-ci est poussé hors de la scène. Il devra réussir un autre test de **Discrétion** pour ne pas être ramené sur la scène lors de l'acte II, scène 2, lorsque Radamès revient, triomphant, en Égypte.

Le finale

Faccia et ses hommes tentent de rejoindre les coulisses, mais il leur faut plusieurs minutes pour ressortir, contourner le bâtiment et convaincre Marco le portier qu'ils sont des figurants en retard, membres de la foule de l'acte II, scène 2. Les investigateurs ont alors amplement le temps de sortir à leur tour et de les confronter dans la rue ou d'entrer par la porte qui ferme mal du local des costumières.

C'est maintenant un jeu du chat et de la souris qui s'engage dans le labyrinthe formé par les coulisses de l'opéra et des rues de Milan. Le torse a été ramené en coulisses lorsque les investigateurs ou les Frères le trouvent. Il est possible de le pousser puisqu'il est monté sur roues, ou de l'attacher de son socle grâce à un test de **Force**. Cependant, il est plutôt lourd (TAI 45) pour être porté et ralentira ceux qui le transportent.
Les Frères sont perturbés et surpris par les exigences urgentes et inattendues de Faccia. Celui-ci devient quasiment hystérique en voyant la réponse à ses prières si proche. Alors que sa voix de soprano hurle des ordres à ses hommes, son désir de retrouver le torse annihile sa raison et sa retenue.

Laissez la situation se dérouler de manière logique. À un moment donné, la folie de Caterina Cavollaro se lèvera et elle comprendra ce qui se passe. Les investigateurs gagneront alors du temps lorsqu'elle se jettera sur Arturo pour tenter de lui arracher la gorge et reprendre sa voix. Les compagnons d'Arturo viendront lui prêter main-forte et se saisiront de Caterina. Elle s'écartera de quelques pas alors que Faccia restera assis, pantelant et crachant tout en lançant ses Frères à la poursuite des investigateurs. Ils obéiront et ce sera la dernière fois qu'ils le verront. Fenalik le retrouvera en premier.

À ce moment-là, les investigateurs devraient avoir trouvé un taxi et être partis. D'une part, ils ont volé un accessoire important de La Scala, mais, d'autre part, la somme payée en France (50 francs) fera en sorte qu'ils ne seront pas poursuivis.

Maintenant, il ne leur reste qu'à cacher le torse et à reprendre l'Orient-Express le lendemain après-midi.

Six Frères de la Chair
Chapitre de Milan

	FOR	CON	TAI	INT	DEX	POU	Vie
1	50	75	70	55	65	55	14
2	55	65	65	60	60	50	13
3	50	70	65	55	60	55	14
4	60	65	60	65	60	65	12
5	55	60	65	70	55	70	12
6	50	65	65	60	55	55	13

Impact : 0

Compétences
Athlétisme 45%
Baratin 30%
Conduite Automobile 30%
Crédit 40%
Discrétion 30%
Droit 15%
Ecouter 45%
Intimidation 40%
Psychologie 40%
Trouver Objet Caché 50%

Combat
- Bagarre 60%
  Dégâts 1D3
- Matraque 65%
  Dégâts 1D6

Conclusion

Le train entre en gare à 13 h 20. La vitalité regagne Milan alors que les investigateurs s'éloignent, emportant avec eux le fardeau maléfique qui s'appesantissait sur la ville.
Chaque investigateur regagne 1D4 points de Santé mentale pour avoir retrouvé le torse du Simulacre de Sedefkar. L'investigateur qui s'est emparé du torse commencera à subir son influence néfaste et sera constamment à bout de souffle.

Caterina Cavollaro

Elle est en vie, mais son corps n'est plus le sien et sa voix a disparu à la mort de Faccia. Si les investigateurs apprennent le secret de Contrôler la Peau, ils pourront lui rendre son apparence. Cela leur fera regagner 1D8 points de Santé mentale à chacun.

Cependant, sa voix ne pourra jamais lui être rendue.

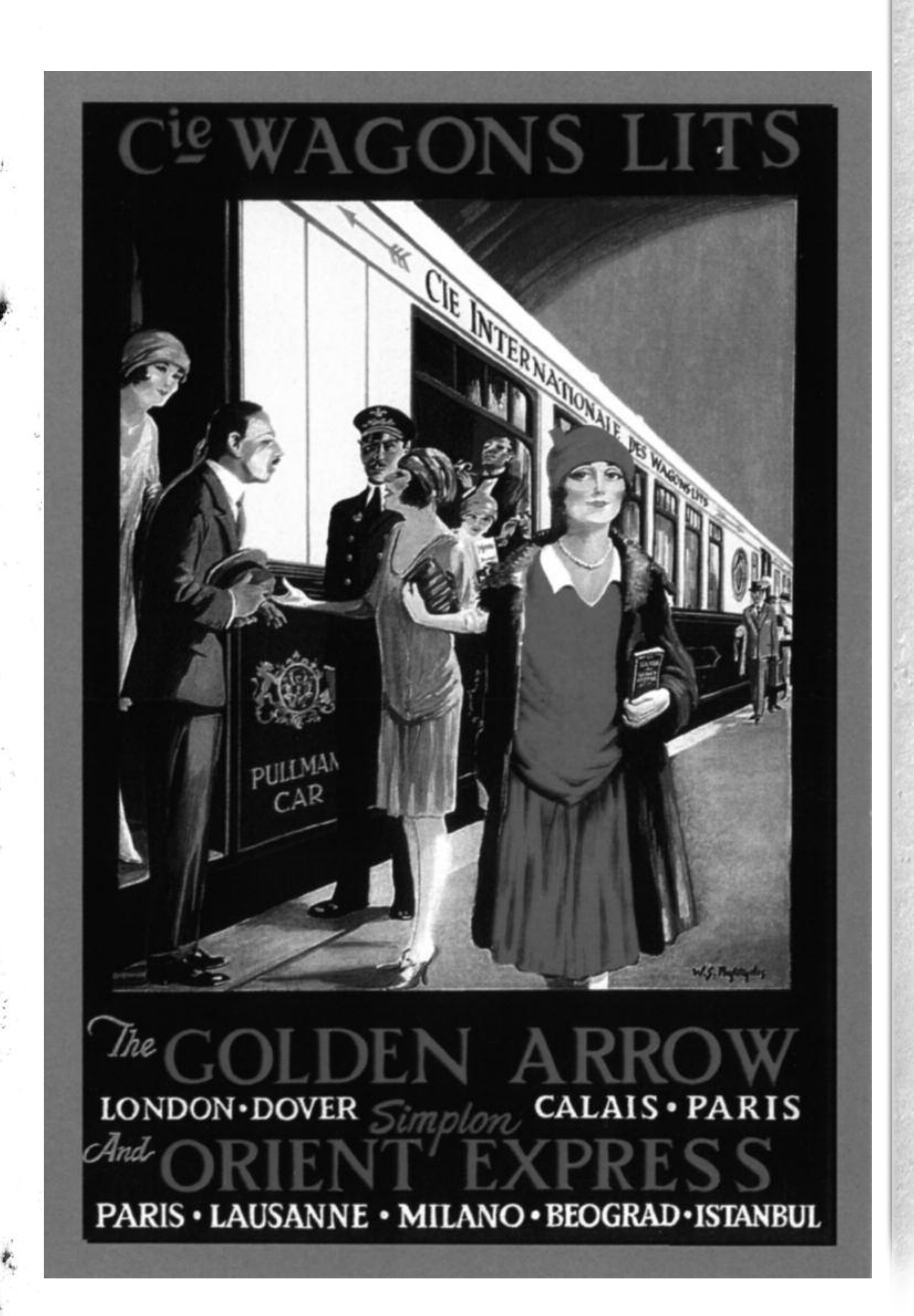
Si les investigateurs jouent un rôle important dans le retour de Cavollaro à son appartement, auprès d'Ysabel, redonnez-leur 1D4 points de Santé mentale. Rares sont ceux qui croient à son histoire démente au départ, mais Cavollaro convainc graduellement sa servante puis ses amis, grâce à des détails qu'elle est la seule à pouvoir connaître.

Si elle n'est pas heureuse jusqu'à la fin de ses jours, du moins est-elle en sécurité pour l'instant.

Post-scriptum

Étonnamment, les investigateurs ne sont pas poursuivis par les Frères de la Chair, même si ces derniers savent à quel hôtel les trouver. La raison en est rapidement évidente (voir **Document milanais nº 5**). L'article est accompagné d'une photo d'Arturo Faccia, qu'ils reconnaîtront comme étant l'homme vu à l'opéra.

Fenalik est la cause de la mort de Faccia, bien entendu, bien que son corps soit suffisamment mutilé pour qu'une attaque de vampire ne soit pas l'explication la plus logique.



Les personnes qui ont financé

Contributeurs
Ingo Beyer
Ehren Bradbury
Cal Darley-Collis
Johnathan Glass Devaney
Mika Lietzén
Aaron Mayzes

Que le jeu continue
William Adcock
Alex Beal
Coal the Coward
Matthew DePietropolo
Lee DePiro
Roderick Edwards
Earl Gatchalian
Wally Harwood
Tamsyn 'Destroyer of Worlds' Kennedy
JCS
Kaji
Steve Kearns
Bill Moakler
Gergely Oroszi
Robert Reidburn
Simon « trooper94 » Silva
Lester Smith
Kim Swanson
Cameron Swartzell
Christopher Taylor
Anthony S. Vornheder
Mr M.Wangsjo
Eric Webb

Les passagers du train
John Adamus
Anonyme
Morgan Baikie
Jason Beighel
Ken Blakey
Sascha Bornhorst
Terry Bosky
Brian « Chainsaw » Campbell
Juan Felipe Castillo Cardenas
joe carlson
William Carson
Dave Chua
Paul Cook
Jonathon A. Cooper
John C Dodd
Katie Dubarry
Michael « Quasi » Eringsmark
Adam Flynn
Michael Gentry
Peter Gronerth
Maximilian H√∂tzl
Joshua D. Haney
Daniel Heath
E. Hochberg
R R Michael Humphreys
Chris Huning
iamharrynelson
Chris Michael Jahn
M. Alexander Jurkat
Dan Kalmus
Karloff
Robert C Kim
Grzegorz Koczyk
Michael Kremer
Michael Langford
Mark Leymaster of Grammarye
Thomas Lokum
Ivo Luijendijk
David Mann
Jeron Maynard
Ian McDougall
Scott McGougan
Shane Mclean
Thomas Melanson
S. Scott Mullins
Gerolf Nikolay
N/A
N/A
Ichiro Ota
Fin Patterson
Rebecca Rahne
Y. S. Rice
Austin Stanley
Marzio Spairani
Denis Regenbrecht
Charles Tan
Jonathan M. Thompson
Joshua R. Thomsen
Dave Tomczyk
Tim L. White
whale
Andrew Peregrine
Paul Stirch
Jennie Robledo
Joerg Sterner
Chris Miles
Ren√© Carbonell Pulido
Rodrigo Fontana
John Voisey
William Kaye IV
Gunther Schmidl
Matthew C H Winder
Brian « Fitz » Fitzpatrick - GameKnightReviews.com
Mark AR Thompson
John C. Post
Robert Rees
Stephen Perkins
Dave Schatz II
Jim Paprocki
B Hammond
magnus.gillberg@gmail.com (ASK!)
Christian Panten
Vu Pham
Leonardo Prunk
Sarah Rose
Jonathan Steele
T. Stevens
Zackspacks

PDF!
Mike Baker
James Coquillat
W. Levi Frye
Justin Grey Hubenak
Jeremy LaMastus
Natascha R√∂√∂sli
Mike Swoboda
Zachary Wright

Totalement Cool
Shub Niggurath
Bruceifer Paulson

T-Shirt
Mark Grehan
Jimmy Norris

Campagne
Silvio Alencar
Alexi
Martin Andersson
John Armstrong
Tristan Olivier Balmokune
Diogo Leite Baquini
Gary « Raiko » Barker
Kyle J Barr
Scott Bell
Neil Bennett
Dylan Bias
Scott Bieser
Billzebub
Matthew Blackwell
Stuart Boon
Rob Booth
Rob Boyle
Bob Brinkman
James Brown
Matthew L. Brown
Christian Bull
Filippo Burighel
Justin Burr
Joe « Chalkboy » Cenizal
Arthur Chenin
Andrew Churchill
Justin Clement
Stephen A. Connor
James F. Cook
Galahad De Corbenic
Matt Cowger
Copernicus Crane
Chris Crockett
Courtney Cullen
Hans Cummings
Peter Darley
Morgan Davie
Phil Davies
William Dean
Simon Ding
Ken Doyle
Christopher Dunnbier
Nick Edwards
Charles Engan
KatEric
Henrik Eriksson
FE
Rubén J. Navarro Fernández
Keegan Fink
Kevin Flynn
Steven J. Fontenot
Kevin Forcet
Christer Freiholtz
Nicolas A. Fuentealba S.
Rob Gaffney
Ryan M Gelgud
Felix Girke
Lucia Gomez
Christopher Gunning
Matt Hain
Cathy Hamaker
Jean Harrison
Ryan Hart
G. Hartman
James Haughton
Bradley Z Haumont
Kevin Heckman
koishi Herikawa
Steve Hinck
Gareth Hodges
Horven
Russell Hoyle
Anthony « Naz » Iannazzi
Michael Ikeda
Chris Irvine
Michael Irwintazzar
Bert Isla
Scott Johnson
Chris Jackson
David Jenks
Artur « SySCR » Jeziorski
Gareth John
Gerall Kahla
Martin S Kelly
Conrad Kinch
David Kirlin
Zack Kline
Jo Kreil
Scott Krok
Kevin Kuchno
Johan Kullberg
Robert Lacey
Maria Laine
Michael Lane
Moe Lane
David Larkins
Ville Lavonius
Christian Leonhard
The Rev. Robert K. Leopold
Norman Logan
Henry Lopez
Adam Luchjenbroers
Dan MacDonald
Cameron Manski
Geist « Salander » Máté
B R McCann
Damian McCarthy
Strype McClaine
Jed McClure
Michael McConnell
John McCulloch
Philip Mcmahon
The Merriweather Society, NJ
John Mitchell
Charles Myers
Eloi « mandonguilles amb sípia » Nadal
Fabiano Neme
David Nichol
No
none
Gregory Parsons
Skyler Payne
Rob Pinkerton
Shane Phillips
Phineas Banning Society for the Prevention of Antarctic Research
Derek Plote
Brendan Power
Naren Prasad
David Allen Prekup
Kes Quertermous
Rob Ragas
Ricardo Ramada
Jason W. Ratliff

la campagne

Luke « Passepartout » Reeves
Aaron Reimer
Jürgen Richter
Alexander D. Riggs
Eric L. Rizzardini
Kristian Rodriguez
Aaron « WolfSamurai » Roudabush
Alex Scheibe
Josh Schulte
Jonathan M Schrack
Ronak Shah
Jack W. Shear
Ryan Shellito
Thom McN. Sisson
Dave Skogstad
Nick Smith
Olna Jenn Smith
Steven Snyder
Michael Sprague
John R. Stanfield II
Brandon Stenger
David Stephenson
Mike « Dodger » Stout
Dr Tomvan
Ian Tong
Collin M. Trail
Frank Troise
Christine Trupiano-Rodriguez
Benjamin James Tucker
Rune Vendler
Joost Vermeulen
Alexander Xavier Waldo
Phil Ward
Nathan Wetzel
Ben Wilson
W.M. Woodhouse
Jason Wright
XaaK
Yes
yes
Daniel Yauger
Fabio Zanicotti (weirdocollector)
Brogan Zumwalt
Matthew Zymet

Campagne de luxe
XX

Première classe
XX

Dévoré par le kraken
XX

Conducteur USA
Dr. Spencer Jones
Daniel Harms
Chris Kobbe
Brent Moody
John Larkin
Derek Rosynek
Troy V. Barkmeier
Tracy Canfield
Aaron Roberts
Christopher Gray
David A. Jepson
Dr. Brian P. Overton, A.R. Inc.
Gary Hutchinson
Thomas Fitch
Jonathan H Wilson
Ben Mathis
Markus Eisenbach
K J Miller
Cody Reichenau
Pedro Ziviani
Kelley Rogers
Justin A. Carroll
Jasen Wise
Gareth Livergood
Daniel Stack
Nate Swalve
Matthew Carpenter
Darin Kerr
Paul Sudlow
Stephen E. Robinson
Andrew Kluessendorf
Chad Bowser
Adam Hurd
Darren Davis
Gene Lancaster
Josh Clark
Marshall Gatten
Joe Covert
Mike Romatelli
Chris Jarocha-Ernst
Nicholas J Hall
George Anderson
Steve Smalenberg
Dave Ellingwood
Inak J. Dervish
Andrew Beirne
Matthew J. Ruane
Josh King
CthulhuBob Lovely
Nicholas Wood
Ryan Martin
Jason « LordZod » Liswood
Colin Thompson
Jeffrey Vandine
Amy Bradbury
Mark Greenberg
Patrick Henry Downs
Mike Domino
Donato
Alex Kaeda Pearson
Derek Pearcy
Bill Stowers
Jeffrey A. Jones
David Doucey
Dave Glyer
Chuck Childers
Paul Hartenstine
David Ross
Chris Spivey
Andres Montanez
David L Schneider
Robert McKeagney
Karl The Good
Genevieve Gorman
Duane R. Tant
Jesse Garrison
Michael Fadden
Mark Clifton
Ian Fabry
Anthony Schocke
Michael R. Innes
Patrick Kinyon
Reza Peigahi
Wooz
Carrie Cutler
Tony Toon
Daniel B Boyer
Eric Von Eschen
Rob Duman
Kevin Bopp
Alex Otterlei
Richard E. Flanagan
Don Hawthorne
Kyle Thorson
Tyrel Lohr
Scott Synowiez
Scott Culver
Jorge Torres
Scott Turns
Shannon & Matt
Jonathan Romulo Geronimo
Christopher Seiberling
Leon C Glover III
Anya Santana
Justin R. Farrington
Ron Lynn
Paul Hazen
Gary McBride
Chris J. Hahn
Mark Garbrick
Ray Duell
Douglas Bailey
Rob Wieland
Craig T.
Caroline Pierce
Damon N. Wimmer
Steve Summersett
James Lowder
Kyle « Fiddy » Pinches
Aaron M. Wilson
Eric Moss
Patrick Seymour
Graeme Price
the_blind_monk
Nicole Carlson
Robert Lint
« Weird Dave » Olson
Andrew Byers
Neal Tanner
Rick Dakan
Doug Robinson

Objets obtenus à la convention
Claes Gerleman
Henrik Linden
Jani « Hazi » Savolainen
Darren Fong
Michael & Jennifer Dulock
Novus Ordo Seclorum
John Coates
D30 RPG Brasil
David Villa
Wei-ke Victor Kuo

Conducteur Canada
Jonathan Man
Derek Robertson
Iain Jolley
Keith Maddocks
Roy R. Clark
M McClelland
Jason Lefler
Ed Jendek
John Alfred Young
Darren Hutchings
Anonyme
Derek J. Kinsman
Ben W Bell
Dave Gross

Conducteur à l'étranger
Barclay Smith
Alan Collins
Malattia Tiziano
Daniel Ley
Luiz Simoes Germano
Aniello Greco Junior
Mark Bussey
Andreas Buhlmann (Smuker)
cliquenabend.de
Goran O. Bergstrom
Victor Perez Cazoria
Eduardo Marchesini
Rich Pingree
Andrew Redman
Martin Herles
Espen Andreassen
Jonas Steverud
Orjan Mathis Tvedt
Calum McDonald
Angela Rivera-Campos (Ghilbrae)
Henrik Chaves
Trevor J Hitch
Ronny « RoninRa » Anderssen
Jose Carlos Tagami Pereira
Fabio Montenegro
Thomas Munro
Thomas Severinsen
Torgny Handreck
Ian Ferguson
Anita Murray
Justin Unsworth
Alex Toelke
Dara Mac Donnacha
Gilles Bourgeois
Patrice Mermoud
Franz Georg Rosel
Daniel Gray
Petri Wessman
Greg White
Tetsuya Takada
Gary Stuart
Francis O'Sullivan
Simon Mott
Neil Poree
Ian « Deadly » Davidson
Derek Mayne
Heini
Cameron M. Atkinson
Heine Kim Stick
Svend Andersen
Bruce McIntosh
Gary Lante
Brenda Summerhill
Daniel Cater
Steve Kennaway
Magnus « Widde » Wildqvist
TINMAN
Johan Sanden
Tom Hoefle
Paul McInally
Richard « Mawdrigen » Crookes
Mikael Hedberg

Emiliano Marchetti
Dr Neil B Saul
Alex Twiston-Davies
Michael Murbeth
John Marshall
Benny Oberg
Xabier Guitian
Alexandre Lobo
Sebastian Dietz
Eric Dubourg
Olivier Lefebvre
Jack Evans
Fredrik Liljeblad
Lars Lauridsen
Zsolt Varga
Finkhald Sarlonius

165 $ Ingénieur USA
Larry Angrimson
LordIvan
Munchezuma
Brian S. Piorkowski
Guppy Getty
Doug Wilson
John M. Hutson, Ph. D
David DeRocha
Robert Biddle
Robertson Schitcoski
Peter Lam
Jennifer Letts
Gregory W. Davis
Erik K. Cobbs
Matt Leitzen
James M. Yager
Steven Tyler Bray
Gerald J Smith
Rob Malo
Ronald Hopkins
Alexandra Hamel
James Van Horn
Eric Priehs
Drew « Industrial Scribe » Scarr
Jeffery David Kuether-Ulberg
Jacques DuRand
Dave Frereich
Jim Calabrese
Richard Bledsoe
Joe Adams
Dennis Baum
Scott « Dead » Nisenfield
Jeff « Mr. Shiny » Carrey
Shane T. Rogers
S Penrod
Alexander Lucard
Karl Lloyd
Norbert Baer
Allan Bennett
Todd W. Olson

180 $ Plaisir des détaillants
Sean Holland of Tyche's Games
Fantask
Mark Petrick
Geek World, Tyler, TX
Scorpion RPG
Titan Games & Comics GA
Chaos City Comics
EndGame

180 $ Ingénieur Canada
Alain Comeau
Edmond Courtroul
Merrick Schincariol
Aleksandar Stossitch

Robert Mallaby
Mark Snyder
Nicholas J. Corkigian (Dr. Nicholas Arkham)
Steven Lund
Warshadow

195 $ Ingénieur à l'étranger
Grant Chapman
Matthew Wasiak
Lars Holgaard
Paul David Watts
Pete « The Commander » Chenery
Michael Bergh Hansen
Henning Noren
Ian Davenport
Anthony (Inkwizita) Simpson
Paul Round
Jussi Myllyluoma
Brett Warburton
Anthony « Runeslinger » Boyd
Marcelo Soares
Richard Hawkins
Rinckeg Kendirdal
Adrian Maddocks
Luke Atkinson
Bill Heron
Laszlo Pauwlik
Robert Brettell
Paul Barrowcliffe
Kip Brennan
Robert Rasmussen
Frankie Mundens
Claus B. Nielsen
Miguel Reyes
Eoin Burke
C.Z. Dunn

NPJ-O-RAMA
Scott Myers
Pookie
Joshua Devore
Bentley Burnham

Voyageurs expérimentés
D.J Cole
James « Sitrein » Arthur
George Paulishak
Koray Ozbudak
MelissaInAU
Alosia Sellers
Badger McInnes
Kenneth Hellesjo
Shannon R. Bell
Lars « Dont mess with Cthooloo » Schafer
Elias Stallard-Oliveira
Andrew Rodwell
Steven V Turner
Bill Blough
John Bellando
Engelhardt Omas Larpwohnungs-Gesellschaft und Lubi
Matthew Compton
Lee-Anne Cecchini
Scantrontb
Evan B Hicks
Jacob Rotschield
Billy Mickelson
Harold Balsac
Nicole Mezzasalma
Andrew Weir
Robert Ojamo

Ulf Bengtsson
Marcos Cavalheiro Pereira
John Griffin
Rich Simmons
Frank Foust (Yamato)
Jan Strandh
Alexey Vlasov
Brendan Martin
Benjamin Sennitt
Jonathan Geere
Jeremy T. Coffey
Anthony Florea
Ryan Wolf
Chitin Proctor
T.K. « Nyarlathotep » Jusola-Sanders
Travis Carpenter
Mitchell Roggeveen
Marco Andre Mezzasalma
Benjamin F. Bullock
Andrew Wilson
Elizabeth I. Ford
Géraud Myvyrrian G
Daniel « Ithzerian » Goldberg
Bob Munsil
Bjorn Carlsson
Ilias Mastrogiorgos
Peter Risby
Stewart Robertson
Brad Richards
Samuel Slocum
Jamas Enright
James Jacobs
Rob Ashby
Mike Affourtit
Daniel Petersen
Jess Doyle
Dale Elvy
Matthew Dawkins
Lars Patrik Olsson
Anthony Emerson
Robert Freeborn
Fuzzy

Histoire ancienne
Ken Finlayson
Malcolm Lawrenson
M. Sean Molley
Andrew Cotgreave
Ralph Kelleners
Dean Engelhardt
Robert Andersson

Dilettantes parfaitement formés
David « Yabon_Gorky » Lallemand
Calos Sari
Keith E. Hartman
Andy Hicks
Andrew Daley
Mark « Sanity loss? » Rajic
Philippe « Plemdoux » Plomteux
Sven « DOC » Berglowe
Michael J. Raymond, PhD
Amitabh « Amyth » Goel
Mikael Engstrom
Ralph Shelton
Yukihiro Terada
David Williams
Robert Winchester
William R. Edgington
Derek Bray
Soren Hagge
Peter Cerda-Pavia

Mark Lambe
Steven Lau
Jason Waskett
Tristan Lhomme
madbeardman
Trevor Boyd
Michael Meike
Joachim Carrillo de Cangas
Ron E. Fitzpatrick
Mark Pavlou
John Doe
Michael Russell
Michael Gomez
Adam Alexander
James « nyarl@thotep » Norton
Kieron Gilbert
Michael Bowman
Jeremy W. Baker
Bryce Undy
Scott Kehl
Brandon Kitchens
Darren Hubbard
J L Givens
Jason « Hierax » Verbitsky
Jose Manuel Viegas
Matthew Lipparelli
Adam Starks
Michael Piacsek

La galerie des vauriens
Nate Miller
Dr Jarrod Holst
The Parallax Uber Crew
Brett Bozeman
Bryan Thao Worra

St. Elmos à la GenCon
Brian S. Holt
Steven Marsh
Stranger on a Train
Sapper Joe
Tristan Goss
Mark Richardson

Une nuit à la GenCon
Thomas Lynch
Thomas Bockert
Travis Henson
Jason Donahue

Pur chaos
Robert Corbett
Pierre LeBlanc

Avant-dernier voyage
Samwise Crider
Suzanne Willis
Graham J. Willis
Stephen Joseph Ellis
Paul Anderson
Marc Bruner


FIX-MASSEAU
MILANO
COMPAGNIE INTERNATIONALE DES WA
ET DES GRANDS EXPRESS EUROPÉENS
VENICE SIMPLON
ORIENT-EXPRESS
LONDON • PARIS • MILANO • VENEZIA
FIX-MASSEAU

Journal du gardien

Personnages additionnels

Objets spéciaux et informations

Événements importants

Intrigues secondaires

Notes

Influence néfaste

Morceau	Détenteur
Tête	
Bras gauche	
Bras droit	
Torse	
Jambe gauche	
Jambe droite	

Cette section est fournie au gardien, pour qu'il s'en serve en cours d'aventure. Alors que la campagne progresse, il est bon de noter les événements qui pourraient avoir des effets sur la suite de l'aventure. Utilisez ces pages pour noter ces événements au fur et à mesure. Ainsi, même si une ou plusieurs semaines s'écoulent entre vos séances de jeu, une révision rapide de vos notes vous permettra d'assurer la continuité de l'histoire.



Ce qu'il faut savoir sur votre ami, le professeur Smith

Le professeur Julius Arthur Smith, docteur en littérature, est âgé de 59 ans. C'est un Anglais plutôt costaud, un professeur d'université qui se consacre dorénavant exclusivement à la recherche. Il est reconnu pour sa barbe et sa longue moustache recourbée, qui lui donne l'apparence aimable d'un phoque.

Sa passion pour le tabac dégoûtant (particulièrement pour le Sobranje des Balkans d'une répugnante teinte noire), ses histoires passionnantes et son rire tonitruant sont également connus de tous.

Le professeur Smith a beaucoup voyagé à travers toute l'Europe. Ses domaines de spécialisation sont les langues européennes et l'archéologie. Il a obtenu son doctorat en littérature à l'Université de Vienne. Par le passé, il vous a aidé à traduire des textes complexes. Maintenant, son attention se porte plus vers les domaines parapsychologiques, dans lesquels il obtient d'excellents résultats.

Le professeur a une maison à St. John's Woods, où il reste lorsqu'il se trouve à Londres. Pour l'instant, elle est en rénovation pour agrandir la bibliothèque et les investigateurs doivent donc loger à l'hôtel.

Lorsqu'il est à Londres, le professeur donne souvent des cours à l'Université de Londres ou des conférences à la bibliothèque du British Museum. Il est membre de l'Oriental Club, mais il n'assiste pas aux réunions aussi souvent qu'il le voudrait. Sa maison de campagne se trouve non loin de Cambridge. Son épouse, Margaret, est décédée en 1919. Ces jours-ci, son serviteur, Beddows, qui lui sert aussi d'ami, d'assistant et de confident, est son seul compagnon.

Aide de jeu - **Document londonien nº 1**

Venez tout de suite.
Il me reste peu de temps.
Par pitié, assurez-vous de ne pas être suivis.

J.A. Smith

Aide de jeu - **Document londonien nº 4**

Un homme meurt trois fois en une nuit Trois corps à l'hôtel

Chaque homme est détenteur de la même identité

Trois hommes morts ont été retrouvés hier soir dans un hôtel de Londres, tous portant des papiers d'identité officiels indiquant qu'il s'agit de M. Mehmet Makryat d'Islington. Tous trois ont été poignardés en plein cœur.

Les femmes de chambre de l'hôtel Chelsea Arms ont découvert les cadavres. La chambre était réservée au nom de M. Makryat.

Des papiers d'identité non falsifiés identifient les trois hommes comme étant la même personne : M. Makryat est un commerçant en art et en antiquités turques bien installé en ville. Les trois victimes se ressemblent et se sont fait passer pour M. Makryat depuis leur arrivée à Londres, séparément, il y a trois jours.

Étonnamment, le véritable M. Makryat, ou du moins l'homme décrit par les voisins de la boutique comme étant M. Makryat, ne s'est pas manifesté. La police lui demande de venir s'identifier.

Les passeports de ces trois ressortissants turcs montrent qu'ils ont beaucoup voyagé séparément à travers le monde au cours des trois dernières années. L'inspecteur Fleming, de Scotland Yard, ne peut expliquer la signification de cette découverte étrange, mais souhaite s'entretenir avec tout Mehmet Makryat encore en vie.

Aide de jeu - **Document londonien nº 2**

La demeure d'un professeur brûle

On craint pour sa vie

Le professeur Julius Arthur Smith, personne bien connue dans le milieu universitaire, a été recherché aujourd'hui après l'incendie de sa demeure de St John's Woods dans des circonstances mystérieuses.

Le serviteur de M. Smith, un certain James Beddows, a également disparu. Des témoins ont vu un homme ressemblant à Beddows fuir la demeure juste avant le début de l'incendie.

Toute personne sachant où trouver le professeur Smith ou M. Beddows est priée de contacter le sergent Rigby au Service des incendies criminels de Scotland Yard.

Aide de jeu - **Document londonien nº 3**

Les notes de Beddows

Le Simulacre de Sedefkar est un artefact occulte maléfique. Il a été démantelé à la fin du dix-huitième siècle et éparpillé à travers l'Europe. Il faut retrouver les morceaux pour les détruire.

La statue a été démembrée à Paris juste avant la Révolution française. Il est possible qu'un morceau se trouve encore en France. Le propriétaire était un noble, le comte Fenalik.

Les soldats de Napoléon en ont emporté un morceau à Venise lorsqu'ils ont envahi la ville.

Un autre fragment s'est retrouvé à Trieste à la même époque. Nul ne sait ce qu'il en est advenu. Chercher Johann Winckelmann au musée de Trieste.

Il pourrait y en avoir un morceau au Royaume des Serbes, Croates et Slovènes. Il faudrait commencer par le Musée national de Belgrade. Le professeur Milovan Todorovic en est le conservateur.

Un morceau a été perdu près de Sofia durant la guerre bulgare de 1875. À cette époque, les objets de valeur étaient cachés aux envahisseurs et il est donc possible qu'il ait été enterré quelque part.

Un morceau était en circulation à Paris juste après la Grande Guerre et a été vendu à quelqu'un habitant Milan.

Le seul moyen sûr de détruire la statue est de la ramener à son emplacement original, un endroit à Constantinople appelé la Mosquée désertée. Le rituel qui permet de détruire totalement la statue est indiqué dans un document connu sous le nom de Parchemins de Sedefkar.

Aide de jeu - **Document londonien n° 5**

Un homme disparaît dans un nuage de fumée

Un cas de combustion spontanée ? Quel lien avec l'affaire du triple meurtre ?

La police enquête aujourd'hui sur la disparition de M. Henry Stanley, 41 ans, habitant Stoke Newington. Les faits ont été signalés par sa logeuse, Mme Constance Atkins.

Elle affirme avoir entendu un cri venant de la chambre de M. Stanley, à l'étage, autour de huit heures. Comme il ne répondait pas à ses coups à la porte, elle est entrée. La pièce était pleine de fumée, mais il n'était pas là.

M. Stanley n'est pas marié. C'est un passionné de trains, appartenant à la London Train Spotter's Association.

Sa disparition pourrait être un cas de combustion spontanée, ce que la police refuse de commenter. L'Angleterre en a connu plusieurs depuis le début du siècle. Le plus récent est celui de M. J. Temple Thurston, qui a péri brûlé dans sa demeure de Dartford, Kent, en 1919.

Nous avons appris qu'un train miniature trouvé sur place aurait pu provoquer l'incendie. Le disparu avait acheté ce jouet pour enfants la semaine précédente dans le magasin de Mehmet Makryat.

Nos lecteurs se souviennent peut-être que trois corps, tous identifiés comme étant M. Makryat, ont été découverts en début de semaine dans la chambre d'un hôtel de Chelsea. La police n'exclut pas que les deux affaires soient liées.

Aide de jeu - **Document londonien nº 6**

Le journal du professeur Smith de 1893

Le journal de 1893 du professeur Smith relate sa première année en tant que professeur du City and Guilds College de l'Université de Londres. Il inclut un résumé de ses conférences, des anecdotes entendues à l'Oriental Club et des notes de ses études en histoire anthropologique, en littérature et en sciences occultes.

La plus grosse partie du journal relate une étrange affaire concernant son ami, le professeur Demir de Constantinople, et un voyage entrepris par certains de ses amis de Londres à bord de l'Orient-Express pour résoudre cette affaire. L'écriture de Smith est difficile à lire lors de ces passages, comme si les événements l'avaient perturbé.

Les télégrammes et lettres du professeur Demir sont coincés dans la couverture du journal.

Aide de jeu - **Document londonien 1890 nº 1 : Résumé du journal de 1893**
Introduction au journal de 1893 du professeur Smith

Mon cher Smith,

Dès le départ, la terreur entourant le Fez rouge sang était palpable. Le meurtre cruel de l'érudit sur le sujet qui possédait le texte Les Murmures du Fez, le funeste destin rencontré par mon pauvre étudiant Pook, tout indique que l'artefact est d'un pouvoir considérable et qu'un culte impitoyable se dévoue à son exploitation.

Pourtant, même sachant cela, vous ne devriez pas craindre les terreurs que notre quête visant à détruire le Fez rouge sang ne manquera pas de nous infliger. Bien entendu, je n'aurais jamais dû accepter que vos amis se déplacent et se mettent ainsi en danger, mais la seule chose qui m'importe est que cet artefact haïssable, ce Fez rouge sang, me soit apporté rapidement pour qu'il soit enfin détruit.

Si j'avais su que le Fez pouvait se dédoubler ou que le culte qui le vénère se trouvait à bord du même train que vos courageux alliés, j'aurais bien entendu tenté d'agir autrement. Mais, à ce moment-là, mon fils avait déjà été enlevé par les Enfants du Fez rouge sang et leurs meneurs implacables, la folle Nisra, membre d'un harem et Fille du Destin, et Menkaph, cet escroc aux origines douteuses, ancien allié du maléfique Selim Makryat.

Les pouvoirs du Fez, les ombres tueuses qui siphonnent la vie et l'âme de leurs victimes, la création de marionnettes mort-vivantes hideuses, n'étaient rien face à la terreur inspirée par son créateur surnaturel. Les sacrifices que nous avons tous faits ont été importants et mon coeur en est brisé, mais au vu de la chance de détruire ce détestable artefact et ainsi empêcher la venue au monde d'une entité terrifiante que je n'ose même pas nommer ici, nous n'avions aucun autre choix.

Aide de jeu - **Document londonien 1890 nº 2 : Résumé du journal de 1893**
Ce résumé contient des informations cruciales. Ne le donnez pas à vos joueurs si vous comptez leur faire jouer le scénario. Cependant, il peut être distribué à la fin du scénario.
Extrait des lettres du professeur K.H. Demir de Pera, Constantinople

MESSAGE DU PROFESSEUR SMITH

CE MATIN, 5 DURWARD STREET, WHITECHAPEL.

VENEZ, JE VOUS EN PRIE. SOYEZ ARMÉ.

JULIUS SMITH

Aide de jeu - **Document Fez n°1**

Télégramme initial de Demir à Smith

B or C

Charges to pay s. d.

TIME OF RECEIPT

POST OFFICE TELEGRAPHS.

If there is doubt about the accuracy of any part of this telegram ring "Telegrams Enquiry" or call at the Office of delivery for free repetition.

This form, and if possible the envelope, should accompany any enquiry other than by telephone.

No.

Office Stamp

Prefix. Time handed in. Office of Origin and Service Instructions. Words.

10

M

From

To

M

THE INFORMATION OVERLEAF WILL INTEREST YOU.

L.F.P.

AI SURVEILLÉ ACTIVITÉS DU CULTE STOP HOMME NOMMÉ MENKAPH POSSÈDE TERRIBLE OBJET FEZ ROUGE SANG STOP SE REND EN ANGLETERRE POUR RAISONS INCONNUES STOP MON ÉTUDIANT À LONDRES A ACCEPTÉ DE LE SUIVRE ET DE ME FAIRE RAPPORT FIN DU MESSAGE

Aides de jeu - **Document Fez n°2**



B or C

Charges to pay s. d.

TIME OF RECEIPT

POST OFFICE TELEGRAPHS.

If there is doubt about the accuracy of any part of this telegram ring "Telegrams Enquiry" or call at the Office of delivery for free repetition.

This form, and if possible the envelope, should accompany any enquiry other than by telephone.

No.

Office Stamp

Prefix. Time handed in. Office of Origin and Service Instructions. Words.

10

M

From

To

M

THE INFORMATION OVERLEAF WILL INTEREST YOU.

L.F.P.

POOK MON ÉTUDIANT A TENTÉ DE VOLER LE FEZ STOP L'AI PRÉVENU MENKAPH DANGEREUX MAIS N'A PAS ÉCOUTÉ STOP J'AI PEUR POUR LUI STOP IL A VOTRE ADRESSE À LONDRES STOP S'IL VOUS PLAÎT AIDEZ-LE FIN DU MESSAGE

Télégramme de Demir à Smith • Vendredi

Télégramme de Demir à Smith • Lundi

B or C

Charges to pay
s. d.

TIME OF RECEIPT

POST OFFICE  **TELEGRAPHS.**

If there is doubt about the accuracy of any part of this telegram ring "Telegrams Enquiry" or call at the Office of delivery for free repetition.

No.

Office Stamp

This form, and if possible the envelope, should accompany any enquiry other than by telephone.

Prefix. Time handed in. Office of Origin and Service Instructions. Words.

10

M

From

M

To

THE INFORMATION OVERLEAF WILL INTEREST YOU.

L.F.P.

FEZ TRÈS DANGEREUX STOP IMPOSSIBLE À DÉTRUIRE STOP NE JAMAIS LE METTRE STOP DES ALLIÉS DOIVENT L'AMENER DE TOUTE URGENCE À CONSTANTINOPLE STOP J'UTILISERAI MES CONNAISSANCES POUR LE DÉTRUIRE STOP PRÉVENEZ-LES QUE LEUR VIE EST EN DANGER STOP JE LES RETROUVERAI À SIRKECI FIN DU MESSAGE

Aide de jeu - **Document Fez n°3**

Le meurtre au fez à Rotherhithe

Abject assassinat d'un vieux collectionneur de fez
Les coupables courent toujours

Jeudi dernier, un vieux collectionneur de fez, M. Joshua Devore, 70 ans, vivant au 3 Blithering Lane à Rotherhithe, a été tué durant ce que la police appelle un cambriolage de sa résidence. Décrit comme excentrique, mais parfaitement inoffensif, M. Devore a été frappé à mort avec un instrument contondant et sa maison a été pillée.

M. Devore était connu pour sa collection de fez venus du monde entier ainsi que pour sa collection de livres et de bibelots sur le sujet. Aucun fez ne semble avoir été volé de l'incroyable collection de M. Devore.

Une vitrine contenant des écrits sur les fez, des livres et manuscrits rares, a été défoncée. La police soupçonne que les dégâts ont été faits par les tueurs en quête d'argent. L'inspecteur Kendall de Scotland Yard croit qu'il s'agit de l'œuvre de voleurs locaux qui terrorisent le voisinage. « Ces voyous gagnent en assurance. Ce n'était malheureusement qu'une question de temps avant qu'ils tuent quelqu'un. » L'inspecteur a assuré à notre journaliste que les coupables seraient arrêtés et subiraient les foudres de la justice. Les résidents de Rotherhithe devraient fermer leur demeure la nuit et prendre les précautions qui s'imposent pour se protéger.

Aide de jeu - **Document Fez n°5** • Article de journal paru dans le *London Times*

De l'histoire du Fez rouge sang

« Le Fez rouge sang a toujours été considéré comme un artefact maléfique, fabriqué au nom de pouvoirs indicibles, de pouvoirs à ce point terribles qu'aucun homme sain d'esprit n'oserait même écrire leur nom. La première mention du Fez remonte aux alentours de 1550, dans les cours ottomanes, mais certains prétendent qu'il est bien plus ancien que cela, et qu'il remonte à l'époque de la Grèce antique. Il est censé avoir le pouvoir de contrôler l'esprit des hommes et de lier leur destin à celui d'un mal ancien, vieux avant même le commencement des temps. »

Quant aux avantages

« Boire, se baigner dans ou simplement faire couler le sang d'un prince lorsqu'on porte le Fez est censé attirer des faveurs royales sur le porteur de la part des Dieux Sombres et, selon d'autres, ce serait un moyen d'atteindre l'immortalité. Mais de tels dieux pourraient bien avoir une vision entièrement différente de la nôtre de ce que sont des faveurs royales. »

Un avertissement

« Écoutez cet avertissement et prenez-le à cœur : porter l'abomination connue sous le nom de Fez rouge sang déchaînera une pluie de calamités sur son porteur, qui cédera son âme et son esprit à la volonté du Fez et à ses terribles maîtres. Seuls ceux qui sont passés maîtres dans le domaine des arts noirs pourraient espérer y survivre et pour eux le prix serait encore plus terrible. Il est possible de contrôler le Fez et même de mettre un terme à ses agissements. Ceux qui cherchent ces savoirs noirs devraient consulter *Les Murmures du Fez*. »

Aide de jeu - **Document Fez n°4** • Extraits de l'*Apocryphe du Fez*

Premier extrait : Menkaph a une influence notable sur les crédules. Il transporte le Fez rouge sang que le professeur ma décrit dans une boîte marron. Ses sbires et lui ne semblent pas vouloir y toucher.

Deuxième extrait : Mes recherches à la bibliothèque du British Museum mont retenu de temps à autre, mais mes vérifications régulières quant à Menkaph et ses sbires minforment que rien na changé. Ils surveillent la maison du 3 Blithering Lane à Rotherhithe. J'ai posé quelques questions et appris qu'un collectionneur de fez y vit. Le professeur Demir ma dit de me montrer prudent, mais j'ai facilement pu me faufiler parmi les imbéciles que Menkaph a laissés sur place. Je suis sûr que personne ne ma vu.

Troisième extrait : Menkaph prévoit de prendre bientôt l'Orient-Express pour Constantinople. Je l'ai vu acheter les billets pour ses sbires et lui, même si je ne sais pas à quelle date il partira. Il semble vouloir quelque chose avant de quitter Londres. a ne peut pas être le Fez, puisqu'il est arrivé à Londres avec.

Quatrième extrait : J'ai décidé de voler le Fez à Menkaph. Pendant qu'il est occupé à Rotherhithe, j'entrerai dans sa chambre pour voler le Fez rouge sang. Ensuite, je me hâterai de rejoindre Constantinople pour le donner au professeur Demir. J'imagine déjà son air ahuri.

Aide de jeu - **Document Fez n°6** • Extraits du journal de Matthew Pook

Tous les plaisirs
de tous les harems
de tous les mondes
te reviendront.

Aide de jeu - **Document Fez n°7** • Lettre en anglais

Tel l'astre solaire, le comte nous dispensait lumière,
chaleur et plaisirs par sa simple présence.
Sans nul doute, ses fêtes étaient les plus merveilleuses
et les plus fantasques que notre ville ait connues.

Et c'est là qu'il est devenu évident qu'il cachait quelque
chose de maléfique, provoquant la colère de la reine.
Les hommes du roi ont assailli la demeure du comte,
semant la destruction avant de l'arrêter

Aide de jeu - **Document parisien n° 1**
Extrait du journal de Mademoiselle de Brienne, juin 1789

De la manière de devenir le véritable maître du Fez

Vous ne devez pas vous abandonner au Fez rouge sang tant qu'il ne vous aura pas récompensé. Ce n'est qu'en portant le Fez, qu'en risquant que votre volonté soit faible, que vous soyez indigne de cette tâche et consumé par le Fez, que vous pourrez émerger de l'épreuve triomphant et apte à canaliser ses pouvoirs terribles et grandioses à la fois.

La création de nouveaux Fez

Une fois que vous aurez maîtrisé le Fez, vous pourrez en créer d'autres qui auront des pouvoirs similaires au premier. Cela nécessite que le porteur sacrifie une petite partie d'une âme, la sienne ou celle d'un autre. De cette manière, chaque jour un nouveau Fez peut être créé, sans aucune limite. Pour chaque nouveau porteur, le Maître bénéficie de pouvoirs plus importants encore.

Ceux qui défient le Maître

Méfiez-vous ! Ceux qui portent un Fez pourraient bien vouloir prendre votre place de Contrôleur. Écoutez mes conseils et gardez toujours à vos côtés un petit groupe d'acolytes portant des Fez, que vous pourrez sacrifier si vous êtes défié.

Contrôler les damnés

S'il n'est pas contrôlé, le Fez détruira son porteur. Une fois que cela arrive, la chose qu'est devenu le porteur du Fez peut être contrôlée par d'autres porteurs, plus puissants. Ce ne sont que des esclaves sans cervelle qui se plient à tous les désirs de leur maître.

La porte et la clé

Le Fez rouge sang est la porte et la clé. Si le sang d'un prince est présenté au Fez, celui-ci pourra invoquer ce qui attend à l'Extérieur.

Aide de jeu - **Document Fez n°8** • Extraits des *Murmures du Fez*

Lorsque nous arrivâmes, la fête battait encore son plein, hommes et femmes copulant comme des chiens enragés. Nous les chassâmes, et arrêtâmes quiconque ne pouvait justifier de son identité. J'envoyai six hommes capturer le comte, tandis que j'entrai dans les salles souterraines. Les mots me manquent pour décrire ce que j'y vis. Tout au plus puis-je dire que ce cloaque m'évoqua l'Enfer. Que Dieu nous protège.

Les salles contenaient de nombreux engins de torture. L'un de mes hommes découvrit une étrange vierge de Nuremberg fermée à clé. Craignant qu'un pauvre hère en fût prisonnier, nous la détruisîmes, mais elle s'avéra vide.

Quel jour funeste que celui où un être tel que Fenalik est arrivé à Poissy. S'il n'est pas châtié par Dieu, il le sera par le roi. Sans le moindre regret, j'ordonnai que l'on mette le feu à la maison et à tous ceux qui étaient encore au sous-sol. Le comte hurla comme si sa propre âme était la proie de flammes. Nous le conduisîmes à l'endroit qui serait sa nouvelle demeure, jusqu'à ce que la pourriture l'emporte.

Aide de jeu - **Document parisien n° 2**
Extrait du rapport du capitaine Louis Malon, juin 1789

Deux nuits plus tard, les soldats du roi ont marché sur la villa du comte, déterminés à mettre un terme à ses excès. Après avoir brûlé sa maison, ils l'ont conduit devant le représentant du roi, qui m'a fait appeler afin que je donne mon opinion.

il était aisé de constater la folie du comte Fenalik, hurlant et agité de tremblements. Etant fou, et noble de surcroît, il était impensable de l'exécuter. J'ai donc suggéré que le roi fasse preuve de clémence en le plaçant à Charenton. Apparemment, le représentant du roi suivit ma recommandation, et se débrouilla pour que Fenalik y soit transporté. Plus tard, le roi donna son assentiment et l'arrangement devint définitif.

Aux dernières nouvelles que j'ai eues de lui, il avait été isolé dans une cellule, après avoir attaqué d'autres patients.

Aide de jeu - **Document parisien n° 3**
Extrait du journal de Lucien Rigault, juin 1789

Nous déplorons la perte de notre bien-aimé directeur,
le docteur Étienne Delplace, un homme aux grandes
qualités professionnelles et un pionnier dans le domaine
de la neurologie. Son décès accidentel est
une véritable tragédie.

Le personnel de l'hôpital présente ses condoléances
les plus sincères à sa famille, en espérant qu'ils sauront
surmonter leur chagrin avec le temps. Le docteur Delplace
laissera un vide à Charenton, mais aussi à Paris.

Sa mort est une perte pour la glorieuse nation française
et pour l'humanité tout entière.

Dr François Leroux, directeur temporaire

Aide de jeu - **Document parisien n° 4**
Dr Étienne Delplace

50, rue Saint-Étienne
Lausanne, Suisse

Madame, Monsieur,

J'ai conscience d'être un complet inconnu et que cette lettre n'aura peut-être aucun sens pour vous. Mon nom est Edgar Wellington. J'étudie l'histoire d'une statue communément appelée le Simulacre de Sedefkar. J'ai récemment acquis un parchemin ancien présentant une description intrigante de cet objet. Cela a éveillé mon intérêt, et je m'efforce maintenant de retrouver sa trace. Mes recherches m'ont mené à votre adresse. Le nom ne vous dira probablement rien, mais j'ai appris que le dernier emplacement connu de cette œuvre d'art était la demeure s'élevant sur votre terrain à la fin du dix-huitième siècle. La statue, un artefact arabe unique, a été perdue durant les événements de 1789. Son dernier propriétaire fut un noble allemand qui vivait au même endroit que vous aujourd'hui.

S'il vous plaît, si vous avez entendu des histoires à propos de cet objet, ou si vous avez trouvé des restes de l'ancien manoir sur votre terrain qui pourraient me donner des indices quant à son destin, je vous implore de me contacter et de me résumer vos informations.

Je m'excuse pour la nature plutôt étrange de cette requête, mais je crois que je dois suivre toutes les pistes qui s'ouvrent encore à moi. Toutefois, j'espère que vous ne perdrez pas votre temps pour moi.

Sincèrement,
Edgar Wellington

Aide de jeu - **Document parisien n° 6**
50, rue Saint-Étienne • Lausanne, Suisse

Item – Un évènement troublant s'est produit la semaine dernière. Un infirmier, un certain Guimart du quatrième dortoir, a pénétré dans les caves sans autorisation. Là, après avoir subi une blessure douloureuse au bras droit, il s'est effondré. Un autre infirmier, P. Mandrin, s'inquiétant de l'absence du premier, est parti à sa recherche. Il a fini par le découvrir, gisant par terre, en état de choc. Le traitement fut prompt et efficace, mais en se réveillant ce matin, Guimart délirait, parlant d'un mort qui l'aurait attaqué.

Pour le moment, je l'ai fait placer dans la chambre 13. J'ai également notifié sa logeuse de son indisposition.
Hélas, un autre homme se trouvait avec Guimart, inconnu de cette institution et dans un état déplorable. Cela soulève de graves questions, auxquelles il me faudra trouver des réponses.

Item – J'ai commencé à interroger Guimart à propos de l'inconnu. Est-ce un patient ? Comment s'appelle-t-il ? Depuis combien de temps Guimart le séquestrait-il ? Assez longtemps pour que le mortier scellant la porte ait le temps de sécher. L'a-t-il nourri ? Comment a-t-il survécu ?
J'ai fait déplacer l'inconnu dans une chambre privée sous ma responsabilité, le traitant comme un vagabond sans valeur en attendant d'en savoir plus.

Item – Même dans un bon lit, l'inconnu a un aspect terrifiant. Il régurgite le peu de brouet que l'on parvient à lui faire ingurgiter. Sans se nourrir, il garde un état catatonique. Peut-être les électrochocs pourraient-ils le sortir de sa léthargie ?
Item – Après plusieurs applications, l'inconnu s'est réveillé, mais il reste trop affaibli pour bouger. Il s'est mis à gémir et à implorer dans des formes différentes et très anciennes de grec et de latin, parlant de cités en ruine et d'autres choses affreuses. Quel homme mystérieux ! Ce serait presque plus simple de penser que nous puisons dans une sorte d'esprit communautaire ou de mémoire raciale.

Le journal se termine après quelques notes sans intérêt. Tous les items cités ci-dessous datent d'avant la mort du docteur Delplace.

Aide de jeu - **Document parisien n° 5**
Extrait du journal du docteur Delplace

EN SOUVENIR D'AIRA

ICI SE TROUVAIT
AUTREFOIS AIRA AUX
DÔMES DORÉS,
LE RÊVE DU JEUNE
BERGER IRANON.
TANT QU'IRANON
CHERCHAIT AIRA,
IL EST DEMEURÉ
ÉTERNELLEMENT
JEUNE ET, DURANT
CE TEMPS, AIRA
ÉTAIT PROSPÈRE.
LORSQU'IRANON
A PERDU ESPOIR,
IL EST DEVENU
VIEUX EN UNE SEULE
NUIT ET A DISPARU
DANS DES SABLES
MOUVANTS.
CETTE MÊME NUIT,
AIRA ET
SES HABITANTS
ONT DISPARU.
RÊVEURS,
CONSERVEZ VOS
RÊVES, DE CRAINTE
QU'ILS NE PÉRISSENT.

Aide de jeu - **Document des Terres oniriques n° 3** - En souvenir d'Aira

Le billet pour le Terres oniriques Express

Les rêveurs humains ou les rêveurs autrefois humains dont le corps est mort dans le monde réel peuvent voyager gratuitement sur le Terres oniriques Express. Afin de voyager sur le Terres oniriques Express, vous devez embarquer lorsque vous dormez à bord de l'Orient-Express. Une fois que vous avez dormi sur l'Orient-Express, vous pouvez revenir sur le Terres oniriques Express à tout moment, à partir de n'importe quel lit du monde réel.

Une fois que vous êtes monté à bord du Terres oniriques Express, vous retournerez sur le même Express, même si des jours, des semaines, des mois ou des années se sont écoulés.

Vous pourrez utiliser votre billet pour le trajet qui dessert les villes suivantes : Ulthar, Dylath-Leen, Zar, Aphorat, Thalarion, Xura, Aira, Sona-Nyl et Serannian.

Si vous restez sur le train après l'arrêt à Serannian, nous présumerons que vous voulez vous débarrasser de vos peurs dans le golfe de Nodens. Passé Serannian, il n'y a pas de retour possible. À la fin du voyage, vous retournerez dans le monde réel.

Après avoir visité le golfe de Nodens, vous ne pourrez pas remonter à bord du train, même si vous payez, car cela annulerait le sacrifice fait. C'est le marché que vous concluez avec Nodens. Il est non négociable.

Aide de jeu - **Document des Terres oniriques nº 1**
Le billet pour le Terres oniriques Express

Le Cœur des amants

Un mythe macabre relate l'histoire du Sorcier et de la Vieille. Le Sorcier s'est marié tard et a mal choisi son épouse. Sa folie a été punie lorsqu'il trouva un jour sa jeune épouse au lit avec son amant. Furieux, il a invoqué ses pouvoirs les plus terrifiants et déchiqueté les amants en morceaux. Il leur arracha le cœur et les brûla, jurant qu'ils ne trouveraient jamais le repos même dans la mort. Les cadavres mutilés ont ensuite été jetés en pâture aux chiens.

Il avait oublié la mère de son épouse, une vieille femme malveillante, qui est allée prier chaque jour à l'église pour obtenir sa vengeance. Ses pleurs ont été entendus, mais il est peu probable que la réponse obtenue ait eu un quelconque rapport avec Dieu. Certains disent que l'église avait été construite sur les fondations d'un ancien temple où les Romains vénéraient leurs dieux païens. Un jour, elle s'est rendue à l'église en tenant un rubis brillant de la taille d'un poing, d'une forme particulière, rappelant celle du cœur entrelacé de deux amants.

Le Sorcier, ayant vu la pierre, a voulu s'en emparer. Il a ordonné à ses hommes de la voler, mais la Vieille l'avait placée dans sa poitrine.

La Vieille a été fouillée, mais la pierre avait disparu et, même sous la torture, la Vieille n'a rien avoué. Elle a été condamnée pour sorcellerie et a été brûlée sur la place de l'église. Alors qu'elle était entourée de flammes, le Sorcier lui a une nouvelle fois demandé la pierre. Pour contrarier une dernière fois le Sorcier, elle a hurlé avant de mourir : « La haine est plus forte que l'amour. La mort est plus forte que la vie. Ce n'est que dans vos rêves que vous la trouverez. »

La perte de la pierre a rendu le Sorcier fou. Totalement dément, il est resté jusqu'à ses derniers jours enfermé dans sa tour. Pensant avoir trouvé la solution à l'ultime répartie de la Vieille, il s'est immolé par le feu dans sa crypte.

Certains disent que le Sorcier et la Vieille ne connaissent pas le repos, qu'ils apparaissent encore lors des nuits les plus noires, se pourchassant parmi les nuages. La Vieille a toujours le rubis et elle rit alors que le Sorcier la poursuit en vain. « La haine est plus forte que l'amour, La mort est plus forte que la vie. » Que la Providence nous garde que de telles horreurs soient possibles.

Aide de jeu - **Document des Terres oniriques nº 2**
Le Cœur des amants

Mort d'un marchand d'armes

Un legs surprenant à des œuvres caritatives
Les derniers mots étonnants d'un millionnaire

Ce journal a le triste devoir d'annoncer la mort de M. Karakov, un millionnaire, dans sa villa de Monte-Carlo avant-hier. Les docteurs indiquent que son cœur était malade depuis un certain temps et qu'il a finalement cessé de battre. M. Karakov avait fait fortune en vendant des armes. Il était connu pour contrôler en secret un vaste réseau de compagnies-écrans, pour que les pays puissent croire qu'ils choisissaient entre des compagnies rivales alors qu'en fait, toutes étaient contrôlées par M. Karakov. Sa richesse était telle qu'il était réputé avoir gagné une livre sterling par soldat tué lors de la Grande Guerre.

Sur son lit de mort, M. Karakov a modifié son testament, léguant ses millions à des œuvres caritatives. Lorsqu'on lui a demandé pourquoi il avait changé d'avis, le mourant a répondu : « grâce à mes amis à bord du train ». Ses héritiers ont annoncé leur volonté d'attaquer le nouveau testament en prétextant la folie.

Aide de jeu - **Document des Terres oniriques nº 4**

3 novembre 1920 - Ma famille aurait préféré que je meure au combat. Les héros morts sont plus convenables que des vivants brisés.

5 mars 1921 - Nous voilà en Suisse. Ici, nous pouvons vivre en paix.

17 septembre 1921 - La conversation du duc est sans pareille. Quand je l'écoute, j'oublie mes propres souvenirs.

10 novembre 1921 - Le duc m'a prêté des livres qui m'ont ouvert les yeux. Peut-être mon vieux parchemin arabe détient-il des mystères encore inconnus.

2 février 1922 - J'ai reçu la traduction du parchemin de Malon. Je me demande si ce « Simulacre de Sedefkar » existe encore.

25 juin 1922 - La piste s'arrête en 1789. J'ai écrit aux propriétaires de la maison du comte. Il faudrait que je me déplace, mais je ne peux pas laisser William seul.

3 octobre 1922 - Le duc m'a donné quelque chose pour mon insomnie. Mon sommeil a été profond, et j'ai fait un rêve criant de vérité de la Lausanne des temps anciens.

12 novembre 1922 - Il y a deux nuits, je tenais un bouton de laiton dans ma main en m'endormant, et je l'ai posé par terre dans la Lausanne onirique. Quand je me suis réveillé, il n'était plus dans ma main. La nuit suivante, je l'ai ramassé dans mon rêve, et je me suis réveillé en le tenant dans ma main.

1er janvier 1923 - Je n'ai plus d'espoir en cette nouvelle année. Mes recherches ne mènent nulle part, et bientôt mon penchant nous coûtera notre magasin. Où William va-t-il vivre ?

5 janvier 1923 - Je crains de devoir vendre le parchemin. Le duc serait intéressé, mais j'ai besoin d'un autre enchérisseur pour faire monter les prix. Je l'ai caché dans la Lausanne onirique pour le protéger.

(date d'aujourd'hui) - Victoire ! Demain, je suis sûr de conclure la vente, et nous allons prendre un nouveau départ.

Aide de jeu - **Document lausannois nº 1** - Journal d'Edgar Wellington - Extraits choisis

L'auteur de ce parchemin est Sedefkar l'Osmanli. Prédisant qu'il perdra bientôt un objet en sa possession, le Simulacre, il en fait l'éloge et la description dans cinq parchemins distincts.

Ce parchemin, le premier des cinq, est celui de la tête, détaillant les pensées et l'histoire de Sedefkar. Les quatre parchemins manquants sont ceux du ventre, décrivant le culte d'une entité nommée l'Écorché, des jambes, une série de magies affectant le corps à la base du pouvoir de Sedefkar, de la main droite, le rituel d'éveil de la statue et la force motrice du pouvoir de Sedefkar, enfin, celui de la main gauche, contenant un rituel d'équilibre, un sacrifice régulier et nécessaire.

Le parchemin est un document exubérant et dément. L'auteur a consigné les évènements en ignorant la logique ou la chronologie, ce qui rend la lecture particulièrement ardue. Une bonne partie du texte explique comment torturer et écorcher les êtres humains.

Aide de jeu - **Document lausannois n° 2 -** Résumé du parchemin

« J'ai vu les puissances prédatrices de la nuit semer la terreur dans les coeurs des adorateurs du faux dieu. Je L'ai vu et je Le vénère. L'écorché m'a parlé. Depuis que Ses mots secrets ont pénétré mon cœur des cœurs, je sais ce que je dois faire. Mes visions sont claires, et elles sont exactement ce que mon Seigneur avait promis. Dans mes rêves, j'ai vu Sa perfection enjamber les ruines de nos cités, ayant fait chuté les rois et les royaumes, et même les dieux. La première fois que je L'ai tenu entre mes mains, je L'ai reconnu comme un objet de pouvoir. Un pouvoir capable de mettre le monde à genoux. Il brillait comme la plus pure des perles. Écorcher vif le malotru qui convoitait mon trésor m'a réveillé. Cette nuit-là, Il est venu à moi pour la première fois et m'a dit quoi faire. J'ai médité devant Sa glorieuse présence. Loué soit l'écorché ! Alors, j'ai suivi les dix-sept dévotions et j'ai pu L'ouvrir pour la première fois. L'intérieur de l'artefact était lisse et doux. En caressant sa surface interne, j'ai cru sentir une peau de bébé. J'ai offert quatre enfants en sacrifice à mon Maître. Alors, je L'ai utilisé pour la première fois. Dans sa sagesse, le Seigneur de la Peau nue L'a conçue à ma taille. En toute modestie, je pense qu'Il a été fait à mon image. Béni soit l'élu de l'écorché.

J'ai veillé à ne pas le souiller.

Sa substance à la teinte si parfaite ne doit pas être polluée par l'impur. »

Aide de jeu - **Document lausannois n° 3 -** Exemple d'extrait du Parchemin

Une diva de l'opéra disparaît : On craint qu'elle ait été enlevée

La police a exprimé la possibilité que la soprano Caterina Cavollaro ait été enlevée à la gare de Milan. La chanteuse n'a pas été revue depuis son arrivée de Paris en train, à 13 h hier. Elle ne s'est pas présentée à son appartement ni n'a assisté aux répétitions à La Scala, où elle doit chanter *Aida*, dont la première est prévue pour demain soir.

Arturo Toscanini, directeur musical de La Scala, a confirmé qu'il n'avait eu aucun contact avec la chanteuse depuis son départ de Paris.

La police demande à toute personne ayant la moindre information sur l'emplacement de la signorina Cavollaro d'appeler sans délai. Nous demandons de tout cœur à tous les Milanais de se joindre à la recherche de notre diva bien aimée.

Aide de jeu - **Document milanais nº 1**

Un ouvrier assassiné

Le corps d'Ennio Spinola, un ouvrier du secteur automobile, a été découvert aujourd'hui dans une ruelle près de Via Tavazzano à Portello, non loin de l'usine Alfa Romeo dans laquelle il travaillait. Spinola a été poignardé.

La police mène son enquête parmi les ouvriers. Spinola était un syndicaliste militant et il s'était disputé avec d'autres travailleurs au cours des derniers jours.



Aide de jeu - **Document milanais nº 2**

La disparition de Cavollaro : une nouvelle tragédie ?

Arturo Toscanini, directeur musical de La Scala, a annoncé aujourd'hui que *Aida* serait présenté dès ce soir, avec Maria Dimattina dans le rôle-titre.

Toscanini a répondu, en réponse aux commentaires concernant une « voix fantôme » la nuit dernière et de nombreuses autres situations surnaturelles, que « ces histoires n'avaient aucun fondement. Ce ne sont que des commérages et des histoires de bonne femme. »

Paolo Rischonti, accessoiriste de l'opéra, n'est pas d'accord. « Nous pensions en avoir fini avec tous nos problèmes, maintenant que la malédiction des costumières a pris fin alors que nous préparions *Aida*. Maintenant, la malchance frappe sur la scène. Les gens se blessent ou tombent malades et les accessoires disparaissent. Quand cela finira-t-il ? »

La représentation de ce soir aura lieu à guichets fermés, mais l'opéra sera présenté pendant quatre semaines.

Aide de jeu - **Document milanais nº 4**

Un retour attendu

Flavio Conti était très attendu hier, à la soirée réservée aux mécènes et bienfaiteurs de La Scala. M. Conti avait été malade récemment et certains rapports erronés le prétendaient atteint de la tuberculose, bien que sa maladie soit très certainement moins grave. M. Conti était en pleine santé et au centre de toutes les attentions. Les autres mécènes présents étaient M. Nunzio Tocci, M. et Mme Matteo Sorrenti, Mlle Angela Susco, M. Arturo Faccia et Mme Serena Spagnolo.

Le groupe a pu entendre une sélection de morceaux de l'opéra *Aida*, chanté par les chanteurs officiels du spectacle. Rosario Scorbello les accompagnait au piano. La soirée a été enchanteresse.

Aide de jeu - **Document milanais nº 3**

Un Milanais assassiné

La police a annoncé ce matin qu'Arturo Faccia, un homme d'affaires bien connu, avait été victime d'un crime atroce voilà deux nuits. Il semble toutefois que cet incident soit isolé.

Faccia avait été à La Scala avec des amis pour assister à la première d'*Aida* et s'était rendu en coulisses pour féliciter les chanteurs lorsqu'il a été séparé de ses compagnons.

Son corps mutilé a été retrouvé hier en fin de journée par des ouvriers, sur le toit de la cathédrale. Un porte-parole du diocèse a déclaré qu'il était impossible pour quiconque de se rendre là de nuit. « Ce doit être l'œuvre du Diable. »

La police de Milan refuse de décrire les blessures, se contentant d'indiquer qu'elles semblent être l'œuvre d'un fou dangereux. Les habitants de la ville devraient donc se montrer prudents la nuit.

Signor Faccia était veuf et sans enfant. Il était récemment revenu d'un voyage d'affaires en Turquie.

Aide de jeu - **Document milanais nº 5**





6e ÉDITION FRANÇAISE



VOLUME 2

VENISE - CONSTANTINOPLE - TRIESTE
VINKOVCI - BELGRADE



Ce livre est dédié à la mémoire de Lynn Willis (19XX-2013)
Erudit, mentor et ami

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR

Howard Phillips Lovecraft

Auteur
Érudit
Gentleman

Né en 1890
Décédé en 1937

Pour la version américaine

Auteurs : Phil Anderson, Marion Anderson, Bernard Caleo, David Conyers, Carl Ford, Geoff Gillan, Nick Hagger, Peter F. Jeffery, L.N. Isinwyll, Christian Lehmann, Mike Lay, Penelope Love, Paul Maclean, Mike Mason, Mark Morrison, Matthew Pook, Oscar Rios, Hans-Christian Vortisch, Russell Waters, Darren Watson, Richard Watts, William A. Workman
Illustration de couverture : Lee Gibbons
Illustrations : Laurie Deitrick, Dean Engelhardt, Earl Geier, Roger Raupp, Marco Morte
Cartes et plans : Carol Triplett, Steff Worthington, Marco Morte
Plans du train (1991) : Gustaf Bjorksten
Plans du train (2013) : Marco Morte
Simulacre de Sedefkar (2013) : Patricio Contreras-Toro
Médaillon d'Ithaque (2013) : Lynda Mills, fabriqué par Campaign Coins
Recherche photographique : Pegasus Spiele, Meghan McLean
Projet, éditorial, textes complémentaires (Californie, 1991) : Lynn Willis
Direction artistique : Meghan McLean
Maquette originale : Geoff Gillan
Maquette intérieure et conception graphique : Meghan McLean
Maquette du *Guide du voyageur* : Nick Nacario
Maquette des Objets spéciaux : Andrew Leman, Meghan McLean, Marco Moore, Michele Johnson, Dean Engelhardt
Maquette de couverture : Charlie Krank
Assistante de production (1991) : Petra Pino
Assistant de recherche : Darren Watson
Relecture (1991) : Anne Q. Merritt et Amanda J. Lee
Relecture (2013) : Cameron Swartzell
Expertise quant à la 7e édition de *L'Appel de Cthulhu* : Paul Fricker, Mike Mason
Campagne de financement : Charlie Krank, Meghan McLean, Nick Nacario
Bêta-testeurs (1991) : Tim Bentley, Lloyd Brady, Adam Brett, Anthony Burke, Bruce Cech, Greg Cech, Chiara Condotta, Keith Herber, Rick Jacobi, Ron Jones, Cathie Knight, Angus Lidstone, Andrew McInnes, Kaylene McInnes, Hugh McVicker, Brad Moore, Sean O Seaghdha, Cynthia Palmer, Wes Prosser, Liam Routt, Jenny Shannahan, Fraser McHarg, Jason Rowlands et The Duckmaster
Gardiens (2013) : Phil Anderson, Jeff « Mr. Shiny » Carey, Brandon Clark, Joe Connolly, Geoff Gillan, Mark Morrison, Matt Nott, Oscar Rios
Bêta-testeurs principaux (2013) : Dean Scully, Andrew Symons, Darren Watson, Christian Were
Bêta-testeurs de la GenCon (2013) : Paul Anderson, Marc Bruner, Samuel Crider, Steve Ellis, Graham Wills, Suzanne Wills
Bêta-testeurs du scénario (2013) : Marion Anderson, Lisa Bauer, Scott Belgrove, Daniel Bower, Vincent Chau, Joe Collins, Craig Cousins, Arthur Coleborn, Bruce Drane, Dean Engelhardt, Andrew Fattorusso, Sean Foster, Paul Fricker, Earl Gachan, David Godley, Tristan Goss, Phredd Groves, Amy Hewitt, Matthew Higgins, Natasha Hirt, Richard Hunton, Joel Jackel, Vian Lawson, Jef Lay, Angus Lidstone, Penelope Love, Regina Mireau, Lynda Mills, Joseph Potenza, Trevor Powell, Daniel Rice, Mark Richardson, Matthew Sanderson, Simon Sherrin, Peter Thomas, Cameron Usher, Suzanne Walsh, Paul Watts
Remerciements particuliers à (1991) : Michael Tice, Christian Lehmann, Darwin Bromley, William W. Workman, Jeffrey L. Simons et Anne Q. Merritt qui ont, chacun à leur propre manière, parfois étonnante, contribué au succès de *Terreur sur l'Orient-Express*.
Nous voulons également remercier tous ceux qui nous ont soutenus financièrement. La liste intégrale de nos fans épatants et de ceux qui nous ont financés se trouve à la fin du *Livre 4*.

Pour la version française

Traduction : Valérie Florentin & Olivier Fanton
Relectures : Laure Valentin et Elise Lemai
Direction éditoriale : Christian Grussi
Mise en page : Joel Challoit

Imprimé en Allemagne • Westermann Druck Zwickau GmbH • ISBN : 978-2-917994-89-4
Édition et dépôt légal : Octobre 2014

www.Sans-DEtour.com

L'Appel de Cthulhu est publié par les éditions Sans-Détour sous licence de Chaosium Inc.
La 6e édition de L'Appel de Cthulhu est copyright © 2008 Chaosium Inc., tous droits réservés.
Call of Cthulhu® et L'Appel de Cthulhu® sont des marques déposées par Chaosium et les éditions Sans-Détour.

Table des matières







Livre 2 : Venise – Constantinople – Trieste – Vinkovci – Belgrade

Scénario 8

La Mort (et l'Amour) dans une gondole

Venise, 1923
Par Penelope Love

Poursuivant leur voyage vers l'est, nos héros arrivent à la cité des canaux, dont la gloire passée, la déchéance actuelle et le romantisme éternel affectent tout le monde, y compris Fenalik.

À l'affiche

Maria Stagliani,
la Juliette de notre drame. Elle revient à Venise pour enterrer son père, sans se douter que les brigands qui l'ont attaqué agissaient sous les ordres de l'un de ses prétendants.

Georgio Gasparetti,
le Roméo. Jeune communiste idéaliste, tout l'oppose à son rival.

Alberto Rossini,
le rival, un fonctionnaire fasciste, prêt à tout pour obtenir la main de la femme qu'il désire, qu'elle le veuille ou non. Il chargera les Chemises noires sous ses ordres de le débarrasser des importuns, y compris des investigateurs s'ils se mettent sur son chemin.

Fenalik,
le vampire, fait parler de lui dans cette cité lacustre qui exalte son romantisme. La nuit, il s'exhibe et tue des innocents, ce qui déclenche une vague d'hystérie dans toute la ville.

La famille Gremanci,
Antonio et son fils Sebastiano, sont fabricants de poupées. Tous deux ont gravement été affectés par la Grande Guerre, ce qui les incite à aider les vétérans en leur offrant des prothèses. Leurs registres recèlent un indice permettant de déduire le destin de la jambe gauche du Simulacre.

En quelques mots...

Deux histoires distinctes vont occuper les investigateurs dans la cité aux canaux. La première n'est pas liée à la recherche du Simulacre. Une jeune femme que les investigateurs croisent dans le train est tiraillée entre deux prétendants. Elle n'en aime qu'un des deux, mais l'autre n'en a cure et se prépare à l'épouser de force. Elle va avoir besoin d'aide pour échapper à ce destin et s'enfuir avec son bien-aimé.

D'autre part, un fragment du Simulacre est dissimulé dans la ville. Les indices historiques mènent à une chapelle de la basilique Saint-Marc, mais c'est une impasse. La jambe n'y est plus : elle a été dérobée pendant la guerre. Quelqu'un s'en est servi pour réparer une statue. Il ne reste plus aux investigateurs qu'à vérifier toutes les sculptures de la ville.

C'est en fait au sommet d'un clocher, parmi les automates sonnant chaque heure, que les investigateurs pourront retrouver la jambe. Mais les machines ne se laisseront pas faire.

Pendant ce temps, les Vénitiens sont pris de panique face à d'étranges phénomènes et à des meurtres sanglants. Des foules se forment dans les rues et devant les églises.

Résumé de l'épisode précédent

La cantatrice Caterina Cavollaro a été enlevée par Arturo Faccia et les Frères de la Chair. Les investigateurs ont donc enquêté dans les rues de Milan, à la recherche d'un tueur qui dépouille ses victimes de leurs organes et à la poursuite d'une voix mystérieuse qui hante les nuits, tandis qu'une malédiction étrange perturbe les dernières répétitions dans les coulisses de la Scala.

C'est sur scène, lors du soir de la première représentation, qu'ils ont finalement retrouvé la cantatrice et le torse du Simulacre de Sedefkar, dont l'influence néfaste pesait sur la ville depuis trop longtemps.

Enjeux et récompenses

Venise abrite un fragment du Simulacre, la jambe gauche. Il n'est pas facile à trouver, ayant été dérobé dans sa cachette initiale par un ouvrier en manque de matériaux. Et ses gardiens mécaniques ne le laisseront pas partir si facilement.

L'histoire d'amour entre Maria et Georgio n'offre pas d'autre récompense que la satisfaction d'avoir participé à l'envol de deux tourtereaux. Ce qui n'est pas rien pour des investigateurs (et des joueurs) un tant soit peu romantiques.

Ambiance

Durant le séjour des investigateurs à Venise, la ville est victime d'une vague de phénomènes surnaturels, provoquée par l'arrivée de Fenalik. Les habitants, pris de panique devant les eaux noires et les meurtres atroces, ont besoin de coupables. Les maisons des sorcières sont brûlées par des foules en colère. Dans le même temps, les églises sont combles.



Le trajet entre Milan et Venise est l'affaire de quelques heures à peine. Cette partie de l'histoire commence dans la Stazione Centrale de Milan, avec l'introduction de Maria Stagliani. Elle embarque à destination de Venise, où elle habite. Les investigateurs voyagent avec elle, puis sont témoins de son accueil à la gare de Venise. Les évènements concernant Maria et la jambe gauche du Simulacre se développent en parallèle.

Considérations scénaristiques

Ce chapitre est composé de deux aventures distinctes, toutes deux potentiellement dangereuses, l'une surnaturelle et l'autre ordinaire. En dehors de la présence des investigateurs et du cadre temporel, elles ne sont pas liées.

L'Amour et la Mort s'entremêlent dès le départ. Pour le malheur des optimistes, que l'Amour l'emporte ou non, la Mort conclut généralement le chapitre vénitien.

La section « Évènements à Venise » donne une chronologie au jour le jour de l'histoire des amoureux et de la terreur qui s'empare de la ville. Tenez le compte des jours qui passent, et décrivez l'ambiance en conséquence.

La piste menant à la jambe gauche est décrite dans la section « À la recherche du Simulacre ». Une excursion annexe peut conduire à la découverte d'un manuscrit médiéval, le *Simulare du Diable*, qui débloque le scénario optionnel pour *Cthulhu Dark Ages*.

Le *Guide du voyageur* contient des informations supplémentaires à propos de Venise, y compris sur des lieux mentionnés par la suite.

Informations pour le gardien

La jambe gauche du Simulacre de Sedefkar est arrivée à Venise avec les soldats de Napoléon en 1797. Pendant des années, elle est restée cachée dans la basilique Saint-Marc avant d'être dérobée par un membre de la famille Gremanci durant la Grande Guerre. Il s'en est servi pour réparer un automate de l'un des nombreux clochers de la ville, où elle se trouve encore. Depuis, le voleur est mort et personne ne sait où il l'a emmenée.

Venise reste un joyau culturel de l'Italie et de l'humanité, mais ce n'est plus une capitale politique ou économique. Aucun chapitre des Frères de la Chair n'existe ici.

Chronologie de l'Amour à Venise

- **Premier jour, le soir.** Georgio Gasparetti rend visite aux investigateurs à leur hôtel (cf. « L'appel de Georgio »).

- **Deuxième jour, en journée**. Le matin, les investigateurs reçoivent un message de Maria Stagliani (cf. « Une lettre de Maria »).

- **Troisième jour, en journée**. L'enterrement du père de Maria Stagliani a lieu le matin (cf. « Les funérailles »).

- **Quatrième jour, le soir**. Peu après le coucher du soleil, les investigateurs reçoivent un deuxième message de Maria (cf. « Une autre lettre de Maria »). Dans sa missive, elle expose sa situation dramatique, ce qui mène les investigateurs « Au secours de Maria », le point d'orgue de l'Amour à Venise.

Glossaire vénitien

Campanile : clocher.
Campo : petite place. Toutes les places de Venise sont un *campo*, à l'exception de la place Saint-Marc. Un *campo* a généralement le nom de l'église de la place, comme le *campo San Polo* par exemple.
Canal : la seule voie d'eau portant ce nom à Venise est le Grand Canal.
Doge : le titre du dirigeant de Venise jusqu'à la conquête de Napoléon en 1797.
Fondamenta : quai. Les bateaux sont amarrés aux pieds des bâtiments vénitiens.
Gondola : un bateau-taxi, pouvant transporter entre 4 et 6 personnes, ou jusqu'à 8 pour les plus grands.
Palazzo : palais.
Pensione : appartement.
Piazza : place. La place Saint-Marc est la seule *piazza* de Venise.
Rio : rivière. Toutes les voies d'eau de Venise sont des *rio*, à l'exception du Grand Canal.
Sempre dritto : « tout droit ». C'est la réponse par défaut lorsque l'on demande son chemin en ville. Bien sûr, il est impossible d'aller « tout droit » dans Venise.
Vaporetto : un bateau-bus à moteur.

L'indice du professeur Smith oriente les investigateurs sur la piste de l'armée napoléonienne. Ils devraient donc commencer par fouiner dans les archives de la ville. Toutefois, ils vont être distraits par deux intrigues secondaires.

Dans la première, « La Mort à Venise », Fenalik, le vampire suivant les investigateurs comme leur ombre, succombe à l'atmosphère de Venise, une ville où il a déjà vécu. Il ne résiste pas à la tentation de rôder dans les allées, d'engager des gondoliers nécessiteux pour le promener dans les canaux durant le reflux de la marée, ni de commettre quelques meurtres atroces. Ses repas déclenchent une panique généralisée dans la ville.

Dans l'autre intrigue, « L'Amour à Venise », Maria Stagliani (une jeune femme aisée ayant récemment perdu son père) revient à Venise.

Deux prétendants l'attendent : Alberto Rossini, un employé corrompu du gouvernement fasciste, et Georgio Gasparetti, un jeune communiste. Mlle Stagliani l'ignore, mais son père a été poussé dans le canal par des crapules



aux ordres de Rossini. Celui-ci était furieux après que M. Stagliani a refusé de lui accorder la main de sa fille. Ils avaient pour mission de lui faire peur, mais le vieil homme est mort d'une pneumonie contractée à la suite de son bain forcé. Nous sommes dans les premiers jours du fascisme, et il n'y a pas eu d'enquête. Les évènements découlant de tout ceci impliqueront les investigateurs durant leur séjour à Venise.

Venise

Venise est une cité lacustre située dans un lagon salé, principalement connue pour ses canaux, dont le plus important est le célèbre Grand Canal. Les îles entre lesquelles il serpente, collectivement appelées le Rialto, forment le centre de la ville. Venise est reliée au continent par bateau et par une ligne de chemin de fer. La gare est à Mestre.

Depuis la Grande Guerre, la population de la ville n'est plus que d'environ cent soixante mille âmes. Avec la construction du nouveau port de Marghera par le gouvernement de Mussolini, le nombre d'habitants va grimper jusqu'à deux cent sept mille en 1928. La partie lacustre de Venise mesure environ quatre kilomètres d'est en ouest, et un peu moins du nord au sud.

Les bateaux sont le principal moyen de transport : des barques motorisées, les vaporetti et les fameuses gondoles. Les vaporetti sont des bateaux-bus à vapeur, transportant de nombreux passagers sur des lignes fixes. La gondole, équivalent fluvial d'un taxi, est une barque longue et étroite (10 m par 1 m 50), avec une proue et une poupe relevées, disposant d'une cabine fermée par des rideaux pour le confort des passagers. Le gondolier les fait avancer à la gaffe. Une petite gondole accueille entre quatre et six personnes, une grande jusqu'à huit.

Venise compte également de nombreuses allées et ruelles. La ville est un dédale de cours dérobées, de ponts, d'arches, de passages tortueux, de culs-de-sac, de pontons et de galeries obscures. Le tout est rendu encore plus confus par le système de numérotation des rues. La cité est divisée en six arrondissements, chacun numérotant ses maisons de 1 à 5 000. Seuls les habitants savent où finit un arrondissement et où commence un autre. Il n'y a qu'une véritable piazza (place) dans Venise : la piazza San Marco (ou place Saint-Marc). Toutes les autres places de la ville portent un nom moins prestigieux, campo. La piazza San Marco est bordée par le Grand Canal, le palais des Doges et la basilique Saint-Marc. Cette dernière est en lice pour le titre de cathédrale la plus richement décorée d'Europe. Venise abrite plusieurs musées et bibliothèques magnifiques. La Biblioteca Marciana, par exemple, contient plus de cinq cent cinquante mille volumes imprimés et treize mille manuscrits, souvent rares et précieux. L'architecture de cet édifice, l'ancien hôtel des monnaies, rappelle celle Constantinople, avec des ajouts gothiques, comme des gargouilles aux coins et sur les gouttières. Les archives de la République, bien qu'endommagées par un incendie, sont tenues en bon ordre au monastère franciscain des Frari.

Les preuves du passé glorieux de la ville se manifestent partout. Venise est aussi un musée vivant.

La personnalité de Venise

« Il y a assez de civilisation à Venise pour que l'existence y trouve ses délicatesses. La séduction du ciel empêche d'avoir besoin de plus de dignité humaine ; une vertu attractive s'exhale de ces vestiges de grandeur, de ces traces des arts dont on est environné. Les débris d'une ancienne société qui produisit de telles choses, en vous donnant du dégoût pour une société nouvelle, ne vous laissent aucun désir d'avenir. Vous aimez à vous sentir mourir avec tout ce qui meurt autour de vous ; vous n'avez d'autre soin que de parer les restes de votre vie à mesure qu'elle se dépouille. »
(Chateaubriand, *Les Mémoires d'Outre-Tombe*)

L'Amour à Venise

L'histoire de Maria Stagliani n'est pas liée à la quête du Simulacre, mais elle a tout à voir avec le romantisme de Venise. Le gardien peut l'omettre sans problème s'il estime qu'elle n'est pas adaptée à son style de jeu.

Le trajet depuis Milan

Maria Stagliani embarque à Milan. Cette belle jeune femme, habillée en noir et portant un voile de deuil, pleure en gémissant « papa, papa ». Dans ses mains, elle serre un médaillon en argent et un mouchoir en soie manifestement pas à la hauteur de la tâche. Elle est accompagnée de Bice, une domestique austère d'âge mûr.

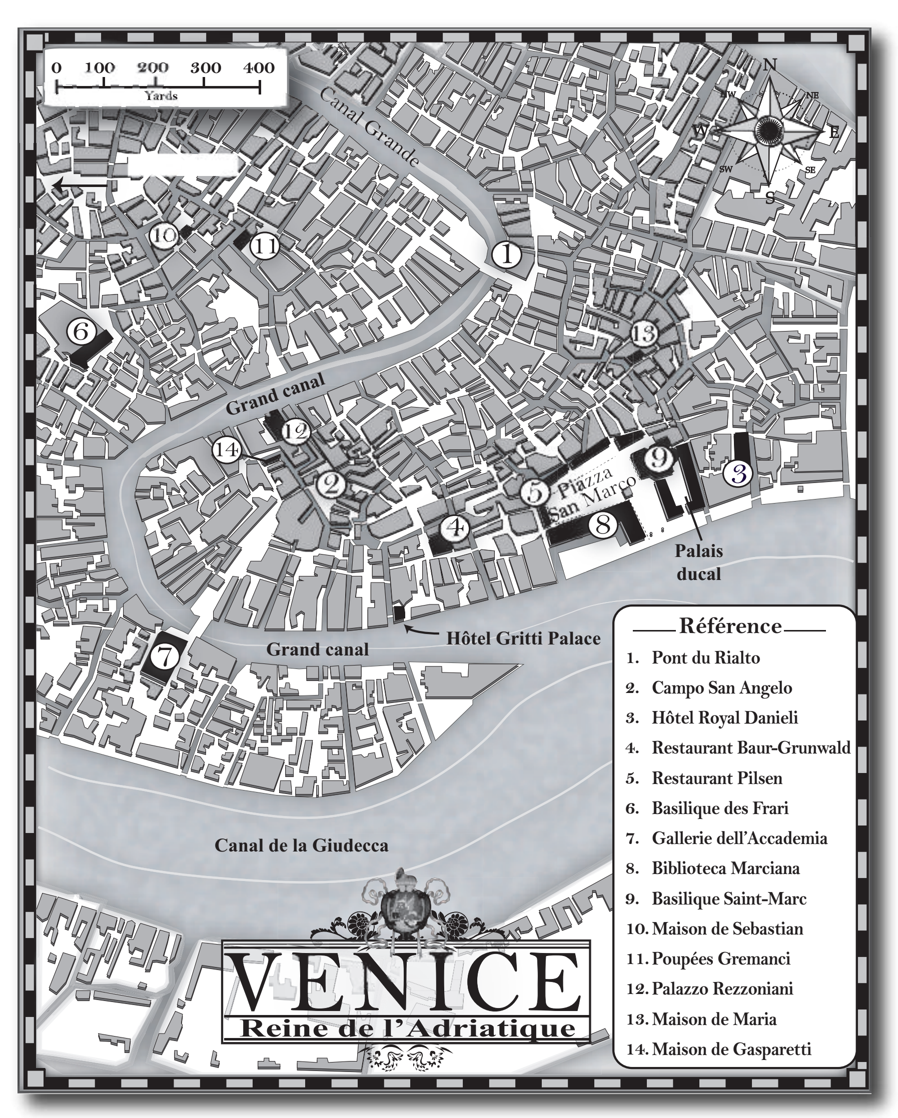
Si on lui offre un sourire amical, ou peut-être un mouchoir propre, Mlle Stagliani explique dans un anglais parfait que son père vient de mourir d'une pneumonie, chez lui, à Venise, alors qu'elle rendait visite à de la famille à Milan. Il ne s'est jamais remis d'une chute dans le canal. Elle a interrompu ses vacances pour retourner chez elle. Elle leur montre son portrait dans le médaillon, un gentilhomme pas si vieux que cela. Son nom est Giovanni Stagliani. Il enseignait la philosophie et la religion comparée à l'Université Ca' Foscari de Venise.

Dans la gare Santa Lucia, Venise

Quand le train entre en gare, à 17 h 05, il fait déjà nuit. Au loin, résonnent les cloches des nombreux campaniles. Un test d'**Écouter** réussi rappelle les cloches de la Lausanne onirique. Des porteurs des principaux hôtels sont présents dans la gare, attendant les clients durant la période creuse des mois d'hiver. Si les investigateurs décident de partir seuls, ils sont rapidement désorientés. Venise est plus déroutante que sa taille ne pourrait le laisser croire. Une fois perdus, ils peuvent errer pendant des heures.

Deux groupes attendent Maria Stagliani à la gare. Le premier est composé de fascistes, cinq brutes imposantes en tenue paramilitaire, avec des chemises noires caractéristiques, sous les ordres d'un bureaucrate bedonnant en costume. Ils s'approchent d'elle, et le chef lui présente des condoléances à la sincérité douteuse, avant de les inviter, elle et sa servante, à emprunter la vedette motorisée que lui prête le gouvernement pour les conduire chez elle. Son nom est Alberto Rossini, un membre important du parti fasciste vénitien.

Stagliani est également attendue par un séduisant jeune homme au tempérament de feu, qui bouillonne à distance (un test de



Trouver Objet Caché est nécessaire pour le remarquer). Il se précipite à la défense de Maria lorsqu'il devient clair qu'elle n'a pas l'intention d'embarquer sur la vedette. L'appelant Georgio, elle le supplie de ne pas intervenir. Les Chemises noires lui lancent des regards menaçants. Au désespoir de Maria, ils sont sur le point d'emmener l'importun à l'écart et de le passer à tabac avant de le jeter dans un canal. Elle regarde autour d'elle, aperçoit les investigateurs et implore leur aide.

L'intervention d'étrangers bien habillés et ostensiblement aisés fait cesser la dispute. Georgio s'éclipse. Rossini fixe les investigateurs d'un air mauvais. Fulminant, il leur demande leurs noms et leurs adresses. Les Chemises noires notent tous les détails dans leurs passeports. Ces jeunes hommes transpirent l'agression et la violence. Même leur posture est militaire. D'après leur âge, leur attitude et leurs cicatrices, les investigateurs devinent qu'ils ont combattu dans la Grande Guerre.

Si les investigateurs ne lui offrent pas de l'accompagner à Venise, Mlle Stagliani accepte à contrecœur de monter dans la vedette de Rossini afin d'éviter de refaire un esclandre. Avant de partir, elle demande aux investigateurs à quel hôtel ils vont descendre, et leur offre son amitié tant qu'ils seront à Venise. Elle recommande le Gritti Palace, non loin à l'ouest de la place Saint-Marc. En murmurant, elle les remercie pour leur intervention. Rossini n'a pas d'autres projets que d'emmener Maria jusqu'à la maison de son père. Elle est en sécurité pour les prochains jours, même si elle n'apprécie guère son accompagnateur.

Si les investigateurs proposent de l'accompagner chez elle, elle accepte, expliquant à Rossini que ces étrangers sont des amis de sa mère, paix à son âme. Rossini ne prend même pas la peine de feindre un regard d'intérêt poli.

Sur le chemin de sa maison, Maria Stagliani offre ses remerciements, ainsi que des explications. Elle déclare son amour pour Georgio et son mépris envers Alberto : il est vieux (quarante ans !), gros et son haleine est infecte. Quand elle arrive enfin à sa porte, sa colère s'est évanouie et les larmes ont pris sa place. Elle s'enfuit dans la maison, en bafouillant un bref au revoir.



Maria Stagliani

20 ans, jeune amoureuse vénitienne

APP	15	Prestance	75 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

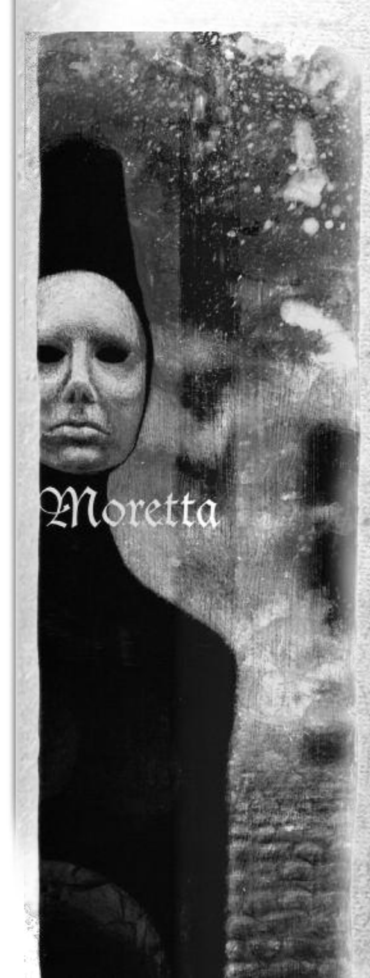
Impact	0
Points de vie	13
Santé mentale	72

Langues

Anglais	50 %
Français	32 %
Italien (langue maternelle)	75 %

Compétences

Athlétisme	27 %
Bibliothèque	52 %
Crédit	40 %
Histoire de Venise	47 %





Alberto Rossini
40 ans, chef fasciste

APP	08	Prestance	40 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	18	Corpulence	90 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 17
Santé mentale 50

Compétences

Athlétisme (esquiver)	30 %
Crédit	58 %
Écouter	46 %
Intimidation	50 %
Persuasion	43 %
Rabaisser	53 %
Sciences occultes	19 %
Trouver Objet Caché	55 %

Langues

Allemand	45 %
Français	65 %
Italien (langue maternelle)	75 %

Combat
• Derringer 36 %
Dégâts 1D6
• Bagarre 40 %
Dégâts 1D3 + 1D4

Les prétendants

Alberto Rossini

Rossini est un type louche, désespérément attiré par la beauté de Maria. Son code d'honneur machiste lui interdit toute action contre elle avant que son père ne soit enterré. Après cela, cette fille de bonne famille aura besoin de protection. Et qui, à Venise, est plus apte à la protéger que lui ? Après les funérailles, il va l'enlever et l'épouser avant que sa famille milanaise ne puisse intervenir.

Quand les investigateurs auront besoin d'une autorisation ou d'un service du gouvernement, Rossini s'avérera être le responsable à qui s'adresser. En dehors de son poste dans le parti fasciste, il est tout aussi ambitieux dans les cercles occultes locaux. Il n'a cependant ni connaissance, ni pouvoir efficace (par exemple, lié au Mythe).

Les Chemises noires

Les hommes de main de Rossini sont des Chemises noires, endurcis par leurs expériences lors de la Grande Guerre. Ce sont tous d'anciens membres de l'*Arditi*, les troupes d'assaut italiennes dont l'intrépidité et la brutalité ont freiné les progressions autrichienne et allemande à Monte Grappa en 1918. Leur seule faiblesse est leur manque d'éducation. Rossini les manipule en affichant son occultisme de pacotille. Cette manœuvre fonctionnerait tout aussi bien de la part des investigateurs.

Les Chemises noires rôdent en groupes de six à dix, à moins qu'ils ne filent les investigateurs, ce qu'ils font seuls ou à deux. Leurs ombres menaçantes planent à l'arrière-plan pendant les quelques jours à venir, notant les faits et gestes des investigateurs et intimidant leurs interlocuteurs. Ils n'attaquent pas à moins d'être provoqués.

Si les investigateurs se rendent à l'usine de poupées Gremanci avant l'enterrement de Stagliani, les Chemises noires vont tenter d'intimider Sebastiano Gremanci. Il réagit en contactant les amis qu'il s'est faits à l'armée. Les investigateurs disposent alors de leurs propres gardes du corps, des anciens militaires, une équipe de criminels joviaux tout aussi vicieux que les Chemises noires.

Georgio Gasparetti

Gasparetti est le jeune amant idéaliste et emporté de Maria, et ses sentiments sont réciproques. Beau, athlétique et romantique, il n'est peut-être pas très malin, mais il veut bien faire.

Georgio était trop jeune pour combattre dans la Grande Guerre. D'après ses idéaux communistes, la guerre n'est qu'une invention des riches pour augmenter leur fortune au prix de la vie des pauvres. Pourtant, il aurait aimé avoir la chance de prouver son courage. Il servira volontiers de traducteur aux investigateurs. Son histoire est racontée dans la sous-section « L'appel de Georgio ».

Six Chemises noires de base
25 ans, brutes superstitieuses

Ces brutes raffolent du sentiment de pouvoir et d'invulnérabilité que leur donne la chasse en meute. Toutefois, le climat angoissant qui règne actuellement sur Venise les rend nerveux.

	CON	DEX	FOR	TAI	POU	PV
Un	15	10	16	09	08	12
Deux	13	11	11	16	06	14
Trois	09	08	15	12	09	11
Quatre	11	11	13	12	10	11
Cinq	11	09	11	14	07	12
Six	08	10	13	13	09	11

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Santé mentale 40

Compétences

Athlétisme (esquiver)	25 %
Écouter	30 %
Intimidation	35 %
Sciences occultes	10 %
Trouver Objet Caché	30 %

Combat
• Bagarre 60 %
Dégâts 1D3 + 1D4

Évènements à Venise

À partir du lendemain de l'arrivée des investigateurs, Venise va subir une série de drames des mains de Fenalik. Servez-vous en toile de fond de la recherche de la jambe gauche et de l'histoire d'amour de Maria et Georgio. Les entrées, divisées selon les périodes de la journée, sont préfacées par une prédiction de ce que les investigateurs vont faire durant cette journée. Notez que certains évènements rappelés ici proviennent de sections décrites plus tard dans le scénario, mais elles sont toutes réunies ici pour le confort du gardien.

Premier jour

Les investigateurs se réveillent dans leur hôtel vénitien. Ils passent probablement leur premier jour à s'installer, à prendre leurs marques

Que se passe-t-il à Venise en 1923 ?

Venise est éternelle. La topologie de la ville n'a pas changé depuis des siècles. Les gondoles règnent en maître, aucune automobile ne pouvant traverser les étroits chemins longeant les canaux. Leur empire a depuis longtemps disparu, les Vénitiens ayant d'abord livré leur ville à Napoléon, puis aux touristes.

Les tensions sont vives entre communistes et fascistes, comme dans le reste de l'Italie. Une bataille rangée a eu lieu à Peana, près de Venise, le 27 décembre 1922, après que des communistes ont arraché des affiches fascistes. Des sympathisants fascistes ont encerclé une maison abritant leurs adversaires et y ont mis le feu, faisant de nombreux blessés et plusieurs morts.

et à visiter des bibliothèques (cf. la section « À la recherche du Simulacre »).

Matin : des nouvelles de Milan

À supposer que les investigateurs ont quitté Milan hier, ils peuvent apprendre la mort d'Arturo Faccia dans les journaux du matin (**Document milanais n° 5**).

Midi : de l'huile sur l'eau

Les eaux du canal sont recouvertes d'une pellicule huileuse à l'odeur particulièrement infecte. Dans l'après-midi, la marée en débarrasse la ville.

Soirée : l'appel de Georgio

Georgio Gasparetti se présente à l'hôtel des investigateurs. Il revient juste d'une entrevue galante avec Maria Stagliani, qui lui a dit où les trouver. Il est extrêmement reconnaissant pour leur aide, bien qu'elle soit pour l'instant quasi négligeable. En fait, il est là pour demander aux *signori* de la haute société des conseils sur la façon dont il doit se comporter dans la situation actuelle.

S'ils le souhaitent, il peut les emmener se promener dans les allées et à travers les canaux, s'arrêtant à un bar du campo San Angelo pour un café et un gâteau. Ensuite, il les emmène admirer la brume de mer glisser sur la lagune et envelopper Venise de son souffle vaporeux. Débordant d'amour pour Maria, il se lance dans de grandes déclarations si on lui en laisse l'occasion. Les Stagliani sont une vieille famille vénitienne. Par fierté, le père de Maria avait refusé de lui accorder la main de sa fille. Georgio espérait qu'à force de travail et d'attention, il viendrait à bout de son opposition, mais ses espoirs ont été brisés. Son avis est sans appel : le père de Maria a été assassiné par les brutes de Chemises noires à la solde de Rossini. Pour quelle autre raison serait-il tombé dans le canal ? Mais que peut-il y faire, dit-il en haussant les épaules. Rossini appartient au gouvernement et au parti fasciste. Il est intouchable.

Georgio raconte aux investigateurs comment la brutalité fasciste a provoqué une émeute près de Venise, à Noël. Les communistes s'étaient barricadés dans une maison, à laquelle les autres ont mis le feu. Plusieurs communistes ont péri dans l'incendie. Les tensions sont à leur comble.

L'amour entre lui et Maria, conclut-il avec passion, est le symbole de la fin de l'ordre ancien, et de l'émergence du pouvoir du prolétariat. Les funérailles de Stagliani sont prévues le surlendemain, sur une petite île de la lagune. Georgio suggère aux investigateurs d'y assister. Maria appréciera l'opportunité de les remercier formellement.

Il a l'intention de passer à l'enterrement, puisque c'est sa dernière chance de rendre hommage au père de Maria. Il espère secrètement que son geste aura des conséquences heureuses.

Tard dans la nuit : un cri dans les ténèbres

Aux environs de quatre heures du matin, le sommeil des investigateurs est interrompu par un cri dans les rues : « *Morte ! Morte !* » (« Mort ! Mort ! »). En regardant par la fenêtre, un investigateur peut voir une femme courant dans le brouillard. Elle disparaît, hurlant toujours, avant d'atteindre le bout de la rue. Des recherches ne donnent rien.

Deuxième jour

Les investigateurs vont probablement passer la journée dans la Biblioteca Marciana et à San Marco (cf. la section « La Basilique Saint-Marc »).

Matin : découverte d'un meurtre

Au cours du petit-déjeuner, les journaux ou les potins des serveurs informent les investigateurs que la femme qu'ils ont vue cette nuit a été la témoin d'un meurtre horrible. À midi, toute l'histoire est dans les journaux. La femme est Anselma Morretti. Le corps de son fiancé, Mario Rossi a été découvert empalé sur une pique de fer de trois mètres de haut, la gorge déchiquetée comme s'il avait été égorgé par un animal sauvage. Anselma est retenue par la police.

Matin : une lettre de Maria

Bice, la servante de Mlle Stagliani, délivre en main propre une courte lettre que sa maîtresse a écrite aux investigateurs. Après les avoir à nouveau remerciés de leur aide ou de leurs condoléances, elle les invite aux funérailles, et à lui rendre visite dans sa maison (l'adresse est donnée, dans l'arrondissement San Marco) durant leur séjour à Venise.



Georgio Gasparetti

22 ans, jeune amoureux vénitien

APP 17		Prestance	85 %
CON 16		Endurance	80 %
DEX 15		Agilité	75 %
FOR 14		Puissance	70 %
TAI 15		Corpulence	75 %
ÉDU 12		Connaissance	60 %
INT 11		Intuition	55 %
POU 17		Volonté	85 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 15
Santé mentale 85

Compétences
Athlétisme 65 %
Bibliothèque 45 %
Discrétion 47 %
Négociation 53 %
Persuasion 22 %

Langues
Anglais 17 %
Français 45 %
Italien (langue maternelle) 55 %

Combat
• Bagarre 67 %
Dégâts 1D3 + 1D4

Si les Chemises noires surprennent Georgio seul, ils le passent à tabac pour 2D6 points de dégâts.

Deux Chemises noires d'élite

21 ans, étudiants à l'université

Cruels et calculateurs, ces deux fascistes préparent la prise de pouvoir et l'avènement d'une Italie nouvelle.

	CON	DEX	FOR	TAI	POU	PV
Un	12	12	11	13	16	12
Deux	10	15	09	08	15	9

Valeurs dérivées
Impact 0
Santé mentale 75

Compétences
Athlétisme 40 %
Écouter 55 %
Intimidation 60 %
Persuasion 45 %
Sciences occultes 10 %
Trouver Objet Caché 60 %

Attaques
• Corps à corps 70 %
Dégâts 1D3

Six policiers *(vigili)*

Les policiers contrôlent et arrêtent d'abord, et ne posent des questions qu'ensuite. Si on leur tire dessus, ils battent en retraite en attendant des renforts. Au corps à corps, ils tentent de désarmer, de maîtriser ou d'assommer leurs adversaires.

	CON	DEX	FOR	TAI	POU	PV
Un	09	13	15	13	14	11
Deux	13	11	14	11	11	12
Trois	14	11	13	12	11	13
Quatre	12	10	13	14	10	13
Cinq	14	10	14	13	12	13
Six	17	08	14	15	10	16

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Santé mentale 38

Compétences
Droit 20 %
Écouter 50 %
Suivre les ordres 65 %
Trouver Objet Caché 50 %

Combat
- Bagarre 50 %
  Dégâts 1D3 + 1D4
- Matraque 50 %
  Dégâts 1D6 + 1D4

Midi : une marée nauséabonde

Les canaux se gorgent d'une eau vaseuse, à l'aspect et à l'odeur détestables. Alors que la puanteur devient insoutenable, une fois encore, le changement de marée en déverse la majeure partie dans l'Adriatique. Des fleurs fraîches commencent à apparaître sur les alcôves dédiées à la Madone et à saint Marc.

Après-midi : enquête sur le meurtre

S'informer sur le meurtre de Rossi auprès de la police exige de réussir des tests de **Persuasion** ou de **Crédit**, ou de verser discrètement un pot-de-vin. La police explique que la victime a été projetée sur une grille métallique de dix mètres de haut, où elle s'est empalée. Le tueur devait être dans un état second qui lui a donné une force presque surnaturelle. Bien qu'horriblement mutilé, le cadavre avait été vidé de son sang. Ce fait important a été caché au public. Cette partie de l'histoire met nettement mal à l'aise les hommes de la Vigili et de la Militi, et des rumeurs commencent à circuler.

Pour voir les témoins oculaires des meurtres, il faut l'accord de plusieurs responsables qui n'ont aucun intérêt à accorder cette requête. Les investigateurs devront réussir un test de **Persuasion** ou de **Crédit**, ou offrir un pot-de-vin si habilement que le destinataire se sentira dans son droit en l'acceptant.
Si les investigateurs obtiennent le droit de la voir, la pauvre Anselma Moretti s'avère violemment démente.

Des tests réussis de **Psychanalyse** et d'**Italien**, ainsi que plusieurs heures d'efforts, donnent un flot de paroles que l'on peut plus ou moins traduire par « J'ai vu Satan », suivi d'une description approximative de Fenalik en action. Puis, la pauvre Anselma tente de se couper la langue en la mordant avec force.

Nuit : des larmes de sang

Cette nuit, une vague d'excitation parcourt le personnel de l'hôtel. Les investigateurs apprennent que les statues de San Marco ont pleuré des larmes de sang durant l'office du soir, un présage miraculeux dont toute l'assemblée a été témoin. Néanmoins, ils auront beau chercher, les investigateurs ne trouveront personne ayant assisté à la scène en personne.

Troisième jour

Les investigateurs vont probablement passer la troisième journée à San Marco et à l'usine de poupées Gremanci (cf. la section « Les fabricants de poupées »).



Matin : un autre meurtre

En savourant leur café au *latte* et leurs roulés, les investigateurs apprennent par les journaux qu'un deuxième meurtre abominable a été commis dans la nuit. Le corps de Paulo Rizo, un gondolier, a été retrouvé déchiqueté dans son bateau. L'article mentionne que la victime a été vidée de son sang, ce que la police n'a pas réussi à cacher cette fois. Maniaque, sataniste ou goule, les spéculations vont bon train.

En voyant les investigateurs s'intéresser à cette affaire, le serveur leur confie que, la nuit dernière, des fêtards ont aperçu la Mort en gondole sur le Grand Canal. « Mon beau-frère me jure que c'est vrai. » En fait, il a vu Fenalik mener une barque à une allure inhumaine, mais il ne sait rien de plus.

Matin : on parle de la peste

La marée haute est plus prononcée que d'habitude, ramenant la puanteur avec elle. Les ragots des serviteurs (et de Maria, Georgi et la famille Gremanci) prétendent que l'eau infecte de l'*acqua alta* a pénétré dans les maisons basses et dans deux églises. Des enfants sont tombés malades après avoir joué dans l'eau, des plaques noires apparaissant sur leurs membres. On parle de la peste noire, qui a ravagé Venise par deux fois au cours du quinzième siècle. Serait-elle de retour ?

Fin de matinée : les funérailles

Les funérailles se passent mal. Le canal empeste.

Couvert de dentelles, de rubans et de velours, le cercueil évoque une élégante pâtisserie au chocolat noir. Durant la cérémonie, il émet des craquements étranges à des moments inappropriés, comme si quelqu'un tentait discrètement de s'échapper. Georgio Gasparetti (pâle, romantique, les cheveux en bataille et les yeux rouges à force de les frotter) et Alberto Rossini (porcin et en sueur) s'échangent des regards mauvais de part et d'autre du cercueil. Mlle Stagliani remarque à peine la présence de ses prétendants. Aucune Chemise noire n'est là.

Le cercueil est placé sur une gondole funéraire, qui l'emmène sur l'île-cimetière de San Michelle, où il sera enterré. La lagune dégage une odeur encore plus fétide que le canal, retournant le cœur de l'assemblée.

L'inhumation est suivie d'une réception et d'un repas à la demeure Stagliani, dans le quartier San Marco. Rossini, Gasparetti, les investigateurs, la famille de Milan et des amis vénitiens de son père sont invités.

Les Stagliani vivaient dans une grande *pensione* au rez-de-chaussée d'un bâtiment à quatre étages. Quatre *pensiones*, sur deux étages chacune, sont disposées autour d'une cour centrale. Quatre autres *pensiones* occupent les deuxième et troisième étages. La porte principale s'ouvre côté canal, sur une *fondamenta* (un quai). La porte de service donne sur une petite cour partagée avec les appartements voisins.

À l'intérieur, la décoration reflète le goût de Giovanni Stagliani pour la philosophie et l'histoire religieuse, particulièrement celle de Venise. On ne compte plus les livres, les huiles, les bustes, les médailles, les imprimés et les fragments de statues.

Tout le monde est épuisé par ce pénible moment. Quand les investigateurs partent, Mlle Stagliani les remercie de nouveau. Gasparetti en profite pour sortir lui aussi, préférant ne pas provoquer Rossini. Il propose aux investigateurs de partager la même gondole.

Début d'après-midi : un incident

Ce qui suit suppose que les investigateurs partent avec Gasparetti.

Alors qu'ils naviguent tranquillement, Gasparetti fait remarquer au gondolier qu'il prend le chemin des écoliers. Celui-ci s'excuse platement. Un test de **Psychologie** note qu'il est nerveux, et un autre d'**Orientation** confirme qu'il les éloigne de l'hôtel. Si les investigateurs ne prennent pas les rênes du bateau, il rame jusqu'au *fondamenta* d'un *campo* miséreux.

C'est là qu'attendent les Chemises noires de Rossini, décidées à passer à tabac tous les passagers de la gondole, avec méthode et application. Ils attrapent l'embarcation dès qu'elle s'approche du quai. Un combat s'ensuit quand ils forcent les investigateurs à descendre. Pour l'instant, ils n'ont pas l'intention de les tuer, même s'ils savent qu'ils ne risquent rien si cela devait arriver. Leurs ordres sont de blesser, d'humilier et de terroriser. Gasparetti, penaud d'avoir mis les investigateurs dans le pétrin, se jette dans la mêlée, tout en les incitant à fuir, à la nage si nécessaire. Le gondolier félon s'accroche à sa rame, et il faut le passer par-dessus bord pour la récupérer (test de **Force** opposé à la **Taille** de 13 du gondolier, ou un test réussi de **Corps à corps**). En cas de combat, Georgio est le plus sévèrement blessé. Il a besoin d'aide pour revenir chez lui.

Les Chemises noires ne sont pas armées. La vue d'une arme à feu les fait reculer, mais la police arrive rapidement sur les lieux. Si les Chemises noires n'ont pas fui, elles se dispersent en riant, et les policiers arrêtent les investigateurs.

Les émeutiers

Durant le scénario, les investigateurs risquent de croiser une foule de Vénitiens en colère. Se rassemblant par réflexe de survie, les citoyens apeurés ne sont plus rationnels. Leur colère est attisée par un agitateur.

Les investigateurs peuvent éviter les émeutiers à l'aide de tests de Se cacher, ou lui échapper en courant (tests d'Endurance). Des tests de Persuasion ou de Baratin (en italien) peuvent désamorcer la situation.

Sinon, la foule malmène sa ou ses victimes, qui perdent 1D4 points de vie chacun, puis les jettent dans le canal le plus proche. Chaque investigateur doit réussir un test d'Athlétisme (natation), sous peine de voir le meneur utiliser les règles de noyade.

Tirer un coup de feu disperse l'émeute et attire la police, qui voit d'un mauvais œil le meurtre d'un Vénitien par un étranger, même en légitime défense.

Certaines fiches sont données ci-dessous, mais nous conseillons au gardien de les considérer comme des collectifs, comme exposé ci-dessus.

Une foule peut compter autant de membres que nécessaire. Les fiches suivantes sont similaires à celles des amis de Sebastiano Gremanci. Après tout, ils sont du genre à se retrouver dans des émeutes.

Carlo Casciano

35 ans, agitateur

APP	14	Prestance	70 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 13
Santé mentale 64

Compétences
Athlétisme 40 %
Baratin 60 %
Trouver Objet Caché 40 %

Langues
Italien (langue maternelle) 45 %

Combat
• Bagarre 50 %
Dégâts 1D3 + 1D4
• Gourdin 50 %
Dégâts 1D6 + 1D4

Ceux-ci passent alors une journée à l'ombre, le temps de se repentir d'avoir déclenché un esclandre public. Avant d'être relâchés, les citoyens italiens doivent payer une caution et les étrangers doivent laisser leur passeport en gage. Ils devront perdre une journée de plus pour récupérer ces documents auprès des bureaux du gouvernement.

Les étrangers possédant des armes à feu illégalement sont arrêtés, mis en examen et rapidement expatriés.

Nuit : des poissons étranges

Deux immenses poissons, dotés de bras et de mains visiblement humains, ont été vus nageant dans le Grand Canal par des croyants à leur retour de la messe de minuit. Si les investigateurs logent dans un hôtel donnant sur ce canal, ils peuvent les voir par eux-mêmes.

Quatrième jour

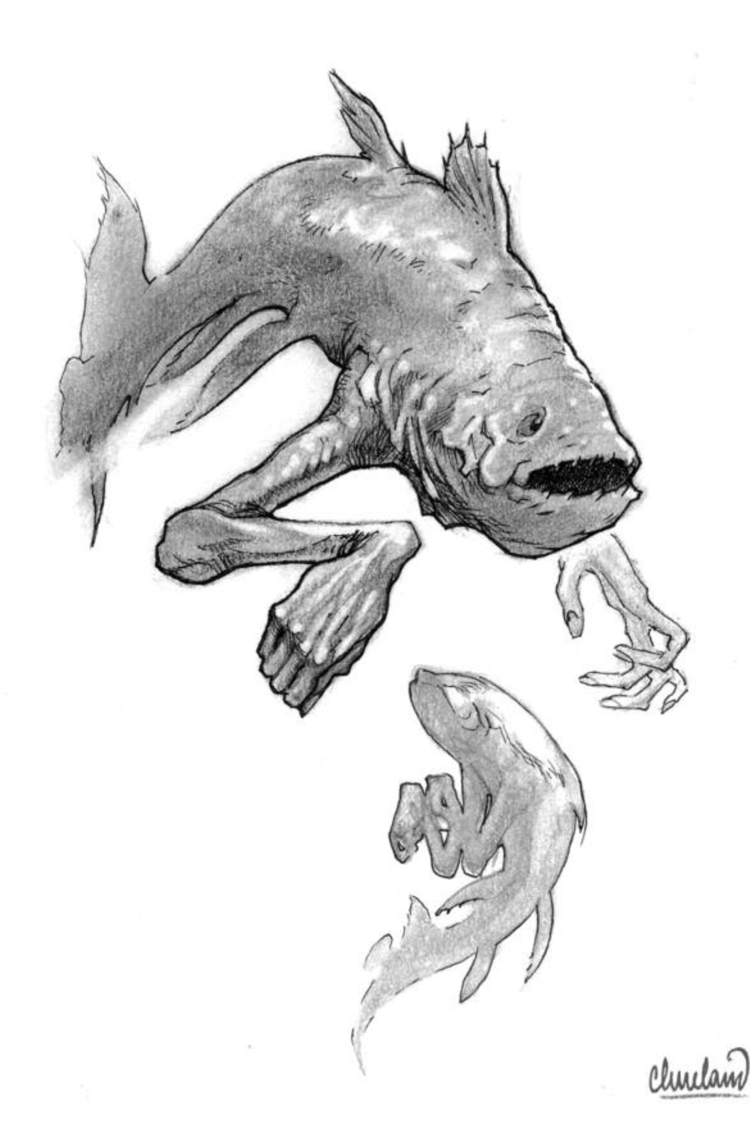
Les investigateurs vont probablement passer le quatrième jour à l'usine de poupée Gremanci (cf. la section « Les fabricants de poupées »).

Matin : des émeutes à la une

Fenalik, s'étant gavé avec enthousiasme les nuits précédentes, n'a tué personne cette nuit. Néanmoins, les journaux rapportent des cas isolés de pillage et des manifestations violentes dans plusieurs parties de la ville, les citoyens exprimant un mécontentement croissant.

Georgio ne se présente pas à d'éventuels rendez-vous qu'il a pu prendre avec les investigateurs. Il se repose chez lui après les coups qu'il a reçus hier. On pourra le croiser au campo San Angelo cet après-midi, comme indiqué ci-dessous.

Si les investigateurs ont observé des horaires étranges, cela éveille la suspicion du personnel de l'hôtel, qui en parle à la police. Pendant des heures, ils feront le pied de grue dans les couloirs de la police ou de la mairie, pendant que des bureaucrates joueront à se renvoyer la balle.



Plus sérieusement, leurs passeports sont confisqués jusqu'à ce que l'affaire soit résolue officiellement de façon satisfaisante, ou peut-être grâce à un dessous-de-table approprié.

Journée : les canaux noirs

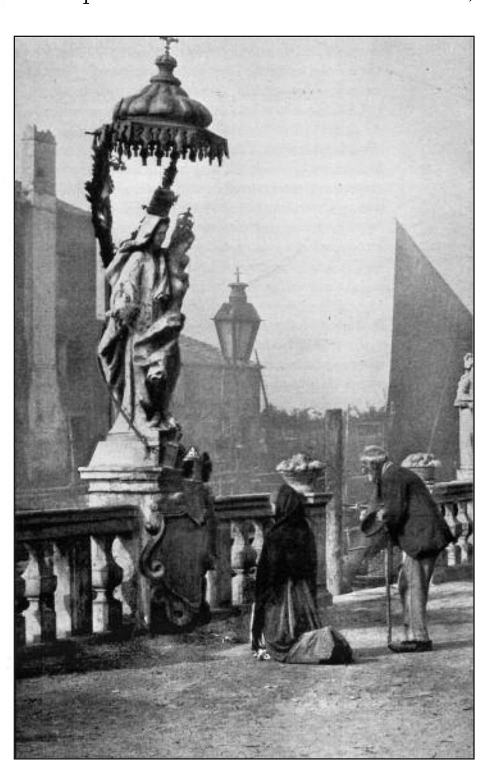
En se déplaçant en ville, les investigateurs remarquent que l'eau des canaux est aussi noire et lustrée que des ailes de corbeau. Des scientifiques inquiets sont dépêchés depuis l'université pour prendre des échantillons. L'odeur est moins forte aujourd'hui, mais elle envahit toute la ville, comme des vapeurs de gasoil (cf. « Les fabricants de poupées »).

Pendant ce temps, l'hystérie bouillonne dans la ville. De fausses rumeurs se répandent. Toucher l'eau noire provoquerait une mort immédiate. La peste et la maladie sont des signes de l'apocalypse ! Les églises sont pleines, les prêtres ont du mal à gérer leurs ouailles paniquées. Des citoyens inquiets commencent à jeter dans les canaux les individus qui ne leur reviennent pas.

Fin d'après-midi : une autre lettre de Maria

Bice, la servante de Mlle Stagliani, se présente au logement des investigateurs, porteuse d'une autre note de sa maîtresse. Les hommes de Rossini la retiennent captive dans la maison de son père. Elle pense qu'il va la forcer à l'épouser. Bice a pu sortir sous le prétexte de rendre visite à une tante malade. Mademoiselle Stagliani implore leur aide. Vu l'influence de Rossini, les autorités policières et civiles sont impuissantes.

Maria ne sait pas où se trouve Georgio. Il n'était pas sous son balcon la nuit dernière, contrairement à ce qu'il avait promis. Elle craint le pire. Pourraient-ils le retrouver et lui expliquer sa situation ?



Georgio est dans un café du campo San Angelo. Malgré les ecchymoses et les entailles fraîches sur son visage, il n'a pas perdu son sens de l'humour. Les Chemises noires l'ont intercepté la nuit dernière alors qu'il allait voir Maria. Après un bref affrontement, ils ont joué aux chats et à la souris dans le dédale des rues.

Jurant de secourir Maria, il entraîne les investigateurs avec lui. C'est un homme d'action plutôt que de réflexion, et sa suggestion de passer en force par la porte principale ne sera pas nécessairement bien accueillie.

Les investigateurs peuvent suggérer à Georgio de recruter certains de ses amis étudiants gauchistes. Ayant encore en tête les morts de la rixe de Noël dernier, ils se joignent à l'équipée avec enthousiasme.

Nuit : au secours de Maria

Mlle Stagliani est prisonnière dans sa propre maison. Six Chemises noires traînent au rez-de-chaussée : un à chaque entrée et quatre dans la cuisine. Ils sont occupés à prendre un repas copieux, si on les dérange, ils lèvent un regard à la fois absent et furieux, comme des chiens de garde au-dessus d'un os. Bice fait le service, sans retenir une expression de dédain.

Les investigateurs pourraient certainement chasser une partie ou même tous ces gros bras en provoquant un évènement surnaturel quelconque, authentique ou factice. Venise vit une période angoissante, et ces hommes sont à cran. Leurs rires jaunes couvrent les bruits que les investigateurs pourraient faire en assommant les gardes des portes.

À l'étage, dans la salle du petit-déjeuner, deux Chemises noires surveillent Maria Stagliani, assise sur le divan, jouant nerveusement avec ses bagues en gardant une expression impassible. Il faudrait que le combat dure longtemps et fasse beaucoup de bruit pour être entendu depuis la cuisine. Par contre, si les voisins entendent le vacarme, ils font appeler la « Polizia ! »

Rossini est absent, parti chercher un prêtre pour célébrer le mariage. Les relations entre les fascistes et l'église sont incertaines pour l'instant, mais de nombreux prêtres soutiennent le populisme anti-communiste de Mussolini. Rossini et le prêtre arrivent au moment même où Stagliani est secourue et où le groupe s'apprête à fuir. Laissez les investigateurs régler la situation. Il ne serait profitable à personne de tuer Rossini, quoique

Exemple d'émeutier

25 ans

APP	11	Prestance	55 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 12
Santé mentale 54

Compétences

Athlétisme	30 %
Brandir une Torche	65 %
Gronder agressivement	55 %
Trouver Objet Caché	25 %

Langues
Italien (langue maternelle) 40 %

Combat
• Bagarre 40 %
Dégâts 1D3
• Gourdin 40 %
Dégâts 1D6

L'eau saumâtre, noire et huileuse stagne dans les canaux.



les activités de Fenalik offrent une bonne couverture s'ils sont d'humeur sanglante. Rossini admire Stagliani, même si c'est à sa façon perverse, et il ne la blessera pas. Pas plus qu'il ne mourra pour elle, puisqu'il n'éprouve qu'une obsession licencieuse, et pas de l'amour. Rossini dissimule un derringer dans ses bourrelets, qu'il sortira si on le menace physiquement. Dans ce cas, Maria protège Georgio de son propre corps. Le chef fasciste peut se rendre, ce qui permet aux investigateurs de le mettre dehors ou de l'attacher. Il sera plus réticent à le faire si ses Chemises noires le regardent.

Le prêtre a été engagé pour célébrer un mariage politique, ce qu'il aurait fait avec entrain, mais les armes à feu et les bagarres le répugnent. Si Rossini est chassé pacifiquement, le prêtre peut accepter de marier Georgio et Maria. Toutefois, si on lui laisse le temps de discuter avec Gasparetti et qu'il apprend ses opinions politiques, il changera d'avis. Pas d'inquiétude : si un mariage est la solution, Gasparetti connaît plusieurs prêtres gauchistes qui seront prêts à officialiser leur union sans délai. Les investigateurs seront leurs témoins. Veuillez signer ici.



Tard dans la nuit : panique dans les rues

Une femme se prétendant possédée par le diable est exorcisée dans la rue. Toute la nuit, on entend les aboiements d'un grand chien, venu d'au-delà des flots. À environ dix heures du soir, une foule en colère poignarde un épileptique en pleine crise.

Cinquième jour

Les investigateurs sont encore à Venise ? Ils doivent être fous. Tout le monde l'est. Ils passent sans doute le cinquième jour au Palazzo Rezzoniani (cf. la section « Le palais Rezzoniani »).

Matin : Venise a peur

Venise se réveille dans les effluves d'encens et de feu de bois. Une bruine légère plane sur la ville, mais elle ne suffit pas à disperser la fumée montant paresseusement de plusieurs bâtiments dans différents quartiers. Au loin, bien qu'ils ne puissent pas les voir, les investigateurs entendent l'écho de bruits de bottes contre la pierre. On a fait appel à l'armée.

Au petit-déjeuner, les serveurs sont froids et réservés, parlant vaguement de sorcières et de communistes. Aucun journal n'a été imprimé aujourd'hui, mais personne ne sait pourquoi.

Le directeur de l'hôtel cherche les investigateurs pour leur suggérer de rester à l'intérieur pour la journée, ou de quitter la ville. Il leur laisse un horaire de train, les départs entourés en rouge.

Les gens nient avoir connaissance d'incendies, et pourtant, au cours de la journée, des nuages de fumée s'élèvent régulièrement dans les airs. Les secours n'agissent que pour empêcher les maisons de leur quartier de prendre feu. Un point devrait rester ambigu pour les investigateurs : ces maisons étaient-elles occupées ou non ? La fumée forme un suaire sur la ville, de plus en plus épais à mesure que les heures passent.

Sur la place Saint-Marc, l'eau crasseuse de la marée arrive aux cuisses. La place normalement bondée est déserte, à l'exception de quelques bateaux. Les cafés sont fermés, des croix et des bouquets d'ail accrochés à leurs portes. Quand la marée descend enfin, la basilique San Marco est pleine à craquer pour la messe de midi. Les plus zélés traversent la place à quatre pattes dans la crasse, en signe de pénitence, se flagellent pour se libérer du péché, entrent en transe, dansent ou parlent en charabia. Les prêtres tentent de modérer ces comportements extrêmes, mais la foule semble possédée.

Midi : une lune de miel

S'ils ont été mariés, Georgio et Maria s'enfuient, en compagnie de Bice, à bord de l'Orient-Express pour Milan. Ils sont alors hors d'atteinte de Rossini. Le train quitte Venise à 12 h 40. Si les investigateurs assistent au départ du couple, leurs cœurs sont envahis par un sentiment de bien-être, de chaleur et, eh bien, de romantisme. Ils gagnent chacun 1D3 points de Santé mentale, pour cette petite victoire de la lumière sur les ténèbres.

Après-midi : le prétendant éconduit

Alberto Rossini et plusieurs autres hommes larges d'épaule en costumes froissés viennent voir les investigateurs : à l'hôtel ou dans un café, mais en tout cas dans un endroit assez public pour décourager l'emploi de la violence. Rossini n'est pas content d'avoir perdu Maria Stagliani, surtout pour un beau et jeune communiste. Il annonce aux investigateurs que leur séjour à Venise vient de se terminer.

Il rappelle que, récemment encore, la ville interdisait de pêcher dans certaines parties de la lagune, parce qu'on y retrouvait souvent des corps humains. « C'était une époque, Messieurs, où l'ordre public laissait à désirer, un peu comme ces derniers jours. L'État ne souhaite pas d'incidents impliquant des étrangers. Un meurtrier rôde dans la ville. Mieux vaut que vous partiez le plus vite possible, demain au plus tard. »

La maison de Maria

Soirée : couvre-feu à Venise

La nuit tourne mal. Une pluie drue lave les campos. Les gens se précipitent chez eux, passant devant les restes calcinés de maisons que les voisins prétendaient habitées par des sorcières.

Les portes sont barrées pour se protéger des mécontents parcourant les rues. Le peuple, l'armée et la police courent après le meurtrier. Les étrangers ne peuvent s'attendre à aucune pitié. Les appels à l'aide sont ignorés. Cette nuit, comme les précédentes, est un terrain idéal pour Fenalik. Il suit les investigateurs de près (cf. la section « Le palais Rezzoniani »).

La Mort à Venise

Voilà pour l'Amour. Il ne reste plus que la Mort.

Les jours passent comme décrits dans la section « Évènements à Venise ». Quand ils ne donnent pas un coup de main aux jeunes amoureux et qu'ils n'évitent pas les citoyens en colère, les investigateurs dédieront leur temps à leur objectif principal. Le gardien peut se référer à la chronologie pour y piocher les horreurs du jour.

La quête est décrite dans les sections suivantes. Pendant leurs pérégrinations dans Venise, Fenalik n'est jamais loin derrière.



A la recherche du Simulacre

Les notes de Beddows parlent de l'arrivée de Napoléon à Venise en 1797. Cela devrait être le point de départ de la quête d'une partie inconnue du Simulacre de Sedefkar.

Les recherches peuvent commencer à la Biblioteca Marciana ou dans une autre archive civile. Elles portent rapidement leurs fruits. Les compétences **Italien** ou **Français** sont nécessaires pour accéder aux archives. Les investigateurs peuvent engager un étudiant de l'université Ca' Foscari pour les aider, ou demander l'aide de Georgio s'ils l'ont rencontré. Maria n'est pas en état pour les assister, mais elle peut recommander un collègue de son père.

Les traces de Bonaparte

Les troupes napoléoniennes entrèrent dans Venise le 31 mai 1797. Après la capitulation honteuse du sénat vénitien, les soldats français s'installèrent en ville. Napoléon lança un ambitieux plan de réforme civile, comprenant le démantèlement de nombreux monastères. Il fit même démonter les quatre chevaux de bronze de la place Saint-Marc, mais il revinrent de Paris en 1815.

Un test réussi de **Bibliothèque** déniche des comptes-rendus d'une épidémie ayant frappé la ville peu après l'arrivée des troupes de Napoléon. Les victimes ressentaient une douleur atroce dans la jambe gauche, sans que l'on puisse en isoler la cause.

Un deuxième test de **Bibliothèque** permet de trouver le rapport officiel du capitaine Guillaume Dubois.

Ce jeune et énergique officier français était en charge de l'arrondissement San Marco en novembre 1797, au pire de l'épidémie. Un investigateur lisant le français peut survoler son rapport sur un incident qui l'obligea à faire tirer ses hommes pour disperser une émeute (**Document vénitien n° 1**).

Il existe également des lettres et des journaux montrant le point de vue vénitien sur cette affaire. Un investigateur lisant l'italien peut trouver le nom du capitaine français, puis remonter jusqu'à son rapport avec l'aide d'un francophone.

Les investigateurs peuvent chercher les archives du major Hautemont, le supérieur de Dubois. Son journal contient une référence à l'évènement, mais aucun détail. Ils devraient plutôt s'enquérir du journal intime de Dubois.

Un dernier test de **Bibliothèque** dans la même période permet d'exhumer ce journal (cf. le **Document vénitien n° 2**). Si le test échoue, l'investigateur trouve tout de même le journal, mais il est distrait par les détails salaces, mais sans importance pour leur quête, sur sa vie privée dans la « cité aux dix mille courtisanes » ; sa lecture prend une heure supplémentaire.

Dubois raconte avoir enterré la jambe dans la basilique Saint-Marc. La tâche des investigateurs semble toute tracée.

Ils doivent s'introduire dans l'une des plus célèbres cathédrales d'Europe et y dérober une jambe de taille humaine !

Le manuscrit latin

À Londres ou à Paris, les investigateurs peuvent avoir entendu parler d'un manuscrit médiéval : le *Simulare du Diable*. Ils savent qu'il est conservé dans l'église de San Maria Celeste, dans l'arrondissement du Castello.

La découverte et la traduction de ce document déclenchent le scénario *Le Croisé noir*. Si le gardien souhaite le jouer, il doit s'assurer que le groupe le trouve.
Se renseigner sur le Simulacre de Sedefkar dans la Biblioteca Marciana donnera l'indice décrit dans le chapitre parisien, du *Volume1, Livre 2*.

Le destin de San Maria Celeste

Les Vénitiens à qui l'on demande la direction de San Maria Celeste vous regardent d'un drôle d'air. Il n'existe pas d'église de ce nom.
Toutefois, interroger un érudit ou fouiller dans une **Bibliothèque** apprend qu'elle se dressait autrefois dans l'arrondissement du Castello.

Des dangers de la folie religieuse



16 novembre 1797

Monsieur, à propos des troubles des trois derniers jours, je dois rapporter que le 13 novembre, une foule indisciplinée de Vénitiens s'est rassemblée devant les portes de la caserne Saint-Marc. Ils ont refusé d'obtempérer à mon injonction de dispersion.

Voici la raison qu'ils m'ont donnée : ils voulaient que je leur livre l'un de mes soldats, Jean Boucher. Ils prétendaient qu'il était à l'origine de cette terrible épidémie qui touche actuellement la ville, par des moyens surnaturels. Ils semblaient croire réellement à ces superstitions sans fondement. Bravant mes ordres directs, ils ont tenté de s'introduire par la force dans la caserne pour y prendre Boucher. J'ai donné aux hommes sous mon commandement l'ordre de tirer. La première salve visa au-dessus de leurs têtes. Une deuxième salve ne fut pas nécessaire, la foule s'étant dispersée.

J'ai alors placé l'arrondissement sous couvre-feu.

J'ai interrogé Boucher, qui s'est avéré un être docile, peu intelligent et dénué de tout sens de l'initiative.

D'ailleurs, le seul butin sur lequel il a mis la main durant notre glorieuse marche à travers l'Europe est une étrange jambe en porcelaine ! Boucher la prend visiblement pour un trophée, même s'il est certainement le seul homme de la troupe à le penser.

Le lendemain, une délégation de notables vénitiens de l'arrondissement est venue me voir. Une fois de plus, ils ont exigé que je leur livre Boucher pour sorcellerie. Je les ai fait arrêter en tant que meneurs de la manifestation de la veille. La question s'arrête là. Il n'y aura plus de troubles dans l'arrondissement tant qu'il sera sous ma responsabilité.

C'est le 15 novembre qu'a eu lieu ce que je vous ai exposé en privé. J'en parle plus en détail dans des documents personnels, puisque cela n'est pas un sujet convenable pour un rapport officiel.

Le texte est suivi d'une note de son officier supérieur, le major Hautemont, qui le félicite pour la façon prompte dont il a dispersé la foule sans faire couler le sang.

Aide de jeu - **Document vénitien n° 1** • Rapport officiel du capitaine Dubois • 16 novembre 1797

15 novembre 1797

Suis revenu chez moi la nuit dernière, le 14, pleinement satisfait d'avoir bien agi pour disperser l'émeute. Comme l'a dit Voltaire : « J'ai toujours fait une prière à Dieu, qui est fort courte ; la voici : Mon Dieu, rendez nos ennemis bien ridicules ! Dieu m'a exaucé. »

Quelle satisfaction de voir les visages défaits de ces Vénitiens que l'on emmenait au cachot. J'espère que leur séjour au frais leur apprendra les valeurs comparées de la raison et de la superstition.

En rentrant, j'ai trouvé ma chérie frappée par la pestilence. La pauvre biche fait preuve d'autant de courage que mes hommes, mais sa jambe s'est détériorée et déformée durant la nuit. Elle n'a que deux ans, elle ne mérite pas un tel sort. Je suis retourné à la prison pour questionner les meneurs de la délégation. Ils m'ont dit d'aller parler à Boucher.

Alors, je l'ai à nouveau interrogé tard la nuit dernière. J'ai également examiné cet étrange membre artificiel qu'il affectionne tant. Ma propre jambe m'a fait mal à l'instant où je l'ai touché, et elle est toujours douloureuse. On pourrait croire que la simple vue de ce membre amputé en porcelaine a éveillé en moi une mémoire ancienne dans mon esprit agité, me faisant ressentir l'agonie de l'amputation. J'ai pris la jambe à Boucher, pour tenter de la détruire. Elle refusait de se briser. J'ai essayé de la brûler. Elle ne brûlait pas. Ce n'est pas de la porcelaine, mais une matière étrange et tenace que même le diamant ne marque pas. Cette satanée délégation avait raison. C'est un objet démoniaque. Mais Boucher n'y est pour rien. Il n'a fait que la porter jusqu'ici.

Je ne vais pas admettre mon erreur à ces idiots d'Italiens. J'ai enfin réalisé ce que je devais faire. L'idée était si belle que j'ai éclaté de rire ! La nuit dernière, en secret, j'ai enterré cette jambe maudite dans la basilique Saint-Marc, sous la dalle noire de la chapelle de saint Isidore. À mon grand soulagement, ce matin, ma petite chérie avait récupéré. Elle est aussi enjouée qu'auparavant. Aujourd'hui, le personnel médical me dit que l'épidémie a nettement perdu en virulence. J'ai ordonné que l'on relâche la délégation, en toute discrétion.

Cet imbécile de Boucher m'a apostrophé cet après-midi. Il veut être dédommagé pour son « trophée ». Sa demande risque de traîner longtemps.

Aide de jeu - **Document vénitien n° 2** • Journal du capitaine Dubois • 15 novembre 1797

Elle fut détruite dans l'incendie de l'Arsenal, en 1569, ainsi nommé parce qu'il débuta dans les chantiers navals de la ville. Le feu fut l'œuvre de saboteurs ottomans. Le manuscrit a probablement brûlé avec le bâtiment, seuls quelques livres ayant pu être sauvés. Il y a donc un mince espoir qu'il ait survécu.

Si les investigateurs visitent le site, ils constatent que l'église a été démolie, mais que le couvent attenant, reconstruit dans un style Renaissance, est maintenant une école pour mécaniciens de la Marine, dépendant de l'Arsenal tout proche. L'école dispose d'une bibliothèque, mais elle est entièrement consacrée à l'ingénierie maritime.

Avec un test de **Sciences humaines (Histoire)** ou de **Persuasion** en parlant au bibliothécaire ou à un professeur de l'école passionné d'histoire, on découvre que les intrépides nonnes du quinzième siècle ont effectivement réussi à sauver certains livres, qui ont été transférés à la Biblioteca Marciana.

Découverte à la Biblioteca Marciana

Le *Simulare du Diable* est conservé à la Biblioteca Marciana, mais il n'est pas catalogué sous ce titre. Il est inclus dans une collection que l'on appelle les manuscrits de San Maria Celeste. Un test de **Bibliothèque** est nécessaire pour le trouver, avec un bonus de +10 % si les investigateurs ont parlé au bibliothécaire de l'école navale.

Le manuscrit est inconnu et n'apparaît pas dans le catalogue, puisqu'il est réuni avec d'autres textes. Des investigateurs sans scrupules peuvent le subtiliser à l'aide d'un test de **Métier (pickpocket)** ou d'une diversion adaptée. La Biblioteca ne comptant qu'une douzaine de tables de lecture, une ruse peut être nécessaire pour détourner l'attention du bibliothécaire.

La lecture du *Simulare du Diable* est directement liée au scénario pour *Cthulhu Dark Ages*, *Le Croisé noir*. Veuillez vous référer à ce scénario pour tous les détails concernant le document, y compris un document alternatif pour les joueurs, destiné aux gardiens ne souhaitant pas présenter le scénario entier.

La basilique Saint-Marc

On ne peut pas visiter la basilique Saint-Marc, même en étant aussi pressé que les investigateurs, sans prendre le temps de s'imprégner de l'atmosphère de ce magnifique bâtiment et d'admirer ses nombreux trésors.



Les quatre chevaux de bronze de Constantinople se cabrent au-dessus de l'entrée. Les plafonds voûtés s'élèvent dans les ténèbres, chargés d'or et de gemmes. De nombreuses chapelles abritent les icônes de saints au regard triste. Les touristes sont nombreux à toute heure, ébahis par la grandeur de ce témoignage de la richesse et de la foi vénitiennes.

Trouver la chapelle de saint Isidoro, dans le transept gauche, ne pose aucun problème.

La chapelle de saint Isidoro

Petite et mal éclairée, la chapelle est un recoin, à peine plus grand que la tombe qui l'occupe, avec deux petits lions ailés en bronze de chaque côté. En entrant, on n'aperçoit que des morceaux de la mosaïque décorant l'autel. Puis, à mesure que les yeux s'accommodent à la pénombre, on distingue la torture et le martyre du saint, traîné par des chevaux au galop. En particulier, sa jambe gauche semble sur le point d'être arrachée.

La dalle

Un test de **Trouver Objet Caché** dans cette alcôve obscure est nécessaire pour trouver la dalle sombre dont parle Dubois. Le mortier qui l'entoure est plus sombre et de moins bonne qualité que celui des pierres alentour. Il s'effrite sous le doigt. La dalle elle-même est foncée, brillante et, on s'en rend compte en la soulevant, dense et lourde. Un test de **Sciences de la terre (géologie)** suggère qu'il ne s'agit pas d'une pierre ordinaire, mais d'un bloc de fer météoritique. Peut-être l'aura maléfique de la jambe gauche a-t-elle été scellée par une propriété extraterrestre de ce matériau, plutôt que par le caractère soi-disant consacré du lieu où elle repose.

Soulever la dalle

Les investigateurs peuvent tenter de soulever la pierre en pleine journée. Vu sa taille, ils doivent s'y mettre au moins à deux. Un test de **Puissance** est nécessaire pour la soulever, avec un bonus de +10 % s'ils s'aident d'un pied-de-biche. Les autres investigateurs peuvent **Se cacher** pour masquer l'action. La pénombre de la chapelle joue en leur faveur. Un test d'**Intuition** est nécessaire pour profiter d'un moment de calme. En cas d'échec, un groupe de touristes arrive et une partie d'entre eux s'arrête sur la dalle pour écouter leur guide. Celui-ci se lance dans une longue description de chaque détail des fascinantes décorations de la chapelle. Une fois qu'il a terminé, il enchaîne sur les mosaïques du dôme au-dessus d'eux, au risque de provoquer quelques torticolis.

Les investigateurs peuvent avoir un plan pour détourner l'attention de la chapelle. S'ils ne font rien de spécial, un deuxième test d'**Intuition** raté signifie que des sacristains ou des prêtres remarquent leurs actions.

Ils sont immédiatement accompagnés dehors. Ces laïcs sont de vieux hommes fragiles, mais ils appelleront à l'aide en cas de résistance. Si cela amuse le gardien, les premiers à répondre à cet appel seront les Chemises noires de Rossini, ravis de cette occasion de les arrêter. Ils seront détenus dans la plus humide et la moins confortable des cellules en attendant d'être escortés dans le prochain Orient-Express quittant la ville, tout en leur faisant comprendre qu'ils ont intérêt à ne pas revenir s'ils tiennent à leur santé.

Entrer dans San Marco… et en sortir

Des investigateurs souhaitant éviter la foule dans la basilique peuvent décider d'y revenir de nuit, équipés d'un pied-de-biche, de torches et sans témoins.

Entrer par effraction n'est pas simple. La place est fréquentée et régulièrement patrouillée. Des réussites spéciales de **Prestance** sont nécessaires pour éviter d'attirer l'attention pendant que les investigateurs crochètent ou forcent les verrous (test de **Puissance** ou test difficile (–20 %) de **Métier (serrurier)** de préférence sur une entrée latérale. En cas d'échec, la sécurité est renforcée autour de la basilique, rendant toute nouvelle tentative impossible pour la nuit. Si l'on découvre leur intrusion, les investigateurs devront courir vite pour s'échapper, ou réussir un test de **Baratin** ou de **Métier (acteur)** pour faire semblant d'être saouls.

Une autre possibilité serait de se cacher dans la basilique en journée et d'attendre sa fermeture. Le bâtiment ne manque pas de cachettes, dans les niches des statues, au-dessus et sous les panneaux, les tombes et les chapelles. Il fait généralement sombre, surtout en hiver. Chaque investigateur doit effectuer un test de **Se cacher** pour se glisser dans une cachette sans se faire voir. La position risque d'être inconfortable, et ils en sortiront gelés et perclus de crampes quand les sacristains fermeront enfin les grandes portes donnant sur la place après la messe de minuit.

Si l'un des investigateurs parvient à se cacher, il peut faire entrer les autres. Tant qu'ils ont l'air respectables et ne sont pas visiblement en train de fracturer une porte, les passants penseront qu'ils ont une bonne raison d'entrer.

Les investigateurs peuvent aussi sortir de la basilique en pleine nuit, là encore en forçant la serrure. Toutefois, un test de **Discrétion** est nécessaire pour quitter la place sans être remarqué par des policiers ou des Chemises noires. Ils peuvent également passer la nuit à l'intérieur, puis se mêler aux fidèles lors de la messe du matin une fois la basilique rouverte.

Des voleurs potentiels noteront que le chœur et le trésor sont verrouillés derrière des portes métalliques. Elles sont inaccessibles depuis la nef après la fermeture. Une tentative de vol des richesses de l'église sort du cadre de ce scénario.

La nuit, la basilique Saint-Marc est une vaste crypte voûtée, où le moindre bruit résonne dans l'air froid. D'innombrables saints et pécheurs fixent les investigateurs d'un regard plein de reproches, en pierre peinte, en mosaïque ou en vitrail. Ce bruit de pas était-il l'écho des leurs ? Est-ce un rat que l'on entend ronger ? Les investigateurs sont poursuivis par des fascistes et par des forces invisibles. On peut comprendre qu'ils soient nerveux.



Les automates

DEX	12/18*	Agilité	60/90 %
FOR	20	Puissance	100 %
TAI	20	Corpulence	100 %

* Six automates ont une DEX de 12. Le Paysan et la Paysanne ont une DEX de 18.

Valeurs dérivées
Impact *
Points de vie 20
* Les automates attaquent sans but. L'impact ne s'applique pas.

Attaques
Le gardien peut noter quel investigateur est le plus près de quel automate, et effectuer les attaques en conséquence. Il peut aussi le décider aléatoirement en tirant 1D8 pour déterminer l'automate ciblant chaque investigateur.

(1) La Mort. Faux 50 % (1d6 dégâts aux jambes). Un investigateur touché doit réussir un test d'Endurance sous peine d'être incapable de marcher pendant 1D4 jours. La durée peut être réduite à autant de minutes avec un test réussi de Premiers Soins.

(2) L'Ange. Trompette 50 % (1d4 dégâts à la tête). Un investigateur touché doit réussir un test d'Endurance sous peine de perdre conscience pendant 1D4 heures. La durée peut être réduite à autant de minutes avec un test réussi de Premiers Soins.

(3) Le Turc. Cimeterre 50 % (1d6+2 dégâts au torse).

(4) Le Soldat. Épée 50 % (1d8 dégâts au torse).

(5) L'Assassin. Gourdin 50 % (1d6 dégâts au torse).

(6) Le Lion. Patte 50 % (1d4 dégâts au torse). Un rugissement interne retentit à chaque attaque. La première fois, la surprise provoque une perte de 0/1 point de Santé mentale.

(7) La Paysanne. Pirouette coquine (coup de pied) 50 % (1d6 dégâts au torse). Un investigateur touché est propulsé 1D4 mètres en arrière (1D2 s'il réussit un test de Corpulence), ce qui peut être dangereux près des portes ouvertes.

(8) Le Paysan. Un tour, une révérence et un câlin (corps à corps) 50 % (aucun dégât, mais voir le paragraphe suivant).

Un investigateur agrippé par le Paysan doit réussir un test opposé de FOR contre sa FOR de 20 pour se libérer. S'il échoue, il se trouve emporté à toute allure vers les portes du clocher.

Le round suivant, les portes s'ouvrent en grand et le Paysan fait son tour, sa révérence et son câlin, ouvrant les bras dans le vide. L'investigateur doit réussir un test d'Agilité pour saisir la rambarde. En cas d'échec, il tombe de cinq étages (6D6 points de dégâts). En cas de succès, un test d'Athlétisme (escalade) ou une main secourable permet de sortir l'investigateur de cette fâcheuse posture.

Sous la dalle

Sous la dalle s'ouvre une cavité… vide ! Elle ne l'a pas toujours été. Une épaisse couche de poussière recouvre le sol, dessinant l'empreinte d'une jambe. La couche de poussière est moins épaisse à l'endroit où devait se trouver la jambe. Elle n'est plus là depuis des années, plutôt que des décennies. Au centre de la silhouette est posée une enveloppe jaunie, fermée par un sceau de cire.

La lettre, qui n'est pas signée, évoque plus une confession qu'une communication. Elle est écrite d'une main tremblante en patois vénitien (cf. la confession du voleur, **Document vénitien n° 3**).

Un test réussi de **Sciences humaines (histoire)** (ou de **Connaissance** pour qui a combattu durant la Grande Guerre) fait remonter le souvenir des batailles décisives de Monte Grappa, où les Italiens ont arrêté les avancées allemande et autrichienne, alors que leurs armées étaient en vue de Venise. Ces batailles ont eu lieu entre la fin de 1917 et le début de 1918.

Le sceau de cire

Le sceau représente un chérubin ailé, avec un bouclier en fond. L'angelot berce une poupée dans ses bras.

Tous les Vénitiens reconnaissent les armes de la famille Gremanci, d'anciens princes de la ville qui sont maintenant connus comme fabricants de poupées. Si on lui en parle, Maria peut montrer aux investigateurs sa poupée Gremanci, une relique chérie de son enfance. Ces souvenirs lui apportent un peu de bien-être. Georgio connaît mieux les prothèses de la famille Gremanci. Il explique que la compagnie fournit des membres artificiels aux vétérans vénitiens à bas prix, parfois même gratuitement. L'un comme l'autre peut les diriger vers l'usine de la famille Gremanci, sur le campo della Bambino. Frappée par le chagrin, Maria ne peut pas les aider plus, mais Georgio peut les accompagner s'ils ont besoin d'un interprète.

Les fascistes dans l'ombre des investigateurs reconnaîtront également le sceau si on le leur montre. Incapables de résister à la tentation, ils se moqueront des investigateurs qui ont besoin de « jouer à la poupée », voire d'aller « dans les jupes de leur mère », leur donnant involontairement un précieux indice.

Si le sceau est détruit ou perdu, une enquête sur les personnes pouvant réparer une statue finira par aboutir à la famille Gremanci, des réparateurs d'automates, mais les investigateurs auront perdu une journée à parler à des maçons.

Puisse Dieu me pardonner et venir à mon secours, j'en avais grand besoin, alors je l'ai pris en tremblant comme une feuille et conscient de mon sacrilège. Moi, un véritable Vénitien, je violais notre église la plus sacrée ! Et pourtant, certaines nécessités dépassent toutes les autres. Il pleurait, appelant à l'aide.

Sa statue était brisée, et je n'avais pas de quoi la réparer, cette maudite guerre nous privant de tout. Je me suis enfin souvenu de cette vieille histoire. Que pouvais-je faire d'autre ? Son petit-fils est mort à Monte Grappa, aux côtés de mon cher Marco, et ses personnages sont tout ce qui le réconforte. Dieu pardonnera, Il sait que je n'agis que pour le mieux.

Aide de jeu - **Document vénitien n° 3**
Lettre manuscrite trouvée à Saint-Marc

Enquête sur les Gremanci

Une **Bibliothèque** détient des informations sur la famille Gremanci. Les voici par ordre de facilité d'obtention :

- Au dix-neuvième siècle, la famille Gremanci réalisait des commandes spéciales, des personnages et des oiseaux chanteurs, avec une telle excellence qu'ils paraissaient vivants. D'ailleurs, certains esprits superstitieux les ont accusés de faire appel à de la magie occulte pour les animer. Un test de **Sciences humaines (histoire)** ou de **Métier (mécanicien)** suggère que le « personnage » de la lettre pourrait être un automate plutôt qu'une statue.
- Les envahisseurs français de la fin du dix-huitième siècle ont reconnu le travail des artisans Gremanci, leur achetant des cadeaux pour leurs enfants et leurs maîtresses. Dans les années 1800, toutes les nurseries chics de Paris recelaient l'une de ces poupées, même si elles sont passées de mode depuis. Ce sont toujours des souvenirs populaires à ramener d'un voyage à Venise, et toutes les petites filles de la ville ont une poupée Gremanci.
- En 1630, le terrible et secret Conseil des Dix a enquêté sur un certain Alvis de Gremanci, après qu'une lettre anonyme a été déposée dans la Bocca di Leone (la gueule du lion). Elle l'accusait de fabriquer des poupées à l'effigie de leurs ennemis politiques, puis de les brûler afin que cet ennemi meure dans d'affreuses souffrances. Le Conseil des Dix jugea cette accusation sans fondement.



Observé de jour, un homme artificiel n'a pas l'air particulièrement menaçant

Les fabricants de poupées

La famille Gremanci tient une compagnie de fabrication de poupées et de prothèses, située sur le campo della Bambino, dans l'arrondissement du Cannaregio. Autrefois membre de la haute aristocratie, la lignée est depuis longtemps reléguée à une bourgeoisie aisée. Seuls deux survivants la représentent : Antonio et Sebastiano, triste reliquat de ce qui fut une fière maison.

Les Gremanci ont encore une influence discrète. Tous les Vénitiens ont un attachement sentimental aux poupées Gremanci. Même les fascistes apprécient leur générosité envers les anciens combattants. Si les investigateurs se lient d'amitié avec Sebastiano, il pourra les aider à éviter les conséquences de délits mineurs.

Le campo della Bambino

La manufacture Gremanci est un bâtiment en pierre, datant du quatorzième siècle.
Le contraste est marquant entre sa façade bien entretenue et ses voisines du campo en mauvais état : un magasin miteux de livres et de cartes pour touristes, des logements minuscules pour étudiants de l'université, un café ne payant pas de mine mais visiblement populaire et des bâtiments industriels répandant une odeur infecte.

Le café est comme une seconde maison pour de nombreux étudiants. Une partie d'entre eux sont des communistes engagés, mais d'autres soutiennent Mussolini, convaincus que le fascisme ouvre la voie à une Italie nouvelle et puissante. Ces étudiants aux chemises noires assisteront les hommes de main de Rossini et lui rapporteront les activités des investigateurs dans la manufacture.

Un grand nombre de vétérans sans le sou traînent également dans le campo, pour une bonne part dotés de prothèses. Bravant le froid, ils hantent les abords de la terrasse du café, mendiant des cigarettes aux étudiants et aux touristes.

La manufacture de poupées

La manufacture est composée du foyer, du bureau d'Antonio, d'un large secrétariat, de deux ateliers, d'un entrepôt, d'une cour intérieure, de la guérite du veilleur de nuit et d'une réserve. Le reste de cette section suppose que, lorsqu'ils viennent pour la première fois, Sebastiano leur fait faire un tour.

Cependant, si les investigateurs sont Allemands, s'ils ne s'entendent pas avec le père ou le fils Gremanci ou s'ils ne leur font pas confiance, il leur faudra s'introduire par effraction dans les bureaux pour accéder aux archives familiales. Hors des heures d'ouverture, la porte est verrouillée (test de **Métier (serrurier)** ou test de **Puissance** à -20 %). Gasparo, le veilleur de nuit, est un vieil

Gasparo

69 ans, gardien de nuit

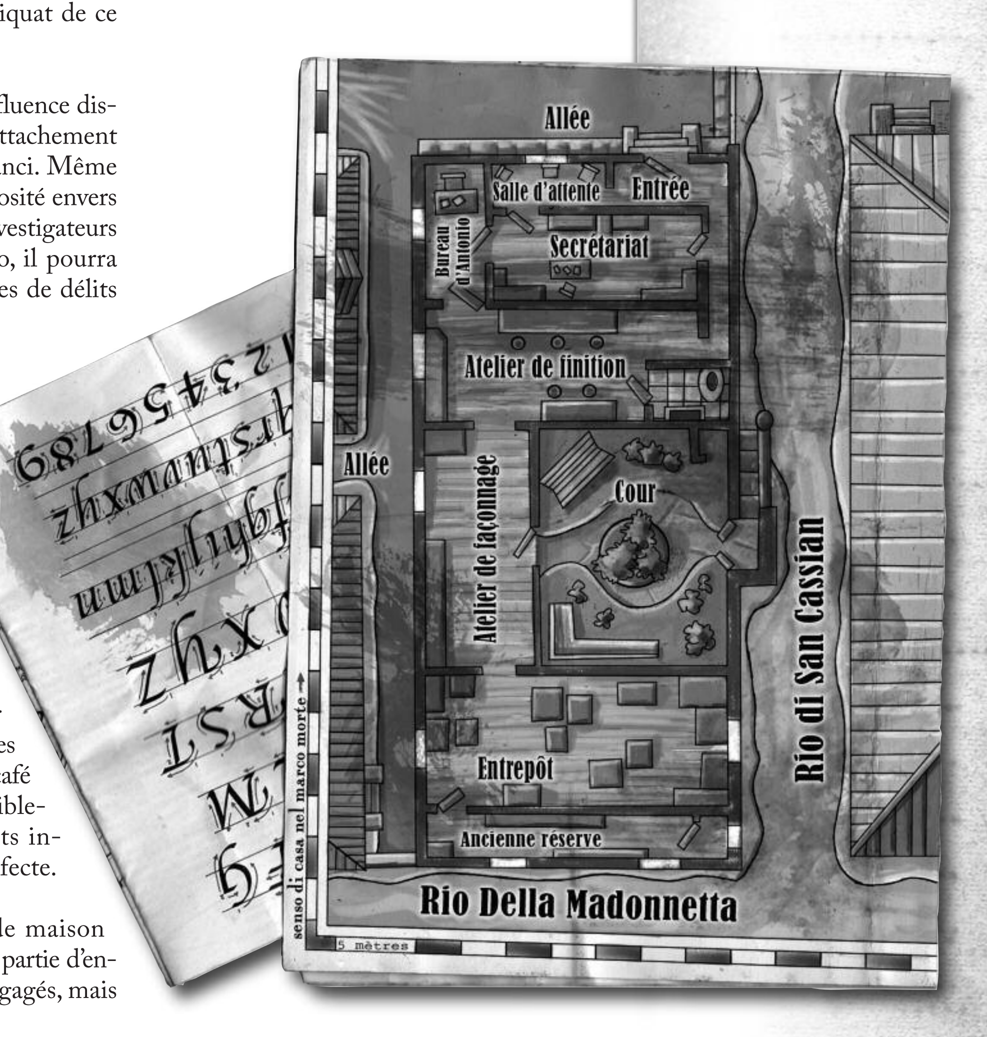
APP	11	Prestance	55 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 13
Santé mentale 50

Compétences
Athlétisme 25 %
Attraper des rats 35 %
Écouter 30 %
Trouver Objet Caché 30 %

Langues
Italien (langue maternelle) 45 %

Attaques
• Revolver .32 20 %
Dégâts 1D8
• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3



Antonio Gremanci

60 ans, chef de famille

APP	09	Prestance	45 %
CON	18	Endurance	80 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 14
Santé mentale 75

Compétences
Athlétisme 25 %
Comptabilité 90 %
Métier (mécanicien) 70 %
Psychologie 45 %

Langues
Italien (langue maternelle) 75 %

Combat
• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3

homme superstitieux. En dehors de sa patrouille toutes les deux heures, il passe son temps à boire du vin rouge bon marché dans sa guérite, dans un coin de la zone de livraison de l'entrepôt.

Le foyer

Le petit foyer, maintenu à une température douillette par un poêle plein de charbon, est meublé de sofas en crin de cheval, leurs plaids tachés de gras. Une bande de vétérans y sont installés, buvant du café, fumant et jouant aux cartes en attendant de voir Antonio. Contre les murs, les rayonnages exhibent des poupées Gremanci, des mannequins et la gamme de prothèses lancée durant la campagne italienne de Napoléon.

Bureau d'Antonio

La porte de la pièce est partiellement ouverte. À l'intérieur, on devine un bureau et des étagères remplies d'énormes registres généraux reliés en cuir, dont les tranches égrènent les années, remontant sur plusieurs siècles.

À l'arrivée des investigateurs, Antonio discute avec un ancien combattant. Ils devront attendre pendant qu'il vérifie attentivement si sa jambe artificielle est bien ajustée, et fait quelques réglages. S'ils l'interrompent trop brusquement, ils ne feront que le mettre en colère ; il demandera à Sebastiano de les faire sortir.

Si on lui montre la lettre, il aura visiblement un choc en la reconnaissant, puis appellera Sebastiano. Son fils lit la lettre, puis demande une explication aux investigateurs. Pour la suite, nous supposons que les joueurs seront relativement francs quant aux circonstances qui les ont menés à trouver la lettre, et quant à ce qu'ils attendent de la famille Gremanci. Ils peuvent évidemment éviter de mentionner l'effraction dans la basilique.

Antonio Gremanci

Antonio Gremanci est un vieil homme, maigre et au regard absent, qui recevra les investigateurs sans problème s'ils inventent un prétexte sérieux. Antonio a perdu son fils aîné, Marco, dans la guerre, et son cadet, Sebastiano, a été gravement blessé. Son père est mort durant la guerre, puis l'épidémie de grippe qui a suivi a emporté sa femme et sa fille. Il s'est retiré de cette dure réalité pour un monde de rêves et de charité. À moins que les investigateurs ne soient d'anciens combattants en attente de prothèses, il les oublie rapidement.

Sebastiano Gremanci

Sebastiano est un grand et mince jeune homme, de presque trente ans, une cigarette constamment pendue à ses lèvres et s'appuyant sur une canne. Un test de **Trouver Objet Caché** révèle que sa jambe gauche est une prothèse complexe. Un deuxième test assure l'investigateur qu'il ne s'agit pas du Simulacre de Sedefkar. Le visage maigre de Sebastiano serait beau s'il était moins pâle. Parlant anglais et français, il déteste le fascisme et les Allemands. Une toux terrible le fait parfois cracher du sang. **Premiers soins** ou **Médecine** identifie là les séquelles de l'inhalation de gaz empoisonnés.

L'histoire de Sebastiano

Sebastiano a participé à la bataille décisive de Monte Grappa. Sur cette terrible montagne, les Italiens ont affronté et mis un coup d'arrêt aux armées allemande et autrichienne.

Du sommet, les Autrichiens pouvaient voir Venise, mais ils ne l'ont jamais atteinte. Marco, le frère aîné de Sebastiano, a été tué sur ces pentes funestes, mais son corps n'a jamais été retrouvé. Il a été considéré comme disparu durant des mois avant d'être déclaré mort.

Amis de Sebastiano

30 ans, vétérans de l'armée vénitienne sans le sou

En tant qu'amis fidèles de Sebastiano Gremanci, ces vauriens sont prêts à aider les investigateurs. Le reste du temps, ils passent leurs nuits à boire, à jouer et à être cyniques et stériles. Toutefois, eux aussi sentent l'ambiance étrange de la ville, et ils risquent de fuir au plus mauvais moment.

	CON	DEX	FOR	TAI	POU	PV
Un	12	13	11	11	11	11
Deux	13	13	12	12	09	12
Trois	16	11	14	10	09	13
Quatre	12	10	13	11	11	11
Cinq	15	09	10	09	10	12
Six	14	09	12	12	10	13

Valeurs dérivées
Impact 0
Santé mentale 50

Attaques
• Bagarre 65 %
Dégâts 1D3

Compétences
Athlétisme 30 %

Durant la première bataille, Sebastiano a perdu sa jambe gauche. Il a aussi reçu une dose de gaz qui a affaibli ses poumons et le tue à petit feu, hiver après hiver, avec l'humidité vénitienne comme complice. Son docteur l'encourage à fumer, pensant, comme c'était courant à l'époque, que le tabac renforce les poumons.

Sebastiano est atterré par la montée du fascisme dans son pays, qu'il attribue à la brutalité qui fut nécessaire à la défense de l'Italie contre les envahisseurs allemands et autrichiens. Sur le Monte Grappa, il a vu les *arditi* tuer sans la moindre pitié. À l'époque, il s'était déjà demandé ce que deviendraient ces jeunes hommes, privés de tout respect de la vie humaine. Maintenant, il a la réponse. Si on lui en laisse l'occasion, Sebastiano adopte immédiatement un investigateur ayant combattu durant la guerre, l'emportant pour une nuit de beuverie dans les *campo*, avec ses nombreux amis vétérans. Durant ce temps, des investigateurs intéressés peuvent apprendre l'histoire de Sebastiano (cf. ci-dessous). À la fin de la beuverie, l'investigateur se retrouvera dans une gondole à destination de son hôtel, seul un test d'**Endurance** déterminant son état d'ébriété. Sebastiano aidera également les investigateurs s'il réalise qu'ils sont suivis par les fascistes.

Ce que savent les Gremanci

Sebastiano admet sans peine aux investigateurs que l'écriture est celle de son grand-père, Marco Gremanci.

Antonio est gêné si les investigateurs lui disent où ils ont trouvé la lettre, mais Sebastiano est amusé par l'audace du vieil homme, remarquant que le vol d'une jambe est tout à fait dans le caractère de la famille. Malheureusement, le grand-père Marco n'est plus là pour leur dire quel est ce mystérieux client, puisqu'il est mort en juillet 1918. Ni Antonio, ni Sebastiano n'étaient présents à l'époque. Antonio dirigeait une usine de munitions à Mestre durant la guerre, et Sebastiano était à l'hôpital. Ils savent qu'il a accueilli la mort comme un soulagement. Le pauvre vieillard était paralysé par l'arthrite (en insistant, on apprend qu'elle était circonscrite à sa jambe gauche).

Si Sebastiano trouve les investigateurs sympathiques, il leur propose de les laisser fouiller les archives de la compagnie correspondant aux années de guerre pour retrouver leur mystérieux client. Les registres occupent les étagères du bureau d'Antonio. Ce dernier abandonne poliment les lieux aux investigateurs et à son fils, rejoignant la partie de poker. De temps en temps, ses pas le portent jusqu'à son bureau, et il paraît surpris de le trouver occupé.

Les archives des Gremanci

Les livres sont essentiellement des registres quotidiens, bien tenus, avec des factures et des reçus individuels indiquant le nombre de poupées fabriquées, la quantité d'argile importée, les artisans engagés ou renvoyés, et ainsi de suite. Sont également notés des désagréments ponctuels, tels que les taxes, les impôts et les donations.

Les registres modernes sont faciles à lire. Sebastiano, Georgio ou n'importe quel Vénitien en est capable, tout comme un investigateur parlant italien et réussissant un test de **Bibliothèque** ou de **Comptabilité**. Même des investigateurs non italophones remarquent la répétition significative du « Palazzo Rezzoniani ».

- La générosité d'Antonio envers les anciens combattants rapproche dangereusement la compagnie de la banqueroute.
- Le grand-père Marco n'a pas tenu les comptes durant les années 1916-1918. Cette période est reliée dans un seul livre, où les entrées sont rares. Les gens sont identifiés par des pseudonymes ou des initiales. Des tests de **Comptabilité** ou de **Bureaucratie** permettent de réaliser qu'une raison pourrait être qu'il payait en liquide et sur le marché noir. Il se lamente que les matériaux sont difficiles à trouver, étant consacrés à l'effort de guerre.

Sebastiano Gremanci

26 ans, fils d'Antonio

APP	16	Prestance	80 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	07	Agilité	35 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	17	Corpulence	85 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 13
Santé mentale 85

Compétences

Athlétisme	30 %
Bibliothèque	60 %
Comptabilité	40 %
Histoire de Venise	60 %
Métier (mécanicien)	60 %

Langues

Anglais	40 %
Français	40 %
Italien (langue maternelle)	65 %

Combat
- Arme de poing (n'en possède pas) 70 %
- Bagarre 55 %
  Dégâts 1D3 + 1D4

17 septembre 1917. Quel malheur que les matériaux soient si rares, et que ceux qui restent soient réquisitionnés pour l'effort de guerre. Ne peut-on pas laisser un peu d'argile et de cire pour les petites filles de Venise ?

23 novembre au 23 décembre. Aucune entrée. Un télégramme officiel jauni est coincé entre deux pages. Il annonce que le petit-fils Marco Gremanci a été porté disparu en action sur les pentes du Monte Grappa, le 22 novembre.

19 décembre 1917. Un terrible blizzard est tombé sur Venise. Nous pouvons remercier cette tempête d'avoir stoppé l'avancée des Autrichiens et des Allemands, au moins jusqu'au printemps. Mes amis me disent qu'un éclair a frappé le campanile du Palazzo Rezzoniani. Il faut que j'y aille pour voir si mes vieux amis du clocher sont toujours en bonne santé.

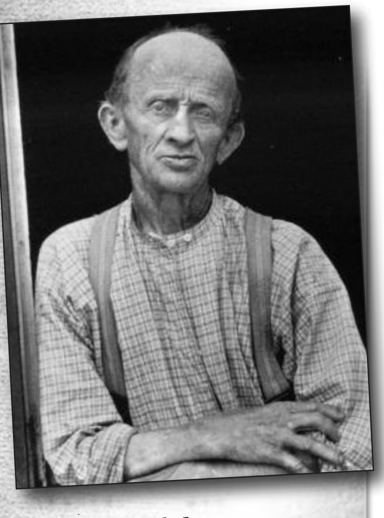
20 décembre 1917 au 14 janvier 1918. Aucune entrée.

15 janvier 1918. Ma jambe gauche est atteinte d'une grave crise d'arthrite. Je n'ai jamais souffert de ce genre de choses jusqu'ici. Je suis convaincu qu'elle va disparaître rapidement une fois que j'aurai prié mon protecteur, saint Marc.

15 mars 1918. J'ai appris que le Signor Rezzoniani était mort. Il était mort depuis plusieurs jours quand on a découvert son corps. Il vivait en reclus. Je prie pour avoir fait ce qu'il fallait. J'espère lui avoir apporté la paix.

9 avril 1918. (L'entrée suivante est rédigée dans une écriture différente.) Grand-père Marco est mort aujourd'hui, de vieillesse, de tristesse et de chagrin. Que Dieu ait son âme.

Aide de jeu - **Document vénitien n° 4** • Les registres de Marco Gremanci



Nonno Fidele

35 ans, gardien du Palazzo Rezzoniani

APP	14	Prestance	70 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	07	Volonté	35 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 12
Santé mentale 35

Compétences

Athlétisme	30 %
Écouter	40 %
Métier (mécanicien)	40 %
Négociation	35 %
Repérer un touriste	60 %
Trouver Objet Caché	40 %

Langues

Anglais	10 %
Italien (langue maternelle)	60 %

Attaques
• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3

- Pour les entrées du grand-père Marco, consultez le **Document vénitien n° 4**.
- Antonio n'a jamais entendu parler du Signor Rezzoniani. Il peut suggérer que les « vieux amis du clocher » sont probablement les automates d'une horloge.
- S'ils cherchent des traces des automates ou des personnages créés par la famille Gremanci au siècle dernier, les investigateurs doivent parcourir les livres précédents, écrits en italien archaïque en lettres penchées. Des tests de **Bibliothèque** ou de **Comptabilité** permettent de découvrir qu'un large ensemble d'automates plus grands que nature ont été réalisés à l'été 1857 pour le Palazzo Rezzoniani, sur le Grand Canal, dans l'arrondissement de San Marco.

Les ateliers

La première pièce est l'atelier de finition. Il contient deux rangées de machines à coudre et de tours à main. Six employés âgés sont en plein travail, assemblant des parties de corps, insérant des yeux et cousant les corps en tissu. En voyant les investigateurs, ils hochent la tête brièvement et poliment, puis retournent à leurs tâches. Sur les murs sont alignés des poupées terminées, des prothèses et des membres pour mannequins. Des yeux de porcelaine d'un bleu glacial entourent les investigateurs, les fixant sans ciller. S'ils sont nerveux, ils peuvent se convaincre que les yeux les suivent du regard, se tournant lentement dans un grincement pratiquement inaudible.

La deuxième pièce est l'atelier de façonnage. Elle contient le four où l'on cuit les membres et les têtes des poupées, des rouleaux de tissu décoloré pour leur corps, du bourrage, etc. Trois jeunes hommes travaillent ici. Le petit bureau de Sebastiano est tassé dans un coin. C'est là qu'il gère les livraisons.

La réserve

La réserve est la plus longue pièce du bâtiment, occupant tout le mur du fond de la manufacture, à l'exception de la zone voûtée. Les murs sont bondés de poupées empilées, nues, habillées, au corps en tissu ou en porcelaine. Des poupées sans défaut, qui disent « Mama » quand on les serre contre soi, en côtoient d'autres à moitié mangées par le temps, dont le bleu des yeux s'est couvert d'un voile de poussière. Un faux mouvement et le stock s'écroule en une cascade de poupées et de membres.

L'empreinte révélée

Maintenant, les investigateurs devraient savoir que la jambe gauche est partie pour le Palazzo Rezzoniani début 1918. Cela peut leur avoir pris plusieurs jours ; référez-vous à la section « Évènements à Venise » tandis qu'ils approchent du but.

Le palais Rezzoniani

N'importe quel Vénitien peut indiquer la direction du campo Rezzoniani. Toutefois, les indications sont rarement différentes de « Sempre dritto » (« c'est tout droit »), les citoyens étant plus préoccupés par la sauvegarde de leur âme en ces temps troublés. Leur hôtel peut fournir des indications plus fiables, tout en les prévenant qu'il est plus prudent de ne pas sortir.

Alors que les investigateurs arrivent au *palazzo*, le pâle soleil hivernal laisse la place à un épais brouillard. L'obscurité et le silence envahissent Venise.
Bel exemple d'architecture de la Renaissance vénitienne du quinzième siècle, le palais Rezzoniani fait face au Grand Canal, près de la place Saint-Marc. La façade en stuc orange brûlé présente une élégante galerie ducale, une série d'arches gothiques incurvées et pointues, surmontées par des cercles aux croix équilatérales. Le palais de trois étages est flanqué d'un campanile inhabituel, tourné vers l'intérieur, de telle façon que seule la famille Rezzoniani pouvait voir son horloge.

Les portes d'entrée monumentales en bronze donnent sur un quai de marbre le long du canal. Un lion en bas-relief tient l'énorme heurtoir dans sa mâchoire. Le palais est ouvert aux visiteurs durant tout l'été, mais en hiver, il faut prendre rendez-vous avec le gardien.

Le gardien

Le gardien, Nonno Fidele (« grand-père » Fidèle), vit dans un petit appartement du campo Rezzoniani, derrière le palais. Une horde de gamins traînant dans le coin est prête à y conduire les investigateurs, en échange de l'espoir de quelques lires. Nonno Fidele est d'âge mûr, mais il fait clairement partie de ces gens qui sont nés vieux. Poli, il ne fait aucun effort pour être amical ou curieux. Il admet des touristes respectables dans le palais, au tarif de 20 lires les deux heures.

Si on lui demande, Fidele explique que la famille Rezzoniani n'existe plus, le dernier membre étant mort en 1918. C'était un vieillard vivant en ermite, dont son unique héritier, son petit-fils, a été tué pendant la Grande Guerre. Le pauvre hère a souffert l'enfer, physiquement et spirituellement, à cause de l'arthrite (oui, c'était bien dans la jambe gauche) qui l'empêchait de sortir de chez lui. Il est mort seul dans son palais durant le terrible hiver de 1918. On ne l'a découvert que des mois plus tard. Si on l'interroge sur un « personnage » qui aurait eu besoin de réparation durant la Grande Guer-

re, Fidele s'illumine brièvement, expliquant fièrement que le palais est décoré de très nombreuses statues, souvent en mauvais état. Si on lui parle spécifiquement du clocher, il sait où sont les automates, mais ne les a vus que de loin. Leur entretien ne fait pas partie de ses attributions, et il n'ouvre jamais la porte de l'horloge. Grimper l'escalier du clocher lui fait mal à la jambe (mais oui, la jambe gauche ; le *signor* serait-il docteur ?). N'importe laquelle de ces statues pourrait avoir été réparée durant la Grande Guerre, mais il n'est sûr de rien. Il a été envoyé comme ouvrier derrière le front de l'Ouest.

Fidele les fait entrer dans le palais par le côté, du côté du campo. Pendant deux heures, il attend à côté de la porte, puis tente de les rassembler pour les faire sortir. Il abandonne si on lui donne 20 lires. Après quatre heures, il ne se laisse convaincre que pour 40 lires, et 60 lires après six heures. Mais il est alors renfrogné, suspicieux et fatigué.

C'est avec une peur évidente qu'il discute des derniers évènements en ville. Il n'acceptera pas de visite de nuit pour moins de 500 lires, et ne restera pas dehors après les avoir enfermés à l'intérieur. Tout du long, il agrippe son crucifix en marmonnant des prières à tous les saints connus et inconnus.

Entrer (ou sortir) par effraction est bien sûr possible à la nuit tombée, que ce soit par l'entrée principale sur le canal ou l'une des portes secondaires sur le campo. Elles nécessitent toutes un test de **Métier (serrurier)** ou un test difficile (-20 %) de **Puissance**. Un test de **Discrétion** doit être réussi pour éviter d'être repéré par la police, les Chemises noires, les soldats ou la populace.

Dans le palais

Construit sur trois étages, le palais comporte une cour centrale et un clocher, fermé depuis la mort de son propriétaire. Le silence y règne, ponctué par la sonnerie de chaque heure (cf. « Le clocher »).

Le rez-de-chaussée

La porte secondaire s'ouvre sur les salles de travail, les appartements des domestiques, les cuisines, les laveries et les garde-manger. Les fenêtres sont couvertes de givre. Les pièces donnent directement l'une sur l'autre, en enfilade. Il n'y a pas de couloirs, à part le grand hall aux plafonds peints menant à l'entrée et son imposant escalier de marbre. Des portes peintes et dorées s'ouvrent sur les murs de chaque côté.

Tous les tapis étant roulés, les pas résonnent. Des draps en mousseline recouvrent les meubles et les très nombreuses statues occupant des niches dans les murs du palais.

Le souffle des investigateurs gèle dans l'air frigide de cette tombe figée, qui paraît encore plus froide que l'extérieur.

Une porte non verrouillée de cet étage conduit à la cour intérieure.

Le premier étage

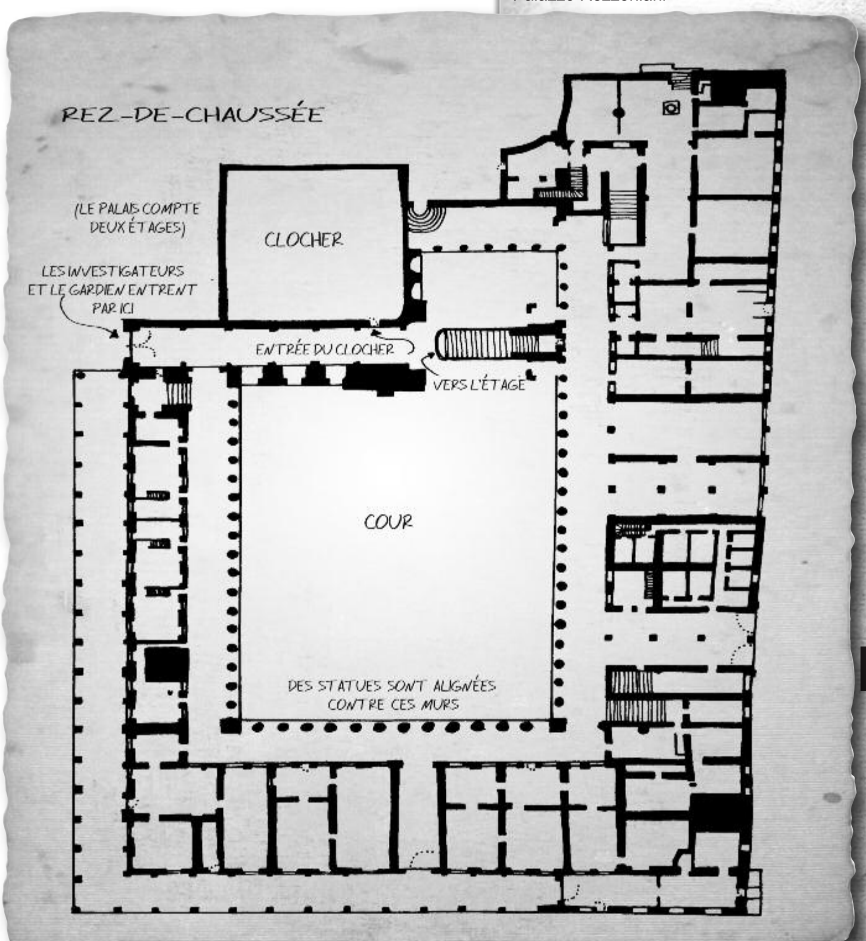
Au premier étage, on dénombre des salles de réception et de grandes salles destinées à des réunions, des bals et des conseils. D'immenses cheminées taillées dans le marbre percent les murs, aussi froides que béantes. Les habitants des tapisseries et des peintures noircies par le temps regardent les investigateurs de haut. Les pièces s'ouvrent sur d'autres salles, toutes magnifiques et hautes de plafond, des escaliers de marbre à chaque palier.

Le deuxième étage

Le dernier étage est réservé aux appartements privés de la famille. Ces salles ne sont pas ouvertes aux visiteurs.

Les appartements privés du deuxième étage font face au clocher. La porte est fermée à clé (test de **Puissance** ou de **Métier (serrurier)** pour la franchir). En la franchissant, on entre dans ce qui fut une belle pièce. Le meuble le plus remarquable est un superbe fauteuil ancien, placé devant une fenêtre. Celle-ci a été laissée ouverte par les visiteurs précédents, sans doute par erreur.

Palazzo Rezzoniani



Suite à cette négligence, les rideaux et les meubles précieux de la salle ont été trempés et gelés plusieurs fois de suite, et ils sont en mauvais état. La fenêtre donne droit sur le clocher.

Le fauteuil porte des marques horribles et sent encore le cadavre qui a reposé là. Maintenant encore, les coussins de l'assise et du dossier se creusent, comme si cet objet inanimé conservait farouchement la mémoire de son défunt propriétaire. C'est là que le *signor* Rezzoniani s'asseyait pour contempler ses chers automates. Là qu'il est mort, seul et oublié.

Le clocher

La seule entrée du clocher se trouve dans la cour du palais. Les portes donnant sur cette cour depuis l'intérieur du palais sont toutes déverrouillées.

La journée se fait de plus en plus sombre et brumeuse à mesure que passent les heures. Alors que l'horloge sonne, la tour résonne de grincements et de cliquetis d'engrenages. Puis, avec des gestes saccadés mais précis, une procession d'automates apparaît pour sonner le carillon. Au quart et aux trois quarts, deux paires d'automates différents sortent sur un balcon sous le cadran, quatre autres pour la demie, et les huit effectuent leur parade à l'heure pile.

Le quart, la demie et les trois quarts sont marqués par un simple coup de cloche. Les heures sont sonnées en entier, à l'unisson. Les investigateurs sentent une démangeaison dans leur jambe à chaque coup.

La section « Les automates » contient leur description. Ils sont difficiles à voir précisément depuis la cour. La meilleure vue est offerte par l'appartement privé des Rezzoniani, au deuxième étage.

La porte

La porte du clocher est verrouillée : tests de **Puissance** ou de **Métier (serrurier)**. À l'intérieur, l'obscurité est totale. Si les investigateurs n'apportent pas leurs propres sources de lumière, les risques de chute augmentent dangereusement.
Il y a cinq volées de marches en pierre. Les paliers disposent de minces meurtrières, surmontées de gargouilles grimaçantes. Les fenêtres n'ont pas de vitres et sont assez larges pour laisser passer une personne de TAI 12 ou moins. En bas, le Grand Canal s'écoule paresseusement.

L'escalier

Les marches n'ont rien à voir avec ces choses plates, larges, basses et régulières du vingtième siècle. Elles sont irrégulières, usées et à peine assez profondes pour un pied de taille moyenne. Les investigateurs doivent prendre garde. La balustrade, relativement récente, est d'une grande aide.

Si les investigateurs ont pris l'habitude de grimper au sommet de toutes les cathédrales d'Europe, ils seront en forme pour cette ascension.

Sinon, ils arriveront au sommet du campanile les yeux exorbités, les cheveux en bataille, le souffle court et avec des crampes aux jambes. C'est titubant, boitant et chancelant qu'ils mettront le pied sur le dernier palier.

Au-dessus d'eux, d'étroites lattes de bois forment vaguement une échelle, menant à une trappe dans le toit. Elle est cadenassée pour la protéger de la curiosité des touristes estivaux, mais le verrou est si fragile que les tests de **Puissance** bénéficient d'un bonus de +10 %. En cas de succès spécial, l'investigateur est surpris par sa faiblesse. Toutes les personnes impliquées doivent réussir un test d'**Agilité** pour éviter de tomber en arrière dans l'escalier.

Les autres investigateurs peuvent tenter de rattraper leurs compagnons, en opposant leur **Force** à leur **Taille**. S'ils échouent, ils tombent à leur tour. Descendre une volée de marches inflige 1D3 points de dégâts. Au palier, un nouveau test d'**Agilité** permet de stopper sa chute. S'il rate à nouveau, un investigateur tombe d'une volée de plus, subissant 1D3 points de dégâts supplémentaires, et ainsi de suite, jusqu'à arriver par terre.

Les investigateurs peuvent remercier la balustrade. Sans sa présence, ils seraient tombés directement dans le puits central, une perte de 6D6 points de vie par personne.

La trappe s'ouvre sur une dernière volée de marches étroites (des investigateurs de TAI 14 ou plus doivent monter de biais), menant à l'intérieur de l'horloge.

Hors de l'horloge

De jour ou de nuit, il fait assez sombre pour que Fenalik puisse les suivre. Il escalade l'extérieur de la tour sans difficulté. Sans un bruit, il atteint le sommet et se tient à l'opposé de la façade de l'horloge, sur la piste des automates. Réalisant exactement où se trouve la jambe gauche de sa précieuse statue, il lutte contre la tentation de l'attraper et de s'enfuir.

Dans l'horloge

Des investigateurs un peu grands doivent se baisser pour éviter les larges engrenages tournant lentement au-dessus d'eux.

Quant aux plus petits, ils doivent faire attention en enjambant les roues crantées qui dépassent du sol.

Et tous doivent se méfier des chaînes tendues descendant du plafond. Les lieux doivent être dangereux dans le noir !

Sous la coupole balayée par le vent règne une impression de mouvement ralenti et inéluctable. Tandis que les investigateurs avancent dans ce capharnaüm fonctionnel, ils aperçoivent certains automates en hauteur, imposants et sinistres dans la lumière diffuse, figés en plein élan. Ici et là luit l'acier d'une arme.

Les automates

Plus grands que nature, ces personnages grotesques sont plaqués or.

Voici une description des paires et de leur comportement à chaque quart d'heure. Le « triomphe » indique quel personnage reste seul sur le balcon pendant un moment, tandis que l'autre bat en retraite.

- **Quart d'heure. Deux automates** : la Mort (armée d'une faux) et l'Ange (armé d'une trompette) se rejoignent et s'affrontent. La Mort triomphe.
- **Demi-heure. Quatre automates** : le Turc (armé d'un cimeterre) et le Lion ailé (armé de sa patte avant) se rejoignent et s'affrontent. Le Lion ailé triomphe. Ensuite, le Condottiere (un soldat, armé d'une épée) et l'Assassin (armé d'un gros gourdin) se rejoignent et s'affrontent. Le Soldat triomphe.
- **Trois quarts d'heure. Deux automates** : la Paysanne (exhibant une jambe pour quelques pas de danse) et le Paysan (fasciné par la danse, fait une révérence, enlace la paysanne, se rejoignent et dansent. Le Paysan poursuit la Paysanne.
- **Heure pile.** Les huit automates sortent et jouent leurs scènes, en commençant par la Mort contre l'Ange.

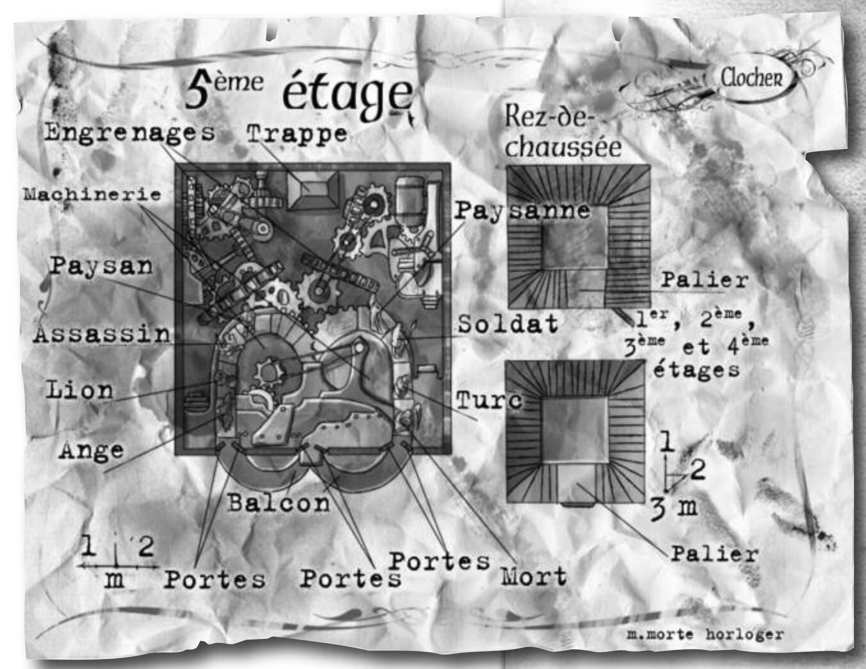
Fouiller les statues

Voici une liste de l'emplacement des automates selon le quart d'heure, en s'intéressant en priorité à la paire la plus proche des portes du balcon s'ouvrant sur la façade de l'horloge. Veuillez consulter conjointement le plan ci-contre.

Premier quart (01~15)
Rangée 1 : Mort, Turc, Soldat, Paysanne
Rangée 2 : Ange, Lion, Assassin, Paysan

Deuxième quart (16~30)
Rangée 1 : Turc, Soldat, Paysanne, Mort
Rangée 2 : Lion, Assassin, Paysan, Ange

Troisième quart (31~45)
Rangée 1 : Paysanne, Mort, Turc, Soldat
Rangée 2 : Paysan, Ange, Lion, Assassin



Plan du clocher

Quatrième quart (46~60)
Rangée 1 : Mort, Turc, Soldat, Paysanne
Rangée 2 : Ange, Lion, Assassin, Paysan

La première paire est la plus proche de la porte du balcon, et la première à sortir. La dernière est la plus proche de la trappe par où arrivent les investigateurs.

Il faut se faufiler derrière les dernières statues pour accéder à celles de devant.

En inspectant les personnages, les investigateurs voient que les jambes de l'Ange, de l'Assassin et de la Mort sont couvertes et qu'elles ont été taillées en bloc. Les pattes du Lion l'éliminent d'office comme porteur de la jambe gauche. Seuls le Turc, le Soldat, le Paysan et la Paysanne sont des candidats possibles.

Gratter la dorure révèle rapidement la couleur du matériau. La jambe gauche du Simulacre de Sedefkar est sur le Soldat.

L'heure sonne

Au moment même où les investigateurs finissent de gratter et découvrent la vérité, le quart suivant s'enclenche. (Les investigateurs peuvent l'éviter si les joueurs précisent qu'ils se tiennent à l'écart et attendent que la cloche sonne. Ne les pénalisez pas pour leur prudence.)

Dans l'horloge, le boucan des cloches est tel que les investigateurs craignent pour leur audition et leur santé mentale.

Le coup de minuit est intolérable ; il oblige à interrompre le travail pour se boucher les oreilles. Les automates s'activent. Le Soldat s'avance, brandissant sa fidèle épée. Les portes s'ouvrent brusquement. Sur un test réussi de **Trouver Objet Caché**, Fenalik est visible, debout à côté de la façade de l'horloge, dehors, à cinq étages de hauteur.

Fenalik, stupéfait, bondit en arrière et disparaît (0/1D3 SAN pour assister à ce suicide apparent, même si les investigateurs ne retrouvent évidemment aucun corps une fois redescendus dans la cour).

Il hésite avant de fuir, juste assez pour que les investigateurs pensent qu'il souhaite lui aussi s'emparer de la jambe du Soldat. Il espère que son apparition soudaine puisse être mise sur le compte d'une illusion d'optique. Un test réussi de **Trouver Objet Caché** permet de remarquer une grande chauve-souris s'éloignant en volant.

Quand les statues se mettent à bouger, les investigateurs qui les fouillent risquent d'être emportés dehors sur la plate-forme (test d'**Agilité** pour éviter d'être aplati contre le mur).

Si les investigateurs cherchent un moyen d'arrêter la machinerie et réussissent un test de **Métier (mécanicien)**, ils trouvent le levier qui arrête les automates. Situé entre les deux rangées de statues, il faut réussir un test d'**Athlétisme** pour l'atteindre sans problème si le mécanisme est en route.

Les automates s'avancent, fixés sur leurs supports, jusqu'aux fortifications derrière les arches, franchissant des portes qui s'ouvrent devant eux. Ils s'approchent d'une grande cloche, la frappent, se tournent l'un autour de l'autre en mimant un combat, jusqu'au triomphe de l'un d'eux. Puis, ils rentrent par le côté opposé.

Toute tentative sérieuse pour empêcher le Soldat d'avancer (test opposé de **Force** contre sa **Force** de 20) ou pour retirer sa jambe perturbe le mécanisme, avec les conséquences exposées ci-dessous.

Si les investigateurs laissent le Soldat terminer son chemin normalement, il revient dans l'horloge comme prévu, ses deux jambes intactes. Les investigateurs peuvent alors essayer de le démonter. C'est une tâche délicate, surtout avec aussi peu de lumière, nécessitant un test de **Métier (mécanicien)** pour réussir à détacher la jambe.

Il est aussi possible d'employer la force brute. La statue se brise si on lui inflige 20 points de dégâts (cf. sa fiche).

Les automates attaquent

Toute tentative visant à retirer la jambe a une conséquence, qu'elle réussisse ou qu'elle échoue. Pendant un moment, l'horloge reste immobile et silencieuse. Puis, les engrenages se mettent à grincer et à tourner plus vite, dans un grand charabia métallique. Si le levier d'arrêt a été tiré, il se désengage tout seul. Tout autour des investigateurs, les personnages prennent vie, bougeant et tournant frénétiquement le long de leur piste, attaquant avec leurs armes habituelles. Leurs mouvements saccadés et leurs visages figés ne font que renforcer l'étrangeté de la scène (perte de 0/1D6 points de Santé mentale).

Les investigateurs ayant réussi leur test de **Santé mentale** comprennent que leurs actions ont perturbé les poids et les liens fragiles contrôlant les automates. Ils assistent aux spasmes des derniers moments de l'horloge. Les autres sont convaincus que les statues ont pris vie et qu'elles les attaquent.

Dans les deux cas, tous les investigateurs présents doivent subir ou éviter d'une façon ou d'une autre deux attaques d'automates déterminés aléatoirement. Vous trouverez les informations nécessaires dans leurs profils à la fin de ce chapitre. Chaque attaque ne dure qu'un tour.

Quiconque devient fou, temporairement ou définitivement, panique et s'enfuit en courant. Ils doivent sauter (**Athlétisme**) pardessus les obstacles sur leur chemin, dont les engrenages sifflant au plafond, les roues crissant entre leurs jambes, les épées et les coups de pied. Pour chaque échec, ils subissent 1D6 points de dégâts, sans s'arrêter de courir pour autant. Ils doivent réussir un test d'**Agilité** pour ne pas tomber dans l'escalier (avec un malus de -20 % s'ils n'ont pas de lumière).

Quand la cacophonie commence, les investigateurs ont dix minutes pour sortir de la tour avant que la police, les Chemises noires et une foule curieuse et énervée ne convergent sur les lieux. Les automates continuent longtemps à tourner et à frapper dans le vide, puis ils finissent par tomber irrémédiablement en panne.

Conclusion

Accordez à chaque investigateur 1D4 points de Santé mentale pour avoir récupéré la jambe gauche du Simulacre de Sedefkar.

Lourde et encombrante, la jambe (TAI 4) est difficile à dissimuler. L'investigateur l'ayant prise commence à ressentir son influence néfaste.

Si le groupe est arrêté en sa possession, ou impliqué dans la destruction d'une horloge historique, ils risquent des problèmes judiciaires, comme un passage en prison ou une lourde amende. Dans ce cas, laissez-les payer une caution pour qu'ils puissent quitter la ville.

Il est maintenant temps de quitter Venise. La ville reviendra progressivement à la normale quand la jambe gauche et Fenalik ne seront plus là. On recommande aux voyageurs de se présenter à la gare avec une demi-heure d'avance, l'enregistrement des bagages pouvant prendre du temps.

Si Sebastiano Gremanci apprend leur départ et qu'ils ont récupéré la jambe gauche, il les félicite. Comme il fait un amalgame entre le fascisme et l'occultisme, à ses yeux, un coup porté contre le second l'est aussi contre le premier. Il paraît bouger plus facilement et moins s'appuyer sur sa canne maintenant que la jambe gauche part de Venise. Cela ne change rien au fait qu'il est mourant ; les investigateurs ne le reverront pas.

Alors qu'ils embarquent, un gentilhomme âgé, emmitouflé dans de lourds vêtements d'hiver, monte sur une chaise roulante. C'est Fenalik.

Fenalik

Pendant la nuit, les investigateurs rêvent d'une silhouette humaine blanchâtre, accrochée comme un pou, ou une araignée, ou un crabe, à la paroi extérieure du train qui fonce à toute allure dans la campagne. La chose regarde à travers les stores des fenêtres, et les investigateurs peuvent se voir dans le reflet de ses grands yeux affamés et cerclés de noir.

Ils discutent, ils dorment, ils se lavent les dents, mais le point de vue est froid, aussi objectif que s'il portait sur des poules ou des tomates, sans la moindre trace de compassion.

Les investigateurs, se mettant maintenant à la place de Fenalik, éprouvent une sensation de jugement et une pointe d'amusement face à des êtres si limités, si entremêlés dans leurs faiblesses qu'ils dépendent les uns des autres, de façon obscène, pour obtenir le plus petit succès, au lieu de connaître une glorieuse solitude, une autarcie totale. Alors, le rêve s'évapore, ne laissant qu'une anticipation aveugle, puis il ne reste que les ténèbres.



Scénario 9

Le Croisé noir

Constantinople, 1204
Par Geoff Gillan

Où les chevaliers francs de la quatrième croisade présents lors de la mise à sac de Constantinople traquent et achèvent le dément Sedefkar et son Simulacre infernal, mais relâchent un mal nouveau dont l'influence se fera sentir dans le futur.

À l'affiche

Merovac

Sous les traits de ce moine lépreux au service du comte Baudouin, se cache en réalité Fenalik, qui a pour objectif de mettre la main sur les artefacts que possède Sedefkar.

Sedefkar

Bien que présent en ville, car piégé par l'arrivée des croisés qui ont assiégé la ville des mois plus tôt, il refuse cependant d'abandonner ses plans aberrants. Il est actuellement en possession du Simulacre et du Mims Sahis.

Le capitaine Ramardi

Capitaine des marins armés vénitiens. Il est connu, mais pas particulièrement apprécié. En réalité, il est le meneur du culte de la Chair libérée.

Les Diables de Chair

Ce sont d'épouvantables êtres de chair, d'os et de viscères réunis par la magie, issus des cadavres des victimes de Sedefkar. Celui-ci les utilise pour ses plus sombres desseins.

Le dragon anatolien

Celui-ci séjourne dans une citerne souterraine, accessible depuis l'église Saint-Mokius. Les investigateurs devront l'affronter s'ils veulent récupérer le rituel de l'Écorché.

En quelques mots...

Durant la quatrième croisade, tandis que, tout autour d'eux, Constantinople est mise à sac, les investigateurs, fidèles du comte Baudoin, ont appris que la ville abritait un ancien artefact satanique, le Simulacre du Diable. Le père Agostino a pu retrouver un rituel servant à le localiser et réussir à le dissimuler dans l'église Saint-Mokius, avant d'être capturé puis torturé par des membres du culte de la Chair libérée.

Les investigateurs ont le choix entre plusieurs pistes : soit rechercher le rituel, soit rencontrer Merovac, le prêtre lépreux maître de l'occulte, ou encore enquêter sur le capitaine vénitien Ramardi.

Dans l'église Saint-Mokius, les investigateurs ont finalement mis la main sur le rituel, non sans avoir combattu les adorateurs du culte ou un dragon dans les tunnels souterrains. Le rituel leur a ensuite permis de découvrir que l'influence néfaste s'étendait depuis la Tour rouge sang.

Après avoir vaincu les Diables de Chair lancés à leurs trousses, les investigateurs ont combattu Sedefkar, au sommet de la tour, avant qu'il lance un horrible sort sur Constantinople. Une dernière surprise est venue ternir la réussite de leur mission : Merovac les a trahis, en emportant le Simulacre. Les survivants voudront-ils fonder l'Ordre du Noble Bouclier et ainsi traverser le temps dans les annales historiques, à la poursuite de l'artefact ?

Implication des investigateurs

Des investigateurs prétirés sont fournis à la fin de ce scénario (p. 56).
Les joueurs pourraient préférer interpréter leurs propres personnages. Si tel est le cas, ils devraient être loyaux envers les croisés et avoir juré fidélité au comte Baudouin de Flandres.

Enjeux et récompenses

- **Récupérer et lancer le rituel de l'Écorché** afin de récupérer le Simulacre du Diable afin de le détruire.
- **Neutraliser Sedefkar** et empêcher l'aboutissement de ses plans

Ambiance

Ce scénario se déroule durant le sac de Constantinople en 1204, dans une atmosphère d'une violence extrême. Combats, exactions, massacres, dans une ville qui a été assiégée durant des mois. N'hésitez pas à faire ressortir toute l'horreur de la situation, et la bassesse de l'âme humaine en de telles circonstances.



Informations pour le gardien

Le Croisé noir est un scénario de *Cthulhu Dark Ages* qui se déroule à Constantinople en 1204, alors que la ville est mise à sac. La violence exercée est terrible, même selon les standards appliqués à une époque déjà brutale. Ce scénario introduit certains concepts repris dans la campagne de 1923 et explique la disposition des objets principaux de cette campagne ultérieure, en plus de présenter un de ses personnages centraux.

Sedefkar en personne est présent en ville, piégé par l'arrivée des croisés qui ont assiégé la ville des mois plus tôt, refusant d'abandonner pour autant ses plans aberrants. Il est actuellement en possession du Simulacre et du Mims Sahis. Fenalik est également présent, sous le déguisement d'un moine lépreux au service du comte Baudouin, avide de mettre la main sur les artefacts que possède Sedefkar.

Le mode d'écriture

Puisqu'il s'agit d'un événement historique sur lequel se fonde une autre histoire, plus importante, ce scénario a, en quelque sorte, une fin prédéterminée. Cela prive les joueurs d'une certaine liberté puisqu'ils ne pourront pas en arriver à n'importe quelle solution. Pour que la campagne de 1923 ait un sens, Fenalik doit avoir en sa possession le Simulacre de Sedefkar.

Nous espérons que les joueurs aimeront être les personnages centraux de la chaîne d'événements qui les attend et ils auront en plus la chance d'avoir des informations de première main quant aux personnages historiques et aux artefacts autour desquels la campagne s'articule. S'ils tentent de changer l'histoire à la fin, le gardien devra se montrer plus malin qu'eux, ou terminer le scénario plus tôt.

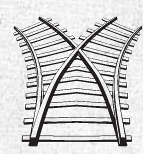
A propos des investigateurs

Des investigateurs prétirés sont fournis à la fin de ce scénario (p. 56).

Les joueurs pourraient préférer interpréter leurs propres personnages. Si tel est le cas, ils devraient être loyaux envers les croisés et avoir juré fidélité au comte Baudouin de Flandres.

Petite note : Le terme « franc » est utilisé pour désigner les croisés venus de la France actuelle et des zones frontalières. Les Vénitiens sont les habitants de Venise. Les autres Italiens sont désignés par leur ville d'origine. Ainsi, de nombreux habitants de Pise se trouvent à Constantinople et se montrent hostiles envers les Vénitiens.

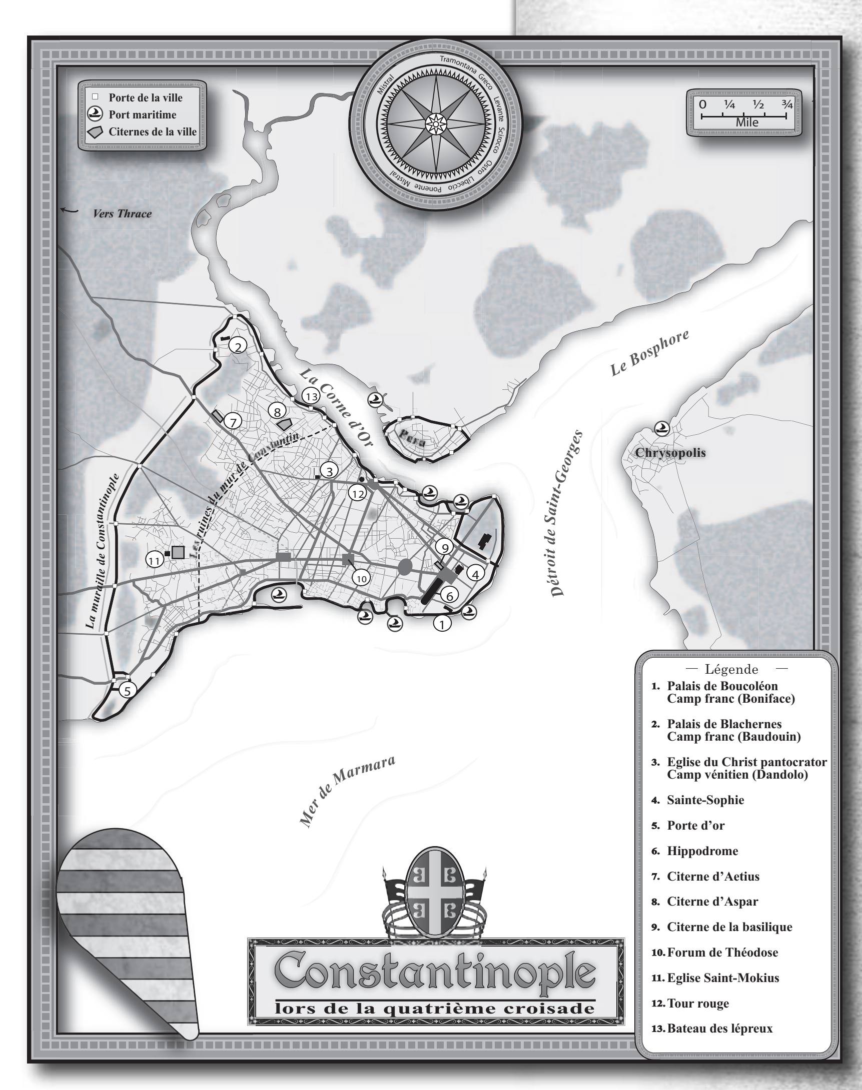
Ce scénario historique est optionnel



Ce scénario historique est optionnel. Des notes pour l'intégrer à la campagne se déroulant dans les années 1920 sont indiquées. Une copie de *Cthulhu Dark Ages* permettrait de mieux assurer le bon déroulement de l'aventure, mais n'est pas nécessaire.

La quatrième croisade et le sac de Constantinople

Ce scénario se déroule durant la quatrième croisade, à son apogée, le sac de Constantinople et la conquête de la ville par les croisés en avril 1204. La quatrième croisade est malheureusement connue pour être celle qui n'a même pas respecté son but, déjà discutable, de guerroyer contre les infidèles. La guerre a plutôt été livrée contre d'autres chrétiens, délaissant les combats prévus en Égypte pour attaquer en premier lieu Zara, la ville hongroise, puis Constantinople, le siège de l'Empire byzantin. Les raisons d'un tel état de fait sont nombreuses et complexes. Elles ont été nécessairement simplifiées dans le cadre de la trame historique de ce scénario.



Utiliser ce scénario dans le cadre de la campagne de 1923

Les événements de ce scénario sont relatés dans le manuscrit latin *Le Simulare du Diable* qui se trouve dans la Biblioteca Marciana (consultez le chapitre sur Venise).

La lecture de ce manuscrit donne le coup d'envoi à ce scénario. Il est recommandé que tous les scénarios historiques soient joués entre deux scénarios de la campagne de 1923. De fait, le meilleur moment pour ce scénario serait que les investigateurs lisent le journal lorsqu'ils quittent Venise pour gagner Trieste.

Documents pour les investigateurs

Pour aider le gardien, deux documents sont fournis aux investigateurs :

- ***Le Simulare du Diable* : Introduction** est un bref document qui peut être donné aux investigateurs lorsqu'ils trouvent le manuscrit à Venise. Ce document devrait satisfaire leur curiosité en attendant que vous puissiez leur présenter ce scénario.
- ***Le Simulare du Diable* : Résumé** est destiné au gardien qui préfère raccourcir la campagne et ne compte pas jouer ce scénario. Il permet aux investigateurs de 1923 d'en apprendre plus sur les événements qui se sont déroulés en 1204. Il contient des informations qui gâcheraient le plaisir des joueurs, donc ne le donnez que si vous n'avez absolument aucune intention de jouer ce scénario. Par contre, vous pouvez le distribuer à la fin du scénario.

Aussi répugnante que soit l'idée des croisades auprès des populations actuelles, elles étaient des institutions médiévales importantes et très populaires, de nombreuses familles pouvant se vanter de contenir plusieurs générations de croisés. La quatrième croisade est partie pour la Terre sainte et a négocié avec la ville de Venise, et ses chantiers navals, pour obtenir des moyens de transport.

Le doge de Venise a accepté de construire des bateaux et d'envoyer des hommes pour les diriger, mais le coût a été très élevé pour la ville, qui a dû suspendre toutes ses autres activités pour y parvenir. Lorsque le nombre de croisés s'est avéré trois fois inférieur au nombre attendu, les croisés n'ont pas pu payer le coût des bateaux. Le doge a alors fait une contre-offre. Les Vénitiens venaient de perdre le contrôle de Zara, une ville de l'actuelle Croatie, et le doge a proposé de reporter la dette si les croisés les aidaient à reprendre la ville.

Les croisés ont assiégé et conquis Zara et, alors qu'ils se trouvaient à l'extérieur de la ville, ils ont été rencontrés par un envoyé d'Alexis, prince de Constantinople. Alexis était en exil. Il habitait chez le roi allemand, Philippe de Souabe, cousin de Boniface de Montserrat, qui dirigeait les croisés francs depuis le décès de leur meneur originel, Thibaut de Champagne. Alexis, les Francs et les Vénitiens ont alors mis sur pied l'idée de mettre Alexis sur le trône de Constantinople, où il leur serait utile. De plus, si les Francs prenaient la ville, ils auraient suffisamment d'argent pour rembourser totalement les Vénitiens (l'attaque contre Zara n'avait fait que reporter le paiement, pas l'annuler).

Tous les croisés n'étaient pas heureux de ce plan, mais les meneurs l'emportèrent et la croisade se dirigea vers Constantinople. Le défenseur de la ville était son empereur, Alexis III. L'attaque a eu lieu le 5 juillet 1203, mais les Francs ont été repoussés et ont dû s'installer sur la rive nord de la Corne d'Or. Un double assaut (les Francs par la terre et les Vénitiens par la mer) a eu lieu le 17 juillet. Après ces combats sanglants, Alexis III a fui la ville. Le prince a donc pris le trône sous le nom d'Alexis IV. Les croisés se sont installés, campant dans des villes proches ou demeurant sur leurs bateaux, attendant les richesses et renforts promis par le nouvel empereur. Mais la position du nouvel empereur byzantin était plus proche du modèle romain que des Francs, et Alexis IV ne bénéficiait pas du soutien du peuple. De plus, l'Empire byzantin était pauvre. Les relations entre Européens et Byzantins se sont rapidement détériorées. Les Byzantins jugeaient les Européens mal éduqués et ces derniers trouvaient que les Grecs étaient tous dégénérés. Des émeutes et un incendie majeur ont éclaté. L'un des conseillers du jeune Alexis, le gendre d'Alexis III, Murzuphle, a emprisonné puis tué le jeune empereur, se sacrant empereur lui-même sous le nom d'Alexis V. Il a attaqué la flotte vénitienne avec un bateau en flammes. Les croisés ont donc décidé de prendre la ville et de placer leur propre prétendant sur le trône impérial. En avril 1204, ils étaient d'accord sur le partage de l'empire et ont lancé leur attaque. Pour démontrer leur sérieux, ils ont même renvoyé leurs prostituées en bateau. Après des jours de combats acharnés et un assaut sous-marin, les murs de la ville étaient tombés. Alexis V s'est enfui et les croisés ont mis le feu à la ville pour éviter toute contre-attaque. Durant trois jours, les Francs et les Vénitiens ont pillé la ville, se livrant à des actes d'une violence inouïe.

C'est lors du deuxième jour de ce sac que commence ce scénario. Au choix du gardien, un court prologue pourrait permettre de savoir ce que les investigateurs ont fait lors de l'assaut à proprement parler.

Le Simulare du Diable : Introduction

Le Simulare du Diable **(latin)**
Il s'agit d'un manuscrit enluminé écrit en latin par un moine cistercien anonyme, probablement aux alentours de 1260, basé sur des écrits antérieurs laissés par des moines qui se trouvaient à Constantinople en 1204. Les écrits ont été apportés à Venise lorsque les croisés vénitiens y sont retournés. Le manuscrit a été relié en 1505 par un artisan italien ; la date et son sceau figurent encore dans la couverture.

Le volume est un récit concernant la quatrième croisade et le sac de Constantinople, contenant de nombreuses digressions quant aux leçons morales et théologiques à en tirer. De merveilleuses enluminures accompagnent l'ouvrage, y compris des images d'un cimeterre courbe dont le pommeau était orné d'une tête de serpent et d'une armure qui semble avoir deux faces, l'une regardant vers l'avant et l'autre vers l'arrière.

Constantinople, 1204

Les groupes principaux

Les Vénitiens

Leur seigneur : Le doge de Venise, Enrico Dandolo

Leur campement : L'église du Christ pantocrator
Le doge de Venise est un homme de quatre-vingt-dix ans, plein d'énergie et de fougue qui, bien qu'il soit aveugle, exerce un contrôle strict sur Venise. Malgré son âge et son handicap, il a combattu avec ses troupes durant le siège de Constantinople, en première ligne. Il est connu par ses contemporains pour être un homme rusé et perceptif.

Les Francs (Boniface)

Leur seigneur : Le marquis Boniface de Montserrat

Leur campement : Le palais de Boucoléon
Boniface est le meneur officiel des Francs. C'est le cousin du roi de France et du roi d'Allemagne, Philippe de Souabe. (Ce dernier hébergeait jusqu'à récemment le prince Alexis, héritier potentiel de l'Empire byzantin.) Boniface est un homme éduqué, qui s'intéresse à la chevalerie et à la poésie, mais les Vénitiens ne lui font pas confiance.

Tout le monde pense qu'il sera nommé empereur de Byzance. Même les Grecs, qui tentent de plaire aux croisés, l'appellent Sanctus Rex Marchio, pensant qu'il sera leur prochain meneur, ce qui fâche tous ceux qui ne sont pas de cette faction, et plus particulièrement les Vénitiens.



Guerrier franc

Le Simulare du Diable : Résumé

Ce résumé contient des informations qui ne devraient pas être connues des joueurs si vous comptez faire jouer ce scénario. Cependant, il pourrait leur être distribué à la fin.

Extrait de *Le Simulare du Diable ou Les Véritables chroniques des œuvres du Malin durant la quatrième croisade* (latin)

« Ainsi, force est de constater que ce ne sont pas des humains maléfiques qui causèrent le sac de Constantinople en 1204, mais bien le Diable, dans toute sa malignité et sa monstruosité. Ce preux chevalier, qui allait devenir l'empereur de l'Empire latin, le comte Baudouin, le remarqua et envoya ses meilleurs chevaliers et serviteurs. Ils découvrirent une vile intrigue qui devait porter malheur aux croisés et aux Grecs, intrigue qui, en son cœur, concernait le Turc fou, Sedefkar, et ses adorateurs sataniques, une statue qui permettait de prendre la forme de n'importe quel autre homme, faite de peau humaine et appelée le Simulacre du Diable et un couteau maudit, la Griffe du serpent, capable d'infliger de terribles blessures en plus de lier l'âme de son porteur au Diable.

La statue fut volée par le moine lépreux Merovac, connu en Orient sous le nom de Fenalik, qui s'avéra être une créature satanique. Mais le Turc fut tué et le comte plaça le couteau en sécurité chez des amis dignes de confiance en la ville de Zara, afin que le Bien puisse triompher. Mais, dans son iniquité, le Turc maudit les meneurs européens de la croisade, malédiction qui se réalisa quelques années plus tard, et l'empereur Baudouin fut capturé, torturé et tué par des Bulgares qui décapitèrent aussi Boniface, l'autre meneur de la croisade. Le doge vénitien mourut également peu après et son corps fut laissé à Constantinople. Quelques années plus tard, même le pape mourut.

Enfin, l'Empire latin tomba aux mains des Grecs en 1261. »

La chronologie de la quatrième croisade

- **Novembre 1199, Tournoi d'Écry :** Thibaut de Champagne, meneur original de la croisade, devient croisé.
- **Février à mai 1200 :** D'autres Francs se joignent à lui, dont Baudouin de Flandres.
- **Avril 1201 :** Signature du Traité de Venise qui constate les termes financiers entre les Vénitiens et les Francs.
- **Mai 1201 :** Thibaut meurt et le marquis Boniface de Montserrat devient le meneur de la croisade.
- **Mi 1202 :** La croisade atteint Venise et part sur des bateaux vénitiens.
- **Novembre 1202 :** Siège de Zara.
- **Décembre 1202 :** Arrivée des envoyés du prince Alexis.
- **Juin 1203 :** La croisade arrive à Constantinople.
- **Juillet 1203 :** Attaque de Constantinople. Fuite de l'empereur Alexis III.
- **Août 1203 :** Les croisés placent Alexis IV sur le trône. Les croisés font le tour de l'Empire byzantin.
- **Janvier 1204 :** Murzuphle, gendre d'Alexis III, emprisonne Alexis IV et se saisit du trône.
- **Février 1204 :** Alexis IV est tué.
- **Mars 1204 :** Les croisés francs et vénitiens arrivent à un accord quant à la séparation de l'Empire byzantin.
- **9 avril 1204 :** Assaut de Constantinople.
- **12 avril 1204 :** Capture de Constantinople.
- **13 au 15 avril 1204 :** Sac de Constantinople.
- **16 mai 1204 :** Couronnement de l'empereur Baudouin. Naissance de l'Empire latin.

Les Francs (Baudouin)

Leur seigneur : Le comte Baudouin de Flandres

Leur campement : Le palais de Blachernes
Baudouin est à la tête du plus important contingent de croisés et ses hommes ont été en première ligne lors de tous les combats.

Il a environ trente ans. Il est venu avec son frère, Henry de Flandres, son allié le plus loyal. Leur père a également été un croisé. Il croit sincèrement que le sac est la rétribution divine infligée aux Grecs pour leur perfidie.

Un soldat franc typique

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	9	Intuition	45 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 11
Santé mentale 50

Compétences
Athlétisme 32 %
Fouiller 30 %
Monter la garde 70 %

Langue
Francique (langue maternelle) 50 %

Combat
• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3 + 1D4
• Pique 40 %
Dégâts 2D6 + 1D4
• Épée franque 40 %
Dégâts 1D8 + 1 + 1D4
• Bouclier 40 %
Bloque les attaques, 20 points de vie

Armure : Cuir bouilli (3 points de protection)

Équipements : Armes, bouclier, rations pour deux jours, barbe de trois jours

Les Européens

Ils demeurent majoritairement dans les quartiers européens, le long de la rive sud de la Corne d'Or.

Les Francs, les Italiens (venus principalement de Pise), les Allemands et les Anglais, anciens résidents de Constantinople, se sont presque tous ralliés aux croisés. Ceux qui ne l'ont pas fait ont préféré quitter la ville. Cela inclut la célèbre garde varangienne, qui était autrefois un groupe de guerriers Vikings. À cette époque, il s'agissait d'Anglais anglo-saxons.

Les Byzantins

Ils ont été chassés en grande partie. La plupart partent par la Porte d'or.

Les habitants de la ville sont majoritairement d'ascendance grecque et sont appelés Byzantins ou Grecs. Les gens du peuple sont les seuls à être restés sur place. Ils ont été abandonnés par leurs meneurs et souffrent maintenant sous le joug des croisés.

Principalement, ceux qui restent sont des marchands, des soldats, des prêtres, des artisans, des ouvriers, ainsi que leurs femmes et leurs filles.

En coulisses, le pape Innocent III

Lui se trouve à Rome.
Pour un homme qui se trouve à l'autre bout de l'Europe, le pape est remarquablement bien informé du progrès des croisades et il détient de nombreux espions dans tous les camps. De toutes les factions européennes, c'est le seul à condamner l'attaque contre une ville chrétienne (même s'il n'a rien contre l'idée d'une telle attaque, il pense qu'elle devrait être adéquatement justifiée).

Les lieux importants

La plupart des lieux importants pour le scénario sont détaillés dans les sections pertinentes du scénario. Cependant, des investigateurs pourraient aussi faire des détours pour admirer certains des lieux les plus connus de Constantinople. Une rapide description de ces lieux est donc offerte ici.

Sainte-Sophie

C'est la plus grande des églises de Constantinople. C'est un beau bâtiment au dôme étonnant, l'un des plus beaux de l'empire. L'église était autrefois le cœur spirituel de l'Empire byzantin, mais elle est maintenant en ruines, et désacralisée. Les précieuses reliques ont été volées ou disséminées dans tout l'empire. L'autel fait de métaux précieux a été cassé en morceaux et séparé avec le reste du butin. Du crottin de cheval et d'âne souille les sols. Une prostituée franque est assise sur la base de l'autel et chante des chansons paillardes à la demande.

Le palais de Boucoléon

Il s'agit du plus grand palais de Constantinople, composé d'un vaste complexe d'édifices et de jardins. Il a été pris par le marquis Boniface qui s'y est installé.

L'hippodrome

L'hippodrome est un stade gigantesque construit par les Romains. Il est décoré de nombreux monuments qui sont détruits ou retirés par les Vénitiens, qui possèdent maintenant les lieux. Quatre chevaux de bronze géants sont la préoccupation actuelle des Vénitiens, qui les descendent au port et tentent de les préparer pour leur transport jusqu'à Venise.

La Porte d'or

Cette porte est le point de sortie pour les réfugiés qui veulent quitter la ville. C'est l'ancienne porte qui se trouve dans le mur sud, au bas de la septième colline de Constantinople.

Prologue pour le gardien

Le sac de Constantinople est une période où règnent la violence et la cupidité. Mais de sombres pouvoirs agissent dans l'ombre, exacerbant le chaos et poursuivant leurs propres buts maléfiques. Sedefkar, le sorcier sans âge qui a découvert le Simulacre, a lentement retourné à son avantage le fait d'être piégé dans cette ville mourante. Il utilise le Simulacre pour se faire passer pour un capitaine croisé, membre de l'armée de Boniface, et il attire des victimes franques et vénitiennes dans sa tour isolée pour les tuer en utilisant un couteau sacrificiel, le Mims Sahis.

Grâce à ces victimes, il a pu invoquer l'Écorché, dont l'influence maléfique alimente le chaos et les émeutes en ville. Au même moment, Sedefkar est recherché par un culte vénitien, la Chair libérée, qui vénère aussi l'Écorché et souhaiterait mettre la main sur la statue et le couteau. Le culte a utilisé son influence sur les Vénitiens pour s'assurer que la croisade se rendrait à Constantinople, où il sait que Sedefkar se terre. Ce culte n'est pas le seul sur la piste de Sedefkar. Fenalik, le vampire, cherche aussi à s'approprier les biens de Sedefkar. C'est pour cela qu'il se fait passer pour le moine lépreux Merovac, conseiller en occulte du comte franc Baudouin.
Ces événements se déroulent dans un court laps de temps, alors que Constantinople est mise à sac. Ce scénario permet de voir le Mims Sahis et le Simulacre en action, bien que la sorcellerie de Sedefkar soit très dif-

férente de celle qui sera utilisée par la suite par les Frères de la Chair. Il explique également comment le Simulacre tombe dans les mains de Fenalik et pourquoi le Mims Sahis finit en Croatie. Il est important de noter que ce scénario ne vise pas l'échec des investigateurs, mais bien leur succès. Ils se voient confier la tâche de servir d'agents pour le comte Baudouin et, une fois qu'ils auront réussi, la justice de l'époque veut qu'il voie à la disposition des reliques surnaturelles. Ainsi, ce sont les actions du comte Baudouin qui décideront du destin de ces objets, mais uniquement si les investigateurs parviennent à détruire Sedefkar et à les rapporter au comte.

Prologue : L'assaut des murailles

Le gardien peut choisir de commencer ce scénario lors de la bataille finale, le jour avant que le siège commence, le 12 avril. Les investigateurs devraient avoir à faire un ou deux tests pour réussir des actions héroïques, mais l'idée n'est pas de les mettre en péril avant le début du scénario à proprement parler.

Les tactiques de combat

Après plusieurs attaques ratées contre les murailles de Constantinople, les croisés lancent un assaut novateur. Ils attachent deux bateaux vénitiens ensemble et créent de hauts ponts en haut des mâts, pour que les croisés puissent attaquer les tours qui gardent les murailles de la ville. Cet assaut a été organisé et mené par des forces combinées de Francs et de Vénitiens. Au même moment, des bateaux vénitiens attaquent les murailles portuaires de la ville. L'attaque est principalement concentrée autour de la Corne d'Or (voir carte p. 33).

Placer les investigateurs

Les joueurs devraient choisir où leurs investigateurs se battent durant le combat. (Les non-combattants devraient rester avec l'équipe qui s'occupe de la muraille terrestre, mais sans prendre part au combat.)

- À bord des bateaux, pour prendre les murailles et leurs tours.
- À bord des mêmes bateaux, mais membres de l'équipe qui attaquera les murailles à leur base, sur terre.
- À cheval avec les autres cavaliers.

L'attaque est lancée à l'aube, après une messe matinale. La première partie de la journée est consacrée à des allers et retours alors que les bateaux tentent de percer les murailles. Le vent n'est pas favorable et les croisés sont repoussés par des défenseurs déterminés. En après-midi, le vent tourne et forcit, ce qui permet aux bateaux d'atteindre les tours. Les croisés y voient un signe de la faveur divine.

- **Les tours :** Les investigateurs qui prennent les tours doivent réussir des tests d'**Athlétisme** pour grimper sur les ponts et de **Dextérité** pour pouvoir les traverser. S'ils tombent, ils plongent dans l'océan et pourront rejoindre le groupe qui attaque les murailles. Le premier homme qui parvient à traverser est un Vénitien, qui se fait réduire en charpie. Le second est messire André d'Urboise, qui parvient à atteindre les tours. Les investigateurs font partie de son groupe, qui inclut l'un des hommes de Boniface, messire Gaut-maris, qui s'acquitte de son rôle avec bravoure et se trouve en première ligne. (Note : Sedefkar se fera, par la suite, passer pour messire Gautmaris.) Le gardien devrait insister sur la situation dangereuse et précaire pour les croisés.
- **La muraille :** Une fois les tours prises d'assaut, le groupe sur la muraille s'attaque à la porte avec des pics, des épées et tout le matériel disponible. Demandez un test d'**Athlétisme** pour ceux qui voudraient atteindre rapidement la porte et se trouver en première ligne. La première ligne réussit à percer la porte. Le premier à franchir ce trou est le prêtre Aleamues de Clari, tandis que son propre frère tente de le retenir. Son attaque féroce repousse les Grecs, malgré leur nombre supérieur, et soixante-dix croisés entrent après lui. Messire Pierre d'Amiens ordonne à son groupe de fracasser une autre porte. Les investigateurs font partie de ce groupe. Ils devraient faire des tests de **Force** pour y parvenir.
- **La cavalerie :** Une fois que la porte est ouverte, les cavaliers arrivent au galop par la plage et entrent dans la ville. Ils chargent vers la colline du monastère où se trouve l'empereur byzantin et mettent le campement en déroute. Demandez un test d'**Équitation** pour prendre part à cette attaque, ainsi qu'un autre d'**Armes blanches : armes de mêlée** pour tuer les défenseurs.

Les croisés ont pris la ville et les Grecs sont en fuite. La bataille est terminée.

Introduction des investigateurs

Les investigateurs sont tous de loyaux serviteurs du comte Baudouin et des vétérans du siège de Zara.

Tous se sont distingués au service du comte par leur bravoure, leur ruse ou leur intelligence. Puisqu'ils font partie des croisés du comte, ils sont logés au palais de Blachernes (voir carte, p. 33).

Un chevalier franc typique

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 11
Santé mentale 50

Compétences
Athlétisme 32 %
Crédit 20 %

Langue
Francique (langue maternelle) 55 %

Combat
- Bagarre 25 %
  Dégâts 1D3 + 1D4
- Lance 40 %
  Dégâts 1D8 + dégâts causés par le cheval
- Epée 50 %
  Dégâts 1D8 + 1 + 1D4
- Bouclier 40 %
  Bloque les attaques, 20 points de vie

Armure : Cuir et mailles (5 points de protection)

Équipements : Armes, bouclier, armoiries

Pour en savoir plus

La quatrième croisade et le sac de Constantinople sont décrits dans de nombreux livres d'histoire. Certains textes utiles comprennent *The Fourth Crusade and the Sack of Constantinople* de Jonathan Phillips, d'où provient notre chronologie, ainsi que *The Fourth Crusade : The Conquest of Constantinople* de Donald E. Quiller et Thomas F. Madden. Tous deux contiennent des bibliographies fournies pour ceux qui voudraient d'autres lectures. Les récits de première main connus comprennent ceux de Gunther de Pairis et de Nicetas Choniate. Gunther était un moine cistercien qui passe une grande partie de son récit à expliquer, en des termes théologiques, en quoi son père supérieur avait raison d'endosser la mise à sac des reliques sacrées de Constantinople. C'est non seulement un récit intéressant mais aussi un remarquable exemple de propagande médiévale. Nicetas est un Byzantin qui relate, dans une abondance de détails sordides, la barbarie des croisés. Son récit est fait sur un ton indigné, à raison. *La Conquête de Constantinople* par Geoffroy de Villehardouin est également une chronique de première main et l'un des récits principaux écrits par un Occidental sur la campagne militaire, étant donné qu'il était proche des décideurs de l'époque. Sa version est disponible via le projet Gutenberg, et elle est utile à lire pour prendre connaissance de la toile de fond, mais elle esquive volontairement tout détail sur le sac de la ville. L'Internet Medieval Sourcebook comprend une collection de documents historiques et de cartes sur les aspects principaux de la croisade, et des extraits sont publiés sur le site de Fordham University (www.fordham.edu/halsall/source/4cde.asp). Pour terminer, une reconstruction en 3D de la Constantinople de 1200 est disponible à www.arkeo3d.com/byzantium1200. Elle n'est pas exempte de problèmes, mais demeure un bon moyen de visualiser la ville.

Historynet.com reprend un résumé utile trouvé dans le magazine *Military History*, indiquant certains détails sur l'attaque contre Constantinople ayant précédé sa mise à sac (www.historynet.com/fourth-crusade.htm). Le livre *Cthulhu Dark Ages de Chaosium* permettrait de rendre ce scénario plus vivant, d'autant qu'il indique de nombreux détails sur l'époque, et sur les équipements et la magie disponibles aux investigateurs. Cependant, il n'est pas absolument nécessaire de l'avoir et de l'utiliser. Tous les éléments nécessaires sont indiqués ici.

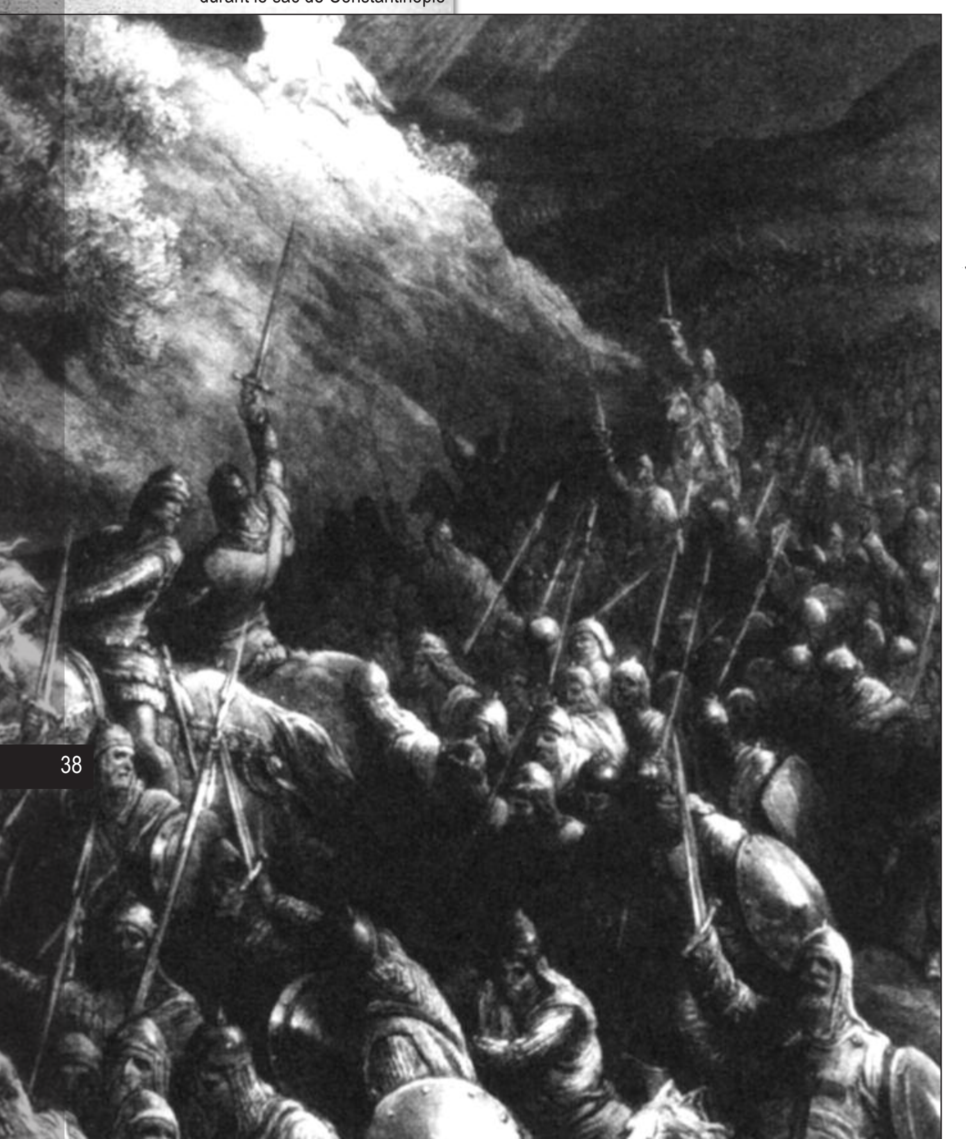
Remerciements complémentaires

Certains des investigateurs déjà prêts ont été créés par les testeurs originaux : Gilles de La Grave (Dean Engelhardt), Frère David (Peter Thomas), André de Troyes (Scott Belgrove), Renaud de Flandres (Angus Lidstone).



Le comte Baudouin

Le chaos règne dans les rues durant le sac de Constantinople



Le scénario commence le deuxième jour après la victoire. Les joueurs devraient indiquer au gardien comment leur investigateur passe la première journée de la mise à sac. Se sont-ils fait plaisir ou sont-ils horrifiés ? (Certains croisés l'étaient.) La règle parmi les Francs est que tout le butin doit être mis en commun, puis distribué par la suite. Ont-ils respecté cette règle ou, comme la plupart, tenté de s'emparer discrètement d'une partie ?

Ont-ils délogé une famille byzantine pour pouvoir vivre dans la magnificence d'une maison volée ou vivent-ils au palais, pour rester près du comte ?

Une convocation

Alors que pointe le deuxième matin du sac de Constantinople, chaque investigateur est convoqué au palais de Blachernes pour une audience immédiate et privée avec son seigneur, le comte Baudouin. Nul ne penserait à refuser.

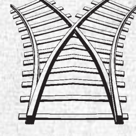
La ville est plongée dans le chaos. Les Francs pillent la ville tandis que les Vénitiens sortent avec application tous les trésors pour les embarquer sur leurs bateaux. Les Francs ont installé leurs prostituées dans les églises, habillent leurs chevaux de beau linge, agressent ou tuent toute personne qui les dérange et sont saouls presque tout le temps.

Les meneurs ont ordonné que les femmes soient respectées et que tout le butin soit mis en commun pour être divisé plus tard. Ces deux ordres ont été ignorés. Les investigateurs connaissent également les divisions en groupe décrites plus haut, ainsi que les faits ayant mené à la croisade, et sa progression.

Le palais de Blachernes

Le palais de Blachernes est le quartier général du comte Baudouin et de ses hommes. Les murailles de la ville, toutes proches, portent encore les traces des attaques des machines de siège, mais le palais est tombé sans résistance et n'a pas subi de dommages structuraux. Les chevaliers pillent le palais et emportent tout ce qui a de la valeur sur leurs bateaux. Les dames de la cour du comte Baudouin sont également présentes et, à l'intérieur, le palais est en ordre. Le palais est en fait un vaste complexe regroupant des églises, des chapelles, des murs résistants et de nombreux bâtiments distincts.

Une note sur le combat



Vu que le scénario se déroule en une époque violente, entre la croisade et le sac de Constantinople, et que les investigateurs sont des croisés, il contient de nombreux combats. Si le gardien souhaite limiter le nombre de combats pour plutôt se concentrer sur la partie enquête de ce scénario, il peut utiliser l'une des solutions suivantes :

- **Moral :** Le gardien peut décider que les combattants prennent une pause une fois que deux des leurs, ou plus, sont blessés sérieusement. Les autres se rendent ou fuient. Les ennemis qui se rendent peuvent normalement espérer la pitié des vainqueurs, mais la brutalité généralisée qui règne à cette époque fait en sorte que la décision de se montrer cléments dépend uniquement des investigateurs, puisque les normes de conduite sont totalement délaissées.
- **Limiter le nombre d'ennemis :** Limiter le nombre d'ennemis permettra de réduire la durée des combats. Cependant, ce n'est pas recommandé au moment où les investigateurs affrontent le culte à l'église Saint-Mokius, car le nombre important d'adorateurs donne son ambiance à la scène.

Une fois tous les investigateurs arrivés, ils sont invités à l'intérieur d'une tour du mur d'enceinte donnant sur la mer. Là, dans une chambre du palais, ils sont accueillis par le comte et son frère, Henry de Flandres. Son entourage habituel n'est pas présent. Un test réussi d'**Intuition** indique qu'il s'agit donc d'une affaire secrète.

La mission du comte Baudouin

Le comte Baudouin leur parle gentiment, mais sur un ton sérieux, et en vient rapidement au cœur du sujet. Des rumeurs veulent qu'une cabale de Vénitiens se livre à une hérésie condamnable et pratique une magie maléfique qui attire l'attention du Malin sur la ville. Baudouin pense que le destin de Constantinople a été décidé par les dieux, mais le fait que ses propres hommes aient perdu la tête et en oublient les règles de base d'un comportement civilisé pour céder à la débauche et au pillage lui laisse croire que des forces démoniaques pourraient être à l'œuvre, occupées à pervertir la volonté divine. Les investigateurs doivent trouver la vérité, détruire toute magie maléfique et lui ramener tout objet ou relique qui semble détenir un véritable pouvoir, afin qu'il le remette aux prêtres, qui pourront l'étudier et l'enfermer.

Le spécialiste en sciences occultes de Baudouin est un prêtre lépreux franc, le frère Merovac, à qui il envoie tous les objets mystérieux puisque, Merovac étant lépreux, il ne peut pas vraiment voyager. Les investigateurs pourraient aussi consulter Merovac s'ils le souhaitent, à condition d'être prêts à monter à bord du bateau des lépreux dans le port. (Si les personnages déjà prêts sont utilisés, le frère David connaît Merovac de réputation, mais il n'a jamais été à bord du bateau.)

Baudouin insiste pour que la mission demeure un secret. Il les charge de faire preuve de circonspection, puisque l'alliance entre Francs et Vénitiens est, au mieux, tendue. Lors de la croisade, les deux groupes ont souvent combattu l'un contre l'autre. Si les hérétiques devaient s'avérer représenter un véritable problème, les investigateurs devront les tuer, mais discrètement, pas en pleine rue. Si les investigateurs parviennent à savoir quel rôle joue le doge de Venise dans cette affaire, ou à déterminer son innocence, ce serait un plus. Le comte indique qu'il se montrera généreux dans la division du butin s'ils le servent bien.

Chercher le prêtre

Les investigateurs doivent tout d'abord se rendre à la basilique du forum de Théodose. C'est un prêtre vénitien qui a parlé du culte au comte Baudouin. Il est détenu par des hommes loyaux envers le comte, mais personne n'ose le déplacer. Les investigateurs doivent donc se rendre sur place pour l'interroger et commenceront leur enquête là-bas.

Une dernière demande

Avant qu'ils partent, Baudouin leur demande une chose supplémentaire : certains rapports indiquent que les Byzantins auraient relâché une sorte de monstre dans la ville, qui s'en prendrait aux Francs. S'ils voient un tel monstre, ils feraient mieux de le tuer.

Traverser la ville

Il est environ midi quand les investigateurs quittent le palais. Le comte accorde aux investigateurs les services de son barde, Bledic, qui leur servira de guide. Le barde a vécu à Constantinople avant le siège et connaît bien la ville. Il s'enorgueillit de son importance aux yeux du comte et ne cesse de rappeler aux investigateurs qu'ils se doivent d'assurer sa protection.

Certains investigateurs ont une connaissance rudimentaire de la ville et pourraient décider de se passer d'un guide. Si tel est le cas, une fois qu'ils quittent les artères principales qui relient les forums, ils doivent réussir un test d'**Orientation**. Sinon, ils se perdent.

Bledic

Ménestrel et guide franc

Caractéristiques

APP	16	Prestance	80 %
CON	8	Endurance	40 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	8	Puissance	40 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact 0
Points de vie 9
Santé mentale 60

Compétences

Athlétisme	30 %
Crédit	25 %
Culture artistique	
- chant	57 %
- raconter des histoires	40 %
- musique	30 %
- plaisanteries	20 %
Équitation	15 %
Folklore	40 %
Manipulation	25 %
Métier (pickpocket)	30 %
Orientation	60 %
Trouver Objet Caché	50 %

Langues

Francique (langue maternelle)	70 %
Grec	50 %

Combat

- Bagarre 40 %
  Dégâts 1D3
- Dague 40 %
  Dégâts 1D4

Armure : Cuir souple (2 points de protection)

Équipements : Flûte, beaux vêtements, bonnet de fou, poulaines, une flasque pend à sa ceinture, il porte une dague dans le dos.



Un citoyen grec typique

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact 0
Points de vie 12
Santé mentale 55

Compétences

Athlétisme 25 %
Crédit 20 %

Langue

Grec (langue maternelle) 60 %

Combat

• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3
• Dague 25 %
Dégâts 1D4

Armure : Aucune

Équipements : Couteau, vêtements, biens domestiques dans une charrette, cinq pièces d'argent

Le scénario présume que les investigateurs sont à cheval, mais ce n'est pas nécessaire. Cependant, Constantinople est bâtie sur plusieurs collines et il faut plusieurs heures pour traverser la ville à pied, surtout en armure. Dans de telles conditions, la vitesse des personnages est d'environ un kilomètre et demi par heure (consultez la carte, p. 33, pour évaluer les distances). Le temps est doux dans la journée, puisque c'est le printemps, mais les nuits sont fraîches.
Les investigateurs devraient choisir de passer par les rues principales ou par les ruelles. Les rues principales ont l'avantage d'être faciles à emprunter, ce qui rend le voyage plus rapide, mais elles sont aussi plus fréquentées.

Les postes de contrôle

À chaque demi-heure de trajet, les investigateurs rencontreront un poste de contrôle. Ceux-ci ont été érigés par les Francs pour limiter les mouvements des Grecs et sont supervisés par des sergents, accompagnés de leurs hommes. Les croisés et autres Francs n'auront aucun problème à les franchir, mais ils seront tout de même ralentis. Présumez qu'il existe 30 % de chances qu'un citoyen grec soit en train de débattre avec les gardes ou en train de se faire arrêter ou battre. Quel que soit le cas, cela retient l'attention des gardes présents sur place.

Vivre le pillage

Le gardien devrait sans cesse rappeler aux investigateurs que la ville est mise à sac. Partout, ils voient des pillages, de la violence et de la brutalité. Un nuage de fumée surplombe la ville, en raison d'incendies. Des bâtiments entiers ont été ravagés par le feu ou simplement éventrés, particulièrement dans les quartiers nord-ouest. Des hurlements déchirent l'air et des groupes de croisés ivres déambulent dans les rues en quête de sang, de richesses ou des deux. Les croisés se saisissent des Grecs et leur extorquent de l'argent. S'ils n'ont rien et ne savent pas où trouver de l'or, ils sont battus ou tués. Tous les croisés ne sont pas aussi assoiffés de sang. Les chroniqueurs grecs ont noté que certains croisés étaient intervenus pour empêcher des viols ou des meurtres, mais il s'agissait de cas exceptionnels. Les meurtres commis par les croisés concernaient même les bébés et les vieillards inoffensifs. Demandez un test de Santé mentale. Assister au sac de Constantinople fait perdre 0/1 point de Santé mentale. Un test d'**Intuition** permet de réaliser que les Francs sont dans une frénésie pire encore que celle démontrée à Zara. Peut-être est-ce en effet l'œuvre du Malin.

Quelques rencontres typiques :
• Des cadavres jonchant la rue.
• Des vieilles femmes en pleurs après avoir été attaquées.
• Un père qui implore les Francs en leur rappelant leur serment de respecter les femmes, alors que des croisés lui prennent sa fille.
• Un bâtiment en feu alors que les biens de valeur sont jetés par les fenêtres.
• Dans une des rues principales, des moines byzantins sont fouettés pour hérésie.

Une attaque des Varangiens

Quel que soit le chemin choisi par les investigateurs pour traverser la ville entre le palais de Blachernes au Forum de Théodose, ils passeront devant l'une des citernes de la ville. Les citernes sont d'importantes réserves souterraines d'eau soutenues par des colonnes romaines et reliées par des aqueducs aux lacs et rivières proches. Elles contiennent les réserves d'eau potable de la ville. Même les Francs n'oseraient pas les souiller.

La section souterraine est accessible par une arche au-dessus du sol au-delà de laquelle un escalier s'enfonce sous terre. La citerne elle-même est encerclée de chemins que les ouvriers peuvent emprunter, tandis qu'au centre se trouve l'eau. Les colonnes de soutènement se trouvent dans l'eau. L'eau est trop profonde pour qu'il soit possible de traverser en marchant et il faudrait nager. Parfois, de petits bateaux sont utilisés par les ouvriers.

Que ce soit à la citerne d'Aetius ou à une autre (probablement la citerne d'Aspar), entre le palais de Blachernes et le Forum, une bande de Varangiens tentera d'attirer les investigateurs dans la citerne pour les tuer et leur prendre leurs équipements, afin qu'ils puissent quitter la ville grâce à leurs déguisements. Cette attaque est particulièrement importante puisqu'elle permet aux investigateurs de tester leurs aptitudes face à des ennemis et qu'elle démontre l'existence du réseau de citernes.

Alors que les investigateurs approchent de la citerne, ils voient un croisé franc se faire entraîner vers l'escalier. Il crie indistinctement. Alors qu'ils approchent, ils peuvent voir qu'il se fait poignarder, mais dès qu'ils sont suffisamment proches, ils réalisent que c'est un coup monté. La prétendue victime est un Varangien déguisé en Franc.

Les autres Varangiens sortent de derrière les colonnes et attaquent les investigateurs. Le gardien devrait décider qu'il y a autant de Varangiens que d'investigateurs (sans compter Bledic). Des investigateurs prudents pourraient recourir à **Trouver Objet Caché** pour détecter l'embuscade.

Les Varangiens s'enfoncent dans la citerne s'ils sont vaincus. Les investigateurs peuvent les suivre pour les capturer ou les tuer, ou les laisser partir et retourner à leur mission.



Un test réussi de **Persuasion** ou de **Crédit** est nécessaire pour franchir les gardes, si le barde n'est pas présent. Un test de **Chance** pourrait indiquer que l'un des investigateurs est connu d'un des gardes. Une fois que les investigateurs ont réussi à convaincre les gardes de les conduire jusqu'au prisonnier, ils peuvent entrer dans la crypte.

Un test d'**Intuition** permet de réaliser que les gardes sont mécontents de leur affectation. Ils pensent que le prisonnier est fou ou maudit, voire les deux. Le fait d'être dans une église ne les réconforte pas, puisqu'il s'agit d'une église grecque, qu'ils considèrent comme corrompue et hérétique. Ils indiquent aux investigateurs que les croisés francs ont sauvé le père Agostino des mains d'un groupe d'hérétiques masqués qui ont pris la fuite.

L'un d'eux a été tué. Il s'agissait d'un Vénitien portant un tatouage sur le biceps gauche, ressemblant à un fouet à cinq lanières aux pointes affûtées.

Un garde varangien typique

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	9	Connaissance	45 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	9	Volonté	45 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 14
Santé mentale 45

Compétences
Athlétisme 32 %
Discrétion 40 %
Écouter 30 %
Trouver Objet Caché 30 %

Langues
Anglo-saxon (langue maternelle) 45 %
Francique 10 %
Grec 25 %

Combat
• Bagarre 40 %
Dégâts 1D3 + 1D4
• Hache 55 %
Dégâts 1D6 + 1D4
• Couteau 40 %
Dégâts 1D4 + 1D4
• Arbalète 40 %
Dégâts 2D6
• Bouclier 40 %
Bloque les attaques, 20 points de vie

Armure : Cuir bouilli (3 points de protection)

Équipements : Armes, bouclier, bourse contenant cinq pièces d'argent

Après la citerne

Au sud de la citerne, un groupe de soldats francs totalement saouls prétend qu'un monstre géant a écrasé la maison qu'ils occupaient, dévorant trois de leurs amis. Ils affirment de plus qu'il a disparu, tout simplement, ou qu'il s'est peut-être envolé. Ils sont incapables de se mettre d'accord sur son apparence.

Le Forum de Théodose

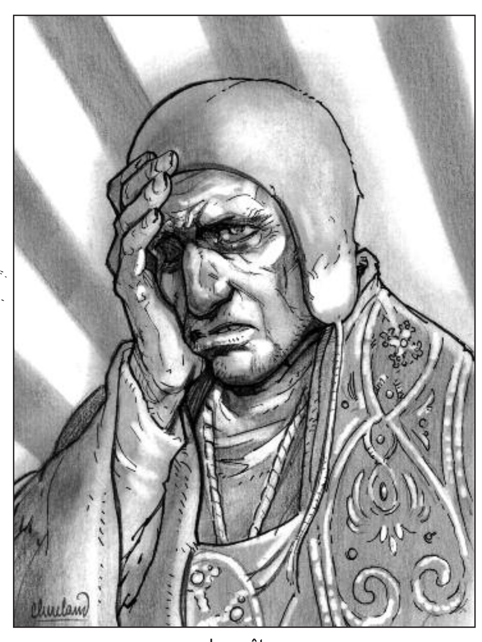
Le Forum de Théodose (Forum du Taureau) est un forum dans le plus pur style romain, avec des colonnes romaines qui entourent un carré gigantesque. Le Forum est occupé par des Francs qui chargent leur butin sur des mules ou des charrettes. D'autres sont en train d'arracher tout ce qui pourrait avoir la moindre valeur. D'autres encore sont assis ou couchés, boivent, parient, se battent ou tourmentent des prisonniers grecs.

Quatre basiliques flanquent les côtés du Forum. (Une basilique, à l'époque byzantine, est une église installée dans une structure antique.) La basilique nord est celle que cherchent les investigateurs.

Les quatre gardes

Le gardien pourrait vouloir se baser sur le plan de l'église Saint-Mokius pour servir de modèle à la basilique. Aucune carte spécifique n'est fournie pour cette basilique.

À l'intérieur, quatre croisés montent la garde dans la nef (partie centrale), surveillant l'entrée de la crypte.



Le prêtre



L'œil infecté d'Agostino pourrait coûter cher aux investigateurs peu méfiants

L'œil maudit

Un investigateur pourrait se faire toucher par le pus qui coule de l'œil maudit d'Agostino. Le gardien devrait faire, en secret, un test difficile de Constitution. En cas d'échec, la peau de l'investigateur devient irritée et l'inflammation touche rapidement son œil gauche. Après vingt-quatre heures, l'œil est totalement gonflé et éclate, faisant perdre 1D6 points de vie à l'investigateur et le rendant aveugle de cet œil. De plus, la victime perd 1/1D6 points de Santé mentale.

Pire encore. Si le Grand Prêtre de la Chair libérée est encore en vie, faites un test de Pouvoir en opposition. En cas d'échec, le Grand Prêtre peut maintenant voir à travers l'œil encore valide de l'investigateur. Celui-ci perd un point de vie par heure en raison de migraines terribles, jusqu'à ce qu'il n'ait plus de point de vie, que son œil valide explose et que l'investigateur meure.

Ceux qui assistent à la scène perdent 0/1D4 points de Santé mentale. Tuer le sorcier de la Chair libérée permet de mettre un terme à ce processus.



Capitaine Ramardi

Meneur du culte de la Chair libérée

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact +1D4
Points de vie 14
Santé mentale 0

Compétences

Athlétisme	40 %
Navigation	80 %
Orientation	75 %

Langues

Francique	25 %
Grec	10 %
Italien (langue maternelle)	65 %
Latin	40 %

Combat

• Bagarre	65 %
Dégâts 1D3 + 1D4	
• Couteau	65 %
Dégâts 1D4 + 1D4	
• Épée	75 %
Dégâts 1D8 + 1D4	
• Bouclier	60 %
Bloque les attaques, 25 points de vie	

Armure : Cuir et mailles (5 points de protection)

Équipements : Armes, bouclier, sac de cuir, carte

Le récit du prêtre

Enfermé dans une partie grillagée de la crypte se trouve un prêtre vénitien borgne vêtu d'une robe de bure en mauvais état.

Il semble avoir mal et se balance d'avant en arrière en se tenant la tête. Il ne cesse de répéter : « Il faut les repousser ».

- Le père Agostino prétend que ces hommes font partie d'une cabale vénitienne dénommée la Chair libérée. Il a entendu dire que le culte avait fait pression sur le doge pour qu'il décide d'une attaque sur Constantinople, en raison des fantastiques trésors occultes qui s'y trouvaient.
- Ça s'appelle *Le Simulacre du Diable* (qui vient du mot latin signifiant similitude). Le père indique qu'il s'agit d'un ancien artefact satanique qui permet à son porteur de prendre n'importe quelle forme ; la victime emprunte alors la forme du porteur. L'artefact permet également d'invoquer une présence maléfique, que le prêtre croit être un suppôt de Satan.
- Le père Agostino avait entendu parler de ce culte avant de quitter Venise, mais a été atterré de constater qu'il était actif à Constantinople. Un croisé vénitien du nom de Ramardi a demandé à tous les prêtres de fouiller la ville en quête d'un artefact, une armure qui semble faite de céramique, ainsi que d'un rituel en latin que les Byzantins devaient avoir puisqu'ils s'étaient opposés aux premiers membres de ce culte. Ils semblaient croire que quelqu'un pouvait utiliser l'artefact, mais personne n'en parlait ouvertement.
- Dans l'église Saint-Mokius, sur la septième colline de Constantinople, il a trouvé non seulement l'artefact, mais aussi un coffre qui avait été caché par des moines byzantins, dans lequel se trouvait un rituel qui mentionnait que les pièces de la statue pouvaient être fusionnées. Le rituel indiquait aussi qu'il pouvait servir à localiser la statue.
- Il a caché le rituel sous une statue de la Vierge, sachant que le culte se mettrait à ses trousses et espérant pouvoir le semer afin de trouver de l'aide. Il espérait que le rituel serait en sécurité puisqu'il croyait naïvement qu'aucun chrétien ne détruirait une statue de la Vierge.
- Le culte l'a rattrapé. Ils l'ont torturé et lui ont arraché un œil. Ils auraient fait bien pire encore, mais les Francs sont arrivés et les ont repoussés. Lui a été sauvé puisqu'il était un prêtre catholique.
- Agostino ne sait plus en qui avoir confiance. Il présume que, comme le culte est composé de Vénitiens, il n'aura pas vraiment de sympathisants parmi les Francs. C'est pour cette raison qu'il voulait des agents du comte Baudouin, puisque ce dernier peut assurer sa sécurité.

  Il présume que le culte attend encore à l'église que quelqu'un vienne chercher le rituel.

Un test réussi de **Perception** permet de constater qu'Agostino est un homme sincère et dévot qui dit la vérité. Un test réussi de **Sciences occultes** permet de réaliser que de mauvaises choses pourraient arriver si quelqu'un lançait un sort en utilisant l'œil d'une victime.

Le gardien devrait tenir compte du fait qu'Agostino est actuellement sous l'emprise d'un sort lancé par le sorcier de la Chair libérée. Celui-ci peut voir à travers l'œil valide d'Agostino, mais le sort tue lentement son hôte. Ainsi, l'identité des investigateurs sera connue du culte, mais pas ce qui s'est dit.

Une fois qu'Agostino aura fini son discours, il s'écroule. « C'est terminé, je n'ai plus l'énergie nécessaire pour les repousser. Arrêtez ce terrible maléfice. Que Dieu vous aide dans votre quête. » Subitement, il arrache le bandeau qu'il a sur l'œil et montre la cavité rouge et enflée qu'est son orbite vide.

Sa bouche énonce d'une voix sépulcrale : « Je vous vois ». Puis il éclate d'un rire dément alors que son œil valide explose comme une pustule, ainsi qu'une partie de sa tête. Tous ceux qui se trouvaient près de lui sont couverts d'un épais fluide jaune. Assister à la scène fait perdre 0/1D4 points de Santé mentale.

Un plan et des renforts

Les investigateurs ont plusieurs choix. Ils peuvent se rendre à l'église Saint-Mokius pour chercher le rituel. Ils peuvent aller faire part de leurs informations au comte, qui les enverra sur le bateau des lépreux, afin de savoir ce que Merovac en pense. Ils peuvent aussi décider d'enquêter sur le Vénitien, Ramardi.

Les investigateurs pourraient aussi décider qu'ils ont besoin de renforts. Ils peuvent en demander au comte ou recruter des hommes par eux-mêmes. Dans ce dernier cas, ils trouveront probablement suffisamment d'hommes au Forum de Théodose, mais devront réussir un test de **Crédit** pour pouvoir les enrôler.

Malheureusement, la journée est maintenant bien avancée et il est de moins en moins plausible qu'ils trouvent des hommes sobres et fiables qui accepteront d'abandonner le pillage pour eux. Ils peuvent trouver 1D6 chevaliers et 2D6 soldats avant le coucher du soleil.
Après cela, ils ne pourront trouver que 1D6 soldats et l'un d'eux boitera.

À la recherche de Ramardi

L'église du Christ pantocrator (tout-puissant)

Les investigateurs savent que les Vénitiens se sont installés à l'église du Christ pantocrator. Cette grande église est actuellement considérée comme la propriété des Vénitiens et leur sert de quartier général.

Plus précisément, il s'agit d'un monastère et d'un complexe ecclésiastique. Le monastère est un imposant bâtiment en pierre comprenant de nombreuses ailes au toit arrondi, autour d'un noyau central. Des centaines de Vénitiens y sont entassés, des chevaliers aux marins en passant par l'entourage et les serviteurs des nobles. Si le gardien le souhaite, les investigateurs pourraient apercevoir le doge, Enrico Dandolo, quatre-vingt-dix ans. Cependant, aucun test de **Crédit** ne pourra leur permettre d'obtenir une audience avec lui.

Ramardi est le capitaine des marins armés vénitiens. Il est connu, mais pas particulièrement apprécié. Ceci dit, les Vénitiens lui seront loyaux plutôt que de s'allier avec des Francs. Les meneurs vénitiens éclatent de rire et se moquent de toute mention d'un culte ou d'un monstre.

Rencontrer Ramardi

Ramardi est absent le deuxième jour du sac (premier jour du scénario) puisqu'il coordonne les activités du culte en ville. Il sera de retour à l'aube du troisième jour du sac si les investigateurs souhaitent le retrouver. Ramardi est grand, très fort, blond, prompt à la violence et aux gros mots. Il fait également partie, en secret, des adorateurs de la Chair libérée au service de l'Écorché et, en compagnie du Grand Prêtre du culte, c'est lui qui en est le meneur à Constantinople.

Comme tous les adorateurs, il porte le tatouage du culte. Son apparence rustre cache une grande ruse, mais il n'est pas aussi intelligent qu'il le croit et il connaît moins bien qu'il le devrait les forces maléfiques auxquelles il obéit.

Si les investigateurs le rencontrent à un endroit où il doit cacher sa vraie nature, entouré d'autres Vénitiens, par exemple, il se montrera brusque et rejettera de la main toutes leurs prétentions, mais il ne les attaquera pas directement.

Par contre, s'ils l'insultent, il utilisera cette attaque contre son honneur comme excuse pour tenter de les tuer.

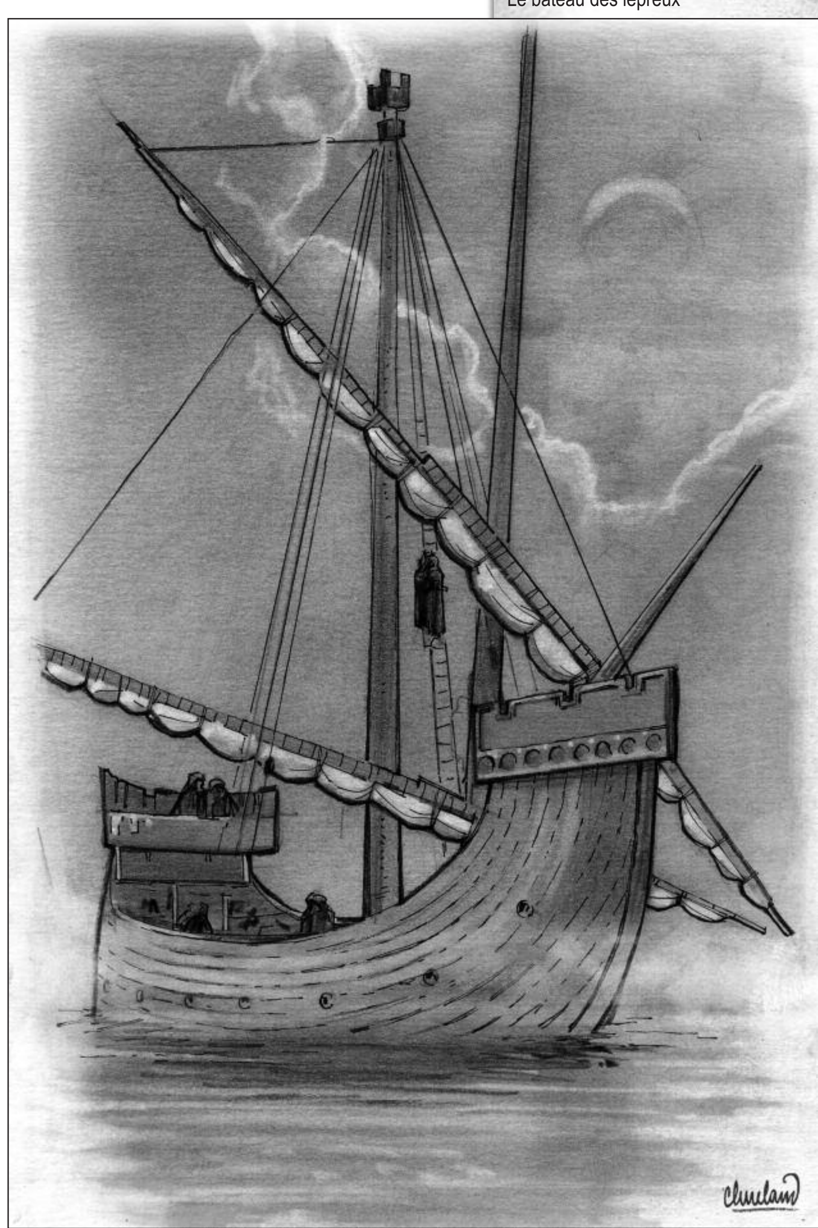
Sinon, il niera simplement tout. Son tatouage s'explique par le fait qu'il pratique la flagellation, ce dont tous ses marins pourront attester. Si les investigateurs rencontrent Ramardi à l'église Saint-Mokius ou à tout autre endroit où il pensera avoir l'avantage, il agira différemment, tentera de faire pression sur eux ou de les attirer à ses côtés. Pour cela, consultez sa description dans la section sur l'église Saint-Mokius.

Le bateau des lépreux

À propos de la lèpre

Le gardien devrait savoir que l'attitude, au Moyen Âge, face à la lèpre, était d'éviter tous ceux qui en étaient atteints et que la personne moyenne considérait les lépreux avec dégoût. Au douzième siècle, une messe a été créée, la messe de Séparation, précisément dans le but de séparer les lépreux de tout membre de la société, à l'exception des autres lépreux.

Le bateau des lépreux



Un marin guerrier vénitien typique

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 11
Santé mentale 60

Compétences

Athlétisme (esquiver)	32 %
Métier (mécanique)	55 %
Navigation	60 %
Orientation	40 %

Langue
Italien (langue maternelle) 50 %

Combat
- Bagarre 40 %
  Dégâts 1D3 + 1D4
- Couteau 40 %
  Dégâts 1D4 + 1D4
- Épée 40 %
  Dégâts 1D8 + 1D4
- Arbalète 40 %
  Dégâts 2D6
- Bouclier 40 %
  Bloque les attaques, 20 points de vie

Armure : Cuir bouilli (3 points de protection)

Équipements : Armes, bouclier, sac de cuir, carte

Les symptômes inquiétants de la lèpre provoquent une telle peur. Les gens de l'époque ne voulaient pas toucher les lépreux, ni leur sang, qui était jugé impur. En plus, la lèpre est souvent considérée comme étant un jugement moral, la personne qui en souffre étant aussi impure d'esprit que de corps.

À l'époque, il n'existait aucun remède contre la lèpre. La lèpre est une maladie bactérienne, ce que le Moyen Âge n'a aucun moyen de savoir, et encore moins la capacité de traiter.

Le bateau

L'érudit lépreux, frère Merovac, est le spécialiste en occulte des Francs, et le conseiller du comte Baudouin. Il voyage par bateau, mais reste à bord en tout temps. Le bateau est amarré au port, près de la porte Petrion, sur la Corne d'Or. Il est possible de l'atteindre en barque, mais peu de marins sont prêts à l'aborder.

Le bateau de Merovac est le *Pestis*, un bateau cargo modifié pour avoir deux ponts et deux châteaux, un à l'avant et l'autre à l'arrière. En plus de ses deux voiles et de deux gouvernails, il peut accueillir vingt rameurs. La plupart des bateaux vénitiens de la quatrième croisade étaient menés par des marins guerriers parfaitement entraînés. L'équipage de ce bateau est uniquement composé d'esclaves et de lépreux. Aucun marin n'accepte d'y monter.

La crainte éprouvée face à la lèpre donne un aspect inquiétant au bateau. Il est entouré de ténèbres et les lumières sont constamment tamisées. Les lépreux sont silencieux et présentent de terribles infections. Une forte odeur de pourriture flotte dans l'air. Leur meneur est discret, avec sa robe de bure noire et sa capuche rabattue, telle une araignée.

Le moine

Le frère Merovac est un moine de l'Ordre de Saint Bartholomée. Un test de **Théologie** permet de savoir que Saint Bartholomée a été écorché vif en Turquie. Malgré son entourage effrayant et sa présence déstabilisante, le frère Merovac est courtois envers les vassaux du comte et discute de bon cœur de tout ce qui lui sera présenté. Il assistera les investigateurs de son mieux pour tout l'aspect occulte.

Il peut indiquer les informations suivantes :

Quant à la Chair libérée :
- Le culte de la Chair libérée est une cabale vénitienne.
- Les Vénitiens vénèrent une déité païenne nommée l'Écorché ; leurs connaissances leur proviennent des archives de la Rome antique. Leur savoir est donc partiel et, dans certains cas, douteux.
- Les adorateurs de la Chair libérée sont des m'as-tu-vu qui n'ont pas de réels talents. Sedefkar et son Simulacre forment la réelle menace.

Quant à Sedefkar :
- Sedefkar est un Turc seldjoukide malveillant qui vit en ville en secret depuis plusieurs décennies. C'est un adorateur de l'Écorché.
- Sedefkar est en possession du Simulacre.
- Sedefkar doit être retrouvé et tué. Les artefacts qu'il utilise doivent être rapportés au comte Baudouin.

Quant à l'Écorché :
- L'Écorché est une ancienne déité païenne maléfique et d'une grande cruauté. Sa simple présence peut rendre les hommes fous.

Quant au Simulacre :
- Le Simulacre est une armure en céramique. Elle accorde des pouvoirs occultes à son porteur.
- Si le porteur est observé sous un angle oblique sous une lumière directe, il est possible de voir la surface de l'armure. Si on la frappe avec une force suffisante, cette pièce d'armure tombera.

Quant au rituel :
- Si les investigateurs décrivent le rituel dont le père Agostino leur a parlé, Merovac leur demande instamment de le trouver et de l'accomplir pour trouver Sedefkar.
- Si les investigateurs s'y refusent, Merovac est prêt à faire le rituel lui-même, une fois qu'ils l'auront trouvé. (Consultez les notes sur le rituel pour plus de détails.)
- Merovac ignore tout de la Peau de l'Écorché trouvée avec le rituel (voir ci-dessous). Il la gardera pour les investigateurs, s'ils le souhaitent.

Une aide supplémentaire

- Merovac peut traduire la plupart des langues pour aider les investigateurs. Il peut aussi leur fournir des connaissances occultes si le gardien pense qu'ils en auront besoin.

Les reliques de Constantinople

Pour ceux que cela intéresse, les églises et grottes de Constantinople regorgent de reliques. La plupart des églises en contiennent quelques-unes. Elles sont conservées dans des reliquaires, qui sont des contenants, souvent des coffres, dans lesquels les reliques sont conservées. Certains reliquaires ressemblent à la partie du corps de la relique contenue, ce qui pourrait faire du Simulacre du Diable une terrible moquerie d'un reliquaire, dans l'esprit médiéval.

Vous trouverez ci-dessous une liste de certaines reliques réellement saisies par l'évêque Martin et sorties de Constantinople, tel que relaté par Gunther de Pairis :
- Le pied de Saint-Côme, martyr
- Une relique de la tête de Cyprien, martyr
- Une relique de la pierre poussée devant le tombeau du Christ
- Une relique provenant du lieu de l'ascension du Seigneur
- Une relique de l'endroit où se tenait Jean lorsqu'il a été baptisé par le Seigneur
- Une relique de l'endroit où le Christ a ressuscité Lazare
- Une relique de la pierre où le Christ a mangé
- Une trace du sang du Christ
- Du bois provenant de la croix du Christ
- Une partie non négligeable de Saint-Jean
- Une dent de Saint-Laurent
- Le bras de l'apôtre Saint-Jacques

La véritable nature de Merovac

Ce que les investigateurs ignorent, c'est que Merovac est en fait le vampire Fenalik, qui exploite avec cynisme la peur engendrée par la lèpre pour se cacher parmi les croisés et pouvoir se nourrir des esclaves du bateau. Comme il ne craint pas d'attraper une maladie, son bateau est peuplé de lépreux, qu'il traite bien. Son déguisement est subtil et se limite à quelques marques sur le visage et les mains. Il porte une robe noire et reste dans les ténèbres la plupart du temps, comme le font les autres lépreux, qui sont encouragés à rester cachés. Dès qu'il entrera en possession du Simulacre de Sedefkar, il tuera toute personne à bord qui ne soit ni un esclave ni un allié et il fera voile vers la pleine mer.

L'église Saint-Mokius

La colline du dragon

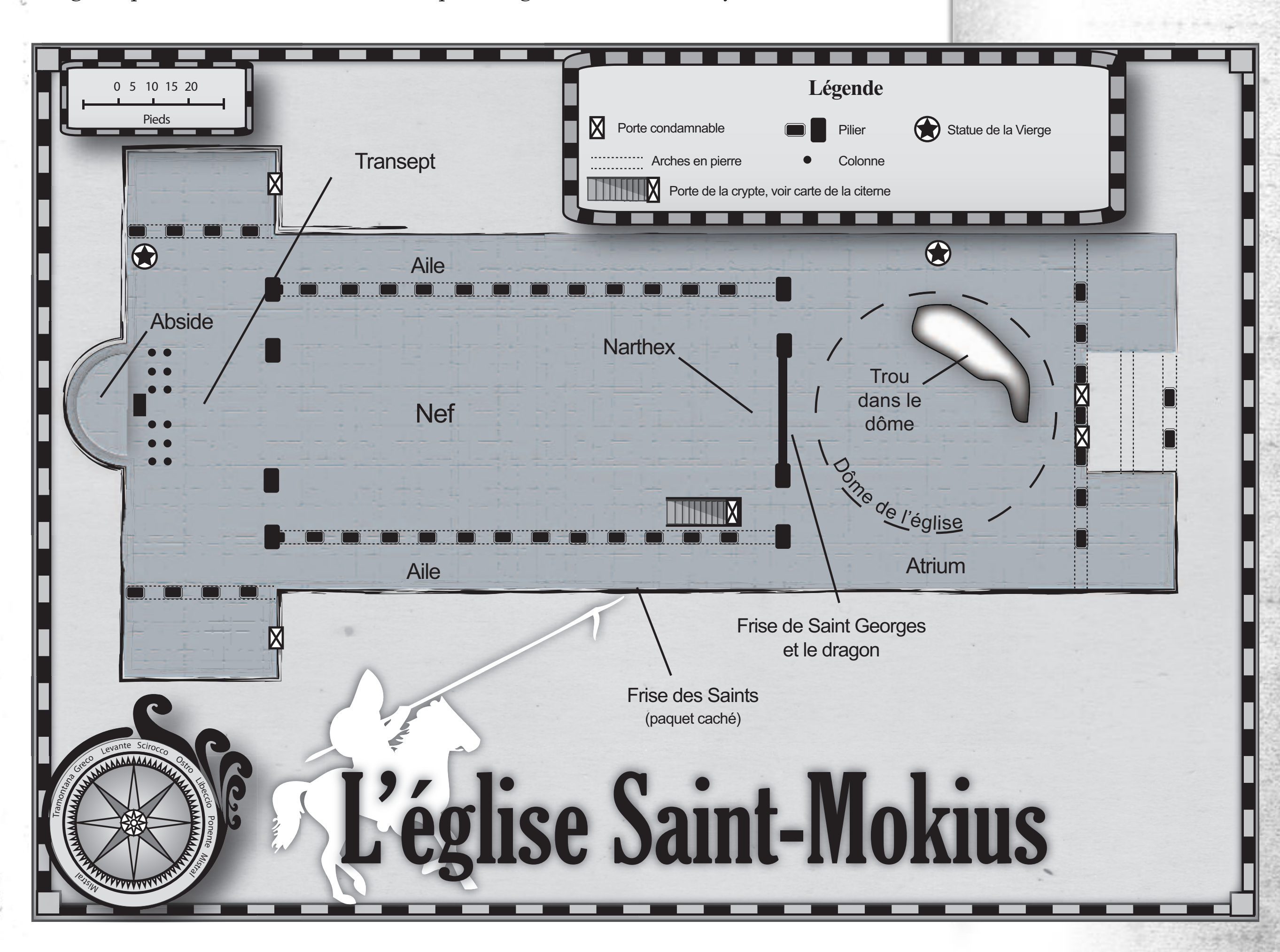
L'église Saint-Mokius se trouve dans les quartiers ouest de la ville, entre le Forum d'Arcadius et la muraille extérieure. Une fois que les investigateurs commencent l'ascension de la septième colline, ils entrent dans la zone détruite par les incendies successifs liés aux batailles et sièges des derniers mois. Là, le pillage se fait moins sentir et la plupart des gens qu'ils croisent sont des Grecs qui se dirigent vers la Porte d'or, au sud, pour fuir la ville. Les postes de contrôle sont moins nombreux et, tant que les citoyens de la ville se dirigent dans la bonne direction pour quitter la ville, ils sont laissés à eux-mêmes, s'ils partent les mains vides. Les investigateurs peuvent passer sans aucun contrôle.

Un groupe ivre

Montant également la colline, les investigateurs rencontrent deux prêtres francs aux yeux écarquillés et une prostituée saoule, qu'ils prétendent ne jamais avoir vue auparavant, ainsi qu'un prêtre grec pendu par les pieds au balcon d'un bâtiment ravagé par les flammes. Sept cadavres – trois croisés et quatre Grecs – se trouvent dans la rue.

Les prêtres se précipitent vers les investigateurs pour leur dire qu'un homme qui vit là a relâché le diable sur la ville. Certains hommes ont tenté de le libérer et ils ont été tués lors du combat, ainsi que les gardes des prêtres, ce qui explique les cadavres. Les investigateurs accepteraient-ils de les protéger en attendant les renforts ?
(Ceux-ci n'arriveront jamais.)

Si les investigateurs choisissent de rester et de les écouter, leur histoire est simple. Les croisés francs ont fait sortir de force un homme d'une maison toute proche, affirmant qu'il s'agissait d'un sorcier byzantin.



Zorzi

Grand Prêtre de la Chair libérée

Caractéristiques

APP	6	Prestance	30 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	9	Agilité	45 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées

Impact +1D4
Points de vie 15
Santé mentale 0
Points de magie 18

Compétences

Athlétisme	22 %
Culture artistique (tatouage)	30 %
Mythe de Cthulhu	15 %
Persuasion	50 %
Théologie	40 %

Langues

Francique	55 %
Grec	15 %
Italien (langue maternelle)	80 %
Latin	45 %

Combat

- Bagarre 50 %
  Dégâts 1D3 + 1D4
- Couteau 50 %
  Dégâts 1D4 + 1D4
- Arbalète 40 %
  Dégâts 2D6

Armure : Aucune

Équipements : Couteau, robe de prêtre, symbole du culte tatoué sur le biceps

Sortilèges : Stigmates de l'Écorché, Œil maudit (Cf. encadré ci-dessous)

Les voisins ont déclaré, pour plaire aux Francs, qu'il avait invoqué un monstre séculaire affamé de sang franc. Les croisés étaient sur le point de le torturer pour qu'il avoue, lorsque des alliés grecs les ont attaqués. Les prêtres pensent qu'il s'agit véritablement d'un sorcier puisque, quand il a été attaché par les pieds, sa barbe n'est pas tombée vers le bas comme elle aurait dû le faire. (Ce n'est toujours pas le cas, elle est collée par le sang qu'il a perdu en se faisant battre.)

Le prêtre, pendu la tête en bas, semble fou. Il hurle en grec que « le dragon » sortira des eaux et dévastera ses anciens ennemis avant de les bouter hors de la ville. Il a invoqué le monstre, mais ne sait pas où il se trouve maintenant.

La prostituée prétend avoir vu le dragon, qui ressemblait à un serpent géant croisé avec un poney, mais elle est parfaitement ivre. Les investigateurs peuvent penser ce qu'ils veulent de cette rencontre. Il s'avère que l'homme est réellement un sorcier et qu'il est fou. Il a récemment lancé le rituel pour invoquer le dragon anatolien, le monstre antique qui a autrefois été terrassé par Saint-Georges.

La famille effrayée

Alors que les investigateurs approchent de l'église, un test réussi d'**Écouter** permet d'entendre quelqu'un qui pleure derrière une pile de gravats qui était autrefois un beau bâtiment avant qu'il soit incendié et ne finisse par s'écrouler.


La bataille fait rage dans l'église

Un groupe de Grecs est caché derrière les gravats. Il s'agit de deux familles, neuf personnes en tout, certaines vieilles et d'autres très jeunes. Une petite fille blessée pleure. Si les investigateurs l'aident, sa mère les aidera en retour. Elle parle un peu leur langue et leur indique qu'un groupe d'environ vingt personnes, toutes vêtues de noir, traînent autour du bâtiment depuis le début de la journée. Les Grecs se sont cachés. Elle les a entendus parler ce qu'elle pense être de l'italien.

L'église en ruines

L'église Saint-Mokius a partiellement brûlé et deux de ses murs se sont effondrés au niveau du dôme. Le bâtiment voisin s'est totalement effondré.

Au milieu des gravats se trouvent dix adorateurs de la Chair libérée, habillés comme des soldats italiens ou comme des moines. Ce groupe est mené par le Grand Prêtre du culte, Zorzi. Celui-ci porte un bandeau métallique sur l'œil, dans lequel l'œil pourrissant du père Agostino est encore encastré.

Les adorateurs cherchent le rituel byzantin que le prêtre a caché, mais ne l'ont pas encore trouvé. Zorzi reconnaît immédiatement les investigateurs comme étant ceux qui ont parlé au prêtre. Il n'attend pas Ramardi, mais choisit plutôt d'attaquer immédiatement.

Lorsque les investigateurs approchent de l'église, Zorzi hurle en italien et gesticule de manière agressive, leur promettant une vie de servitude en enfer s'ils ne se rendent pas immédiatement.

Nouveaux sortilèges

Stigmates de l'Écorché

Coût : 5 points de magie pour le lancer une première fois contre une victime, un point de magie pour chaque fois supplémentaire ; perte de 1D4 points de Santé mentale lorsqu'il est lancé pour la première fois contre une victime.
Temps d'incantation : Un tour

Le sort a une portée de trente mètres et nécessite une ligne de vue pour un premier contact. Par la suite, la portée demeure la même, mais la ligne de vue n'est plus nécessaire. Le sorcier chante des syllabes gutturales en l'honneur de l'Écorché et pointe trois doigts vers sa victime. Une bande de chair est retirée, sur les mains, les pieds, le front ou le côté. Chaque bande de chair ôtée fait perdre 1D3 points de vie et réduit l'APP de 1D3. Aucun test de POU n'est possible. Les armures n'offrent aucune protection.
Note : Ce sort est considéré comme blasphématoire.

Œil maudit

Coût : 6 points de magie ; 1D4 points de Santé mentale
Temps d'incantation : 30 minutes

Le sort permet de voir à travers l'orbite vide de la victime. Il faut dans un premier temps que l'œil soit enlevé selon un certain rituel et qu'un lambeau de la chair maudite du lanceur ou d'une victime soit placé dans l'orbite vide. Le nouveau lambeau de chair se greffe instantanément à l'orbite. Au cours des 1D10 heures suivantes, l'œil pousse. La victime souffre de terribles migraines. Pendant que le sort est actif, le sorcier peut voir à travers l'œil de sa victime. Après cela, l'œil explose, tuant la victime. Ceux qui entrent en contact avec le fluide sortant de l'œil devraient consulter l'encart « L'œil maudit » (p. 41). Un rituel de guérison ou de purification permet de mettre un terme à ce rituel. De l'eau versée sur l'œil permet d'apaiser la douleur, mais ne met pas un terme aux effets. Si le sorcier meurt, l'œil pourrit immédiatement, mais la victime ne souffre plus des autres effets. Aucun test de POU n'est possible.

Zorzi utilise Stigmates de l'Écorché (décrit avec les nouveaux sorts, p. 46). Il envoie ensuite ses hommes à l'attaque, comptant prendre un prisonnier et tuer tous les autres. Si les investigateurs ont amené des soldats en renfort, les adorateurs se cachent de leur mieux et utilisent des arbalètes. S'ils sont plus nombreux que les investigateurs, ils leur tirent dessus à l'arbalète durant un tour puis chargent, espérant les avoir abattus avant qu'ils entrent dans l'église.

À l'intérieur de l'église

L'intérieur de l'église serait une meilleure position défensive pour les investigateurs. La porte peut être fermée et condamnée grâce à une lourde poutre. Les portions de mur effondrées se trouvent au niveau du plafond. Cela obligerait les adorateurs à grimper sur les gravats à l'extérieur et à descendre par le trou les uns après les autres, ce qui en ferait des cibles faciles à éliminer.

Une fois que quelques adorateurs auront été tués en passant par le trou, ils cessent d'entrer. Des tests réussis d'**Écouter** et de **Trouver Objet Caché** permettent de comprendre qu'ils tentent d'affaiblir le mur extérieur partiellement effondré pour agrandir le passage.

Les investigateurs ont cinq minutes avant l'arrivée de Ramardi et dix minutes avant que le mur s'effondre. Une fouille de l'église révèle ce qui suit :

- Dix statues de la Vierge se trouvent dans l'église. Il faut au moins trois minutes pour en soulever une. La plupart sont petites, mais deux d'entre elles ont une TAI de 100 et il faudra travailler en équipe pour parvenir à la soulever.

Le père Agostino a caché le rituel sous une petite statue qui fait partie d'une frise de saints et d'autres augustes personnages encastrée dans le mur. Elle est assez difficile à voir, ce qui explique que les adorateurs ne l'aient pas trouvée et il faudra une fouille minutieuse ou un test réussi de **Trouver Objet Caché** pour la voir. (Pour en savoir plus sur le paquet et le rituel, voir plus bas.)

- L'escalier à l'est de la nef mène vers la porte fermée de la crypte. C'est une porte lourde, qui est verrouillée. Il faudra réussir plusieurs tests difficiles de **Force** pour l'enfoncer ou de **Dextérité** pour crocheter la serrure.
- Une importante frise sur le mur ouest de l'atrium dépeint Saint Georges tuant un dragon au long cou, aux ailes courtes et à la tête de chien qu'il transperce de sa lance. Le dragon sort d'un lac ou d'une réserve d'eau.

Ramardi arrive

Au bout de cinq minutes, Ramardi arrive, accompagné de vingt hommes supplémentaires. Il est décrit dans la section concernant le campement vénitien situé à l'église du Christ pantocrator. Ramardi est plus circonspect, il tente de convaincre les investigateurs que leurs efforts sont vains et, puisqu'ils ne pourront pas s'échapper, qu'ils feraient mieux d'être raisonnables et de conclure un accord avec lui.

Si cela ne fonctionne pas, il tentera de leur faire croire qu'ils sont tous du même côté, qu'il tente lui aussi de trouver Sedefkar et son rituel pour mettre un terme à la folie qui règne sur la ville. Pourquoi ne travailleraient-ils pas ensemble ?

Adorateur de la Chair libérée

Caractéristiques

APP	8	Prestance	40 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	9	Intuition	45 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact 0
Points de vie 12
Santé mentale 0

Compétences

Athlétisme 27 %
Enseignements du culte 30 %

Langue

Italien (langue maternelle) 60 %

Combat

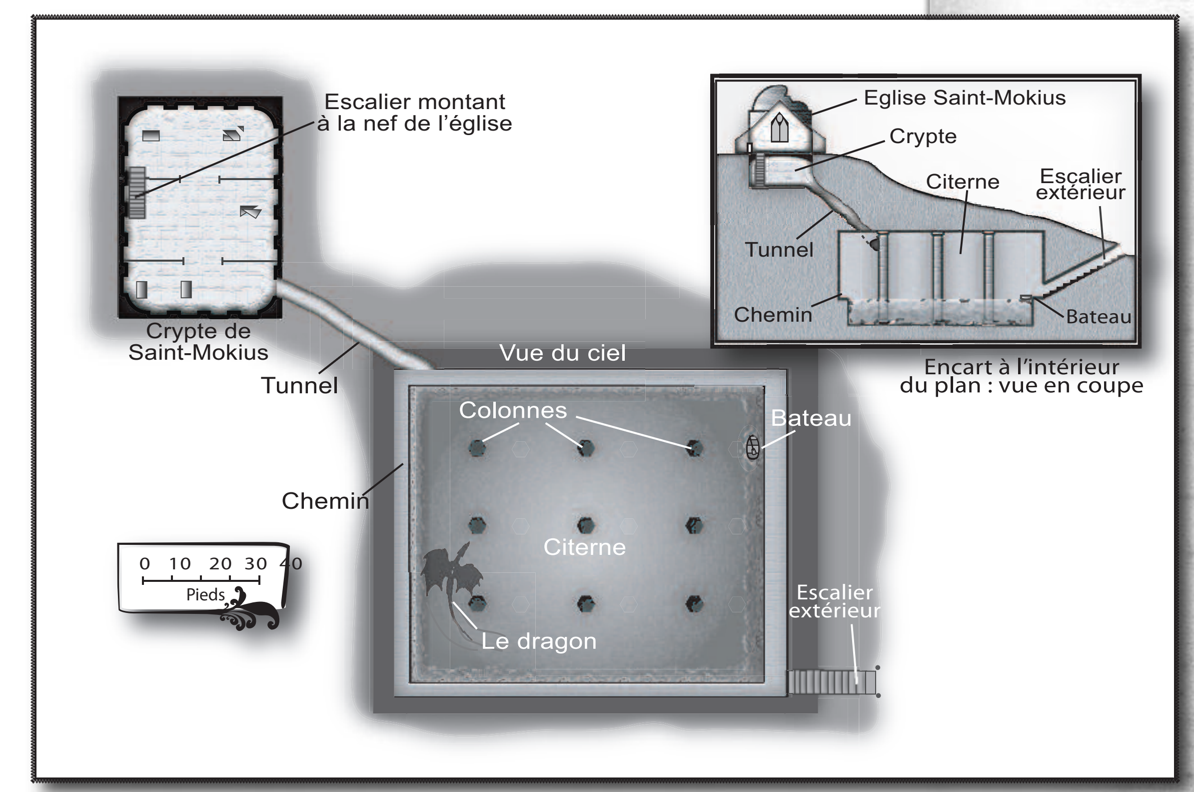
- Bagarre 40 %
  Dégâts 1D3
- Couteau 40 %
  Dégâts 1D4

Armure : Cuir (2 points de protection)

Équipements : Armes, bouclier, rations pour deux jours, yeux injectés de sang, symbole du culte tatoué sur le biceps

Sortilèges : Aucun. Les ouailles du culte ne connaissent pas la magie du Grand Prêtre.

La citerne de Mokius et le Mal qui y règne



Le paquet caché

Sous la petite statue de la Vierge (décrite ci-dessus) se trouve un paquet de la taille d'un petit carnet. Le paquet contient le rituel et a été placé là par le père Agostino. De l'extérieur vers l'intérieur, le paquet contient :

- Une feuille de papier ciré sur laquelle est écrit en latin et en grec : *Il viendra depuis la tour ensanglantée à la demande de son fils et adorateur préféré. Et la ville en deviendra rouge de feu et de sang.*
- Trois pages décrivant le rituel Détecter l'Écorché. Le rituel est écrit en latin, en grec et en arabe et contient de nombreux symboles occultes, des images d'humains écorchés et ce qui est visiblement une image d'un corps découpé qui orne les deux côtés des pages. Un test réussi de **Sciences occultes** permet de comprendre qu'il s'agit du rituel, sans avoir besoin de le lire.
- Un petit losange est inséré dans une boîte en argile cassée en son milieu et scellée par de la cire. La boîte est recouverte d'inscriptions en latin et en grec indiquant que l'ouvrir résultera en une mort certaine. Pour l'ouvrir, il suffit de briser le sceau de cire et de séparer les deux parties.
- À l'intérieur de cette boîte se trouve un petit extrait d'une matière qui, à première vue, ressemble à du papier de riz formant un cercle de la taille d'une tête environ. Il s'agit de la Peau de l'Écorché. Dès que la Peau est exposée, elle se colle sur la personne la plus proche. La victime peut faire un test d'**Athlétisme** pour l'esquiver, s'en saisir ou placer un obstacle sur son passage. (Consultez la section sur les nouveaux sorts pour savoir comment fonctionne la Peau de l'Écorché.)

S'échapper de l'église

Les investigateurs ont trois choix : négocier, sortir par la force ou trouver un autre chemin en fouillant la crypte et en empruntant le souterrain.

Négocier : Toute négociation leur permettra au moins de gagner du temps. Le culte n'a aucune intention de tenir ses engagements, comme le confirme un test réussi d'**Intuition**. Certaines promesses faites par les hommes de Ramardi sont particulièrement ambitieuses, comme d'accéder enfin au véritable pouvoir et de régner sur l'Empire byzantin en leur compagnie, ce qui ne peut que rendre soupçonneux même le plus naïf des investigateurs.

Sortir par la force : Plus les investigateurs attendent, plus les adorateurs sont nombreux autour de l'église. Il y a une centaine d'adorateurs en ville, mais seule la moitié peut se réunir puisque l'autre moitié cherche Sedefkar. Ajoutez un adorateur de plus à chaque minute, jusqu'à ce que le nombre de cinquante soit atteint. Si les investigateurs insistent pour sortir, le nombre ne sera pas en leur faveur. Au beau milieu du combat, le dragon pourrait apparaître pour attaquer (consultez la section « Le dragon dans la citerne » pour en savoir plus). Tous les combattants devront alors s'unir contre le dragon s'ils veulent avoir une chance de s'en sortir, mais la plupart des adorateurs prendront la fuite. Les investigateurs pourraient également choisir de fuir et de revenir plus tard pour tuer le dragon. Si tel est le cas, il sera retourné dans la citerne à ce moment-là, à moins qu'il n'ait relevé leur odeur pour les suivre.

S'échapper par la crypte : Une description complète de la crypte et du tunnel est donnée.

Le plan de Sedefkar

Près des rives de la Corne d'Or se trouve la Tour rouge sang, le refuge démoniaque de Sedefkar. Il y accomplit un rituel qu'il compte achever le matin du quatrième jour du sac de Constantinople. L'Écorché, gorgé des douleurs et malheurs qu'il a provoqués, viendra et détruira ce qui reste de la ville, récompensant ensuite Sedefkar en le transformant en un avatar de l'Écorché. Pour cela, Sedefkar doit fournir une victime sacrificielle chaque matin et chaque soir en plus de maintenir un autel érigé au plus haut étage de la tour et dédié à l'Écorché.

Pour pouvoir trouver ses victimes et avoir le temps de les préparer, Sedefkar utilise le Simulacre et la peau d'un croisé, messire Gautmaris, meneur des hommes du marquis Boniface. Sedefkar communique avec l'Écorché par le biais du rituel, ce qui lui a permis d'apprendre ce qui se passe en ville, notamment entre le culte et les investigateurs.

En plus, le fait qu'ils aient lancé Détecter l'Écorché ne fait probablement qu'attirer plus l'attention sur eux. Ainsi, lorsque les investigateurs se rapprochent de lui, Sedefkar sait déjà qu'ils représentent une menace et il a concocté un plan pour les éliminer. Sa vanité et sa cruauté l'ont poussé à décider qu'un des investigateurs serait sa prochaine victime. Pour cela, il est même prêt à prendre des risques.

Sedefkar a un plan en trois étapes. Il va affaiblir les investigateurs en envoyant les hommes de Gautmaris les attaquer. Il enverra ensuite ses Diables de Chair s'en prendre à eux s'ils entrent dans la tour et ceux qui restent seront éliminés à leur arrivée au dernier étage. À ce moment-là, Sedefkar n'est encore pas soutenu par un culte ou des adorateurs. Il a évité tout contact humain et compte sur ses Diables de Chair, sur le Mims Sahis et sur le Simulacre pour le protéger. Il est également suffisamment fou pour penser être le favori de son maître et croire que l'Écorché viendra à son secours in extremis si nécessaire.

La crypte et le tunnel

Il fait sombre dans la crypte. Des torches éteintes sont disponibles dans les torchères. La porte qui mène à l'église peut être bloquée grâce à un test de **Métier (mécanique)**. Il est également possible d'empiler les couvercles des cercueils contre la porte, afin de ralentir les poursuivants.

La crypte n'a subi aucun dégât, sinon au mur arrière est. Elle contient deux zones distinctes : des sépultures en pierre et des alcôves dans lesquelles les squelettes sont couchés sur le côté, la tête relevée face à l'est. Deux guerriers byzantins reposent là, en armure complète. Des investigateurs qui auraient désespérément besoin d'armes pourraient se saisir de leurs boucliers et de leurs épées, bien que l'idée soit répugnante dans la mentalité médiévale. Les autres tombes contiennent des dignitaires quelconques, enter-

rés dans leurs vêtements. En plus, trois tombes ont été éventrées et les squelettes gisent en tas par terre.

Le mur arrière est percé d'un trou d'environ deux mètres de haut sur plus d'un mètre et demi de large. Il semble très récent. Des pierres et de la poussière tombent encore si le trou est touché, mais il est solide et peu susceptible de s'effondrer, à moins que les investigateurs décident de le faire écrouler. L'odeur souvent associée aux reptiles en émane et, au-delà du trou sombre, le clapotis de l'eau se fait entendre. Les torches placées devant le trou vacillent, ce qui indique qu'un courant d'air passe. Le fait de tendre l'oreille ne permet pas de déceler autre chose que le bruit de l'eau.

Le tunnel se dirige vers l'est et parcourt environ quinze mètres en pente douce. Il débouche en haut de la citerne de Saint-Mokius. Tout bruit fait à l'entrée du tunnel ou dans le tunnel retiendra l'attention du dragon qui se trouve dans la citerne. Ce sera aussi le cas de l'odeur du sang, si jamais quelqu'un est blessé et saigne encore. Un simple test réussi de **Premiers soins** sur la blessure permettra d'empêcher qu'elle saigne.

Le dragon dans la citerne

La citerne

Les investigateurs tomberont sur le dragon soit en descendant l'escalier de la citerne soit en arrivant par le tunnel depuis l'église Saint-Mokius. Celui-ci débouche dans le mur ouest de la citerne, à une dizaine de mètres de hauteur, puisque l'église se trouve sur une colline. La citerne est une importante réserve d'eau potable, l'une des principales réserves de la ville. L'eau est suffisamment profonde pour qu'il faille y nager ou la traverser en bateau. Une petite barque est attachée au mur ouest. Un petit chemin en pierre fait le tour des murs, suffisamment large pour que deux personnes y avancent de front. Le haut plafond est soutenu par des colonnes.

Le dragon anatolien

Une créature s'est installée dans l'eau. Lorsqu'elle se couche, elle est entièrement immergée ou presque, seules quelques bosses dépassant, comme un crocodile. Il s'agit du dragon anatolien, celui qu'a combattu Saint Georges. Il est de retour, invoqué par une magie noire et tapi dans la citerne dont il n'émerge que pour se nourrir. Les Grecs désespérés qui l'ont invoqué ont tous été dévorés, à l'exception d'un seul, qui est maintenant aux mains des Francs.

Un test réussi d'**Écouter** permet de repérer la respiration d'une créature imposante. Si les investigateurs cherchent, un test réussi de **Trouver Objet Caché** leur permettra de voir les restes d'un sacrifice posés sur une pierre rudimentaire élevée en autel au centre de la citerne. Une coupe ensanglantée, des symboles tracés dans le sang et les odeurs nauséabondes émanant d'un ancien feu vont permettre de comprendre qu'il s'agit d'un lieu d'invocation. Un test réussi de **Sciences occultes** leur fera réaliser que rien, parmi ce qui se trouve sur place, ne permet de bannir la chose invoquée. Le seul moyen d'y parvenir sera donc de la tuer.

Attaquer le dragon

Si le dragon anatolien entend ou sent les investigateurs, il les attaquera immédiatement. Il a un long cou et un corps trapu, deux petites ailes et une crête acérée du cou à la queue. Le dragon se dressera sur ses pattes arrière et plongera sa tête dans le tunnel. La créature peut s'aplatir et entrer dans le tunnel, mais cela lui prendrait du temps et la rendrait vulnérable en cas d'attaque.

Sinon, elle peut se contenter de se tapir dans l'eau, à moitié immergée, comme un crocodile à l'affût.

Le dragon crache du feu, mais les investigateurs peuvent diviser les dégâts d'une telle attaque par deux s'ils se protègent derrière un bouclier et réussissent un test d'**Athlétisme** pour esquiver. Le dragon n'a pas de magie. C'est un adversaire redoutable, mais pas invincible.

Pour atteindre son ventre, plus vulnérable, les investigateurs devront sauter dans l'eau pour le combattre ou espérer qu'il se dresse pour les attaquer, mais le dragon est suffisamment malin pour rester hors de portée s'il le peut. Si le dragon attaque un investigateur depuis le haut et si celui-ci parvient à lui planter un coup d'épée, l'investigateur pourra bénéficier, en bonus, de l'impact du dragon. Une fois qu'il aura perdu la moitié de ses points de vie, le dragon fuira.

Les investigateurs peuvent fuir la citerne en empruntant l'escalier qui se trouve à l'autre bout, soit en courant sur le sentier, soit en empruntant la barque. Des tests réussis d'**Athlétisme** permettront d'esquiver les dernières attaques du dragon.

Si les investigateurs fuient après avoir été mordus par le dragon, celui-ci les traquera plus tard, pour terminer son repas.

Une fois que le dragon est tué, le sort qui lui a permis de revenir à la vie s'achève et la carcasse du dragon disparaît dans un brasier. Des investigateurs chanceux pourraient se saisir d'un os du dragon, qui ferait une relique efficace.



Le dragon anatolien

Créature magique unique

Caractéristiques

CON	30	Endurance	99 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	30	Puissance	99%
TAI	40	Corpulence	99 %
INT	3	Intuition	15 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact +3D6
Points de vie 35
Déplacement 12/15/8*

* Le dragon se déplace à 12 sur terre, vole (invisible) à 15 et nage à 8

Compétences

Discrétion 40 %
Pister 80 %

Attaques

Attaques par tour : 2

Attaque : Le dragon anatolien mort ou attaque avec sa queue. Il utilise principalement sa grande taille pour vaincre ses ennemis.

Souffle brûlant : Le dragon peut cracher du feu en un long jet droit. Il peut le faire trois fois par combat. Il est immunisé contre son propre feu.

• Bagarre 30 %
Dégâts 1D8 + 3D6
• Souffle brûlant 30 %
Dégâts 3D6 et met le feu à tout ce qui est inflammable

Armure : Peau écailleuse (6 points de protection, 2 seulement au niveau du ventre)

Sortilège : Aucun

Perte de SAN : Voir le dragon anatolien fait perdre 1/1D6 points de Santé mentale.

Diables de Chair

Protégés de Sedefkar, race inférieure de serviteurs

Caractéristiques

CON	4	Endurance	20 %
DEX	20	Agilité	100 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	9	Corpulence	45 %
INT	7	Intuition	35 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de vie	6
Points de magie	10
Déplacement	7/18* (vol)

* Les Diables de Chair semblent voler avec leurs ailes rudimentaires, mais en fait, ils se déplacent en sautant et en planant.

Compétences

Athlétisme	75 %
Discrétion	60 %
Imposture (se faire passer pour le diable)	85 %

Attaques

Attaques par tour : 2

Succion : Les Diables de Chair plantent leurs mâchoires édentées dans leurs victimes et aspirent, attirant la peau et les os en eux. Cela cause 1D4 points de dégâts par tour. Ils doivent tout d'abord réussir un test de Bagarre pour avoir une prise. Il est possible de se débarrasser d'eux en réussissent un test de FOR en opposition. Ce qui est aspiré par les Diables de Chair se retrouve dans leurs boyaux en 1D6 tours.

Coup de boyaux : Les boyaux des Diables de Chair dépassent de leur corps et peuvent être lancés. Les boyaux explosent dès qu'ils entrent en contact avec une victime et le contenu des boyaux brûle la victime, provoquant 1D4 points de dégâts et continue de brûler, faisant perdre un point de vie supplémentaire par tour, jusqu'à ce que la victime se rince.

Si les investigateurs n'entrent pas dans les citernes, le gardien pourrait choisir de faire se nicher le dragon anatolien ailleurs en ville.

Le retour

Les investigateurs devraient avoir le rituel. Ils devraient aller s'installer en sécurité pour pouvoir l'étudier, peut-être consulter le frère Merovac.

À leur retour, une bande de rustres – trois chevaliers et dix soldats, des hommes de Boniface – les aborde et affirme que des Grecs les éliminent les uns après les autres. Nombreux sont ceux qui ont disparu, au moins douze personnes.

Ils ont trouvé des lambeaux de peau de l'un d'eux et ils pensent que le sorcier grec hérétique est coupable. Dans leur paranoïa, ils soupçonnent aussi que Baudouin et le doge de Venise savent quelque chose et leur cachent des informations.

Ils sont installés sur la rive sud de la Corne d'Or, face à Pera, et ont fouillé toute la zone pour trouver les coupables, en vain.

Maintenant, ils étendent leurs recherches. Ils sont brutaux dans leur manière de poser des questions et cherchent surtout un coupable à tuer. Ils ont avec eux un témoin fou, un jeune croisé qui prétend avoir vu des démons se saisir de ses pairs.

Le rituel de l'Écorché

Lancer le rituel

Une fois que les investigateurs ont mis la main sur le rituel pour Détecter l'Écorché, ils devront le déchiffrer et décider s'ils veulent le lancer. Le rituel est en latin, en grec et en arabe. Des tests réussis dans deux des trois langues suffisent, car le texte n'est pas différent, mais répété dans les trois langues. Ceux qui lisent et comprennent le rituel perdent 1/D16 points de Santé mentale.

Le rituel est lancé en utilisant un peu d'eau, généralement dans un bol approprié pour les rituels. Plusieurs ingrédients occultes sont ensuite ajoutés : des écailles de serpent, des plumes noires, de la cire aux propriétés magiques. Il faut également sacrifier un peu de chair fraîche. La personne qui donne sa peau perd 1D4 points de vie. La localisation de l'Écorché est alors révélée dans le bol.

Un test réussi de **Sciences occultes** est également nécessaire pour accomplir le rituel, qui a les résultats suivants :

En cas de succès critique : Les investigateurs voient la Tour rouge sang près de la Corne d'Or, au nord de la ville. Un test réussi d'**Orientation** ne leur laisse aucun doute sur l'emplacement précis de la tour.

En cas de succès : Comme ci-dessus, sauf que Sedefkar sait que le rituel a été utilisé et a une vague idée de l'identité du lanceur. Les investigateurs voient rapidement son visage alors qu'il les regarde à travers le bol d'eau. Il mettra ses Diables de Chair à leurs trousses.

En cas d'échec : Les investigateurs ne trouvent pas l'emplacement de la tour. Pire encore, ils attirent tout de même l'attention des Diables de Chair.

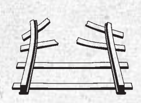
En cas d'échec critique : L'Écorché leur apparaît. Utilisez les caractéristiques données dans *Le brouillard se lève*, le dernier chapitre de la campagne se déroulant à Londres en 1923. Il punira sans pitié toute personne qu'il rencontre avant que son influence sur le monde ne redevienne que l'emprise maléfique qu'il détient sur Sedefkar.

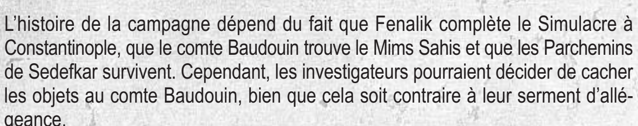
Il est possible que les investigateurs amènent le rituel au comte Baudouin, qui l'enverra ensuite à Merovac ou qu'ils aillent directement voir Merovac. Dans un tel cas, ses alliés et lui accompliront le rituel avec une compétence de **Sciences occultes** combinée de 80 % et la peau nécessaire proviendra du dos d'un des esclaves. Les résultats seront les mêmes que ci-dessus.

Trouver la Tour rouge

Une fois qu'ils ont lancé le rituel Détecter l'Écorché, les investigateurs constatent que l'influence néfaste s'étend à partir d'un certain point de la ville. Il s'agit de la Tour rouge, aussi appelée Tour rouge sang. Une fois que les Ottomans auront pris le pouvoir, la Tour rouge deviendra l'emplacement de la Mosquée désertée, quartier général des Frères de la Chair durant la campagne de 1923.

Et si les investigateurs ne cèdent pas le Simulacre ?





L'histoire de la campagne dépend du fait que Fenalik complète le Simulacre à Constantinople, que le comte Baudouin trouve le Mims Sahis et que les Parchemins de Sedefkar survivent. Cependant, les investigateurs pourraient décider de cacher les objets au comte Baudouin, bien que cela soit contraire à leur serment d'allégeance.

Ce scénario est raconté sous une forme de flashback et le gardien peut donc y mettre un terme à n'importe quel moment. Si tout le reste échoue et que les investigateurs semblent sur le point de renier leur serment, d'autres chevaliers arrivent à la tour. Une douzaine de chevaliers de Zara, sous le commandement de messire Miho de Dubrovnik, arrivent pour leur prêter main-forte, ayant reçu leurs ordres du comte Baudouin. Eux emporteront les objets trouvés si les investigateurs ne sont pas enclins à le faire.

Et si les investigateurs échouent ?

Si les investigateurs ne parviennent pas à arrêter Sedefkar, la violence gagne en intensité et ne cesse pas après le sac, tandis que l'influence de l'Écorché s'étend. La mort et la destruction frappent l'Empire latin et c'est avec un soupir de soulagement que le reste du monde constate son effondrement quelques décennies plus tard. Le désir de Sedefkar de devenir un avatar de l'Écorché n'a jamais été une vraie possibilité. Son échec le laisse surpris et désorienté. Il est tué par des croisés vénitiens sous le coup d'une rage violente provoquée par l'influence de l'Écorché. Ils emportent le couteau, qui se retrouve à Zara, mais le pape les oblige à faire amende honorable auprès des habitants de Constantinople et de leur rendre le butin saisi. Le couteau est donc repris par les Croates et finit sa course à Vinkovci. Merovac disparaît quant à lui avec le Simulacre et les Parchemins.

Bien que lancer le rituel soit le meilleur moyen de trouver la Tour rouge, ce n'est pas le seul :

• Les hommes de Boniface offrent une piste, après la rencontre avec le dragon. Il est possible de suivre la trace des personnes disparues. Fouiller toute la zone prend du temps, mais cela permet de conclure que la tour est le point central reliant toutes les disparitions.
• Les investigateurs peuvent également interpréter ce qui est écrit sur le papier qui protège le rituel. Il y est fait mention d'une tour sanglante. Les Byzantins connaissent la réputation de la Tour rouge sang, puisque Sedefkar s'y est installé en 1201. Par contre, les Byzantins répugnent à l'idée de l'attaquer et un test réussi de **Persuasion** sera nécessaire pour obtenir l'information. Auparavant, Sedefkar avait des amis puissants qui le protégeaient et sa réputation de sorcier maléfique et cruel suffit à éloigner tout le monde. Par contre, les Francs et les Vénitiens n'en savent rien.
• Il est aussi possible de suivre les Diables de Chair. Si le rituel est lancé mais échoue, les Diables de Chair attaquent les investigateurs. Ceux qui sont blessés retourneront jusqu'à leur maître et peuvent être suivis.


L'attaque des Diables de Chair

L'attaque des Diables de Chair

Lorsque les investigateurs auront lancé le rituel, Sedefkar envoie ses Diables de Chair les attaquer. Ceux-ci patrouillent aussi aux environs de la Tour rouge sang, restant cachés tant qu'ils ne voient pas quelqu'un approcher trop près. Les Diables de Chair sont d'épouvantables êtres de chair, d'os et de viscères réunis par la magie. Ils se déplacent en sautillant, leurs boyaux dépassant de leur corps difforme pour servir de gourdins. Ces êtres sont formés à partir des cadavres des victimes de Sedefkar et celui-ci leur ajoute des cornes et des griffes formées d'os, pour qu'ils ressemblent au diable et terrorisent encore plus leurs victimes. Ils peuvent sauter et planer grâce à des ailes rudimentaires composées de peau étirée. Les Diables de Chair savent toujours qui a participé au rituel Détecter l'Écorché et ils attaquent ces personnes-là en premier. Ils savent aussi si quelqu'un a touché la Peau de l'Écorché et, là encore, cela les pousse à attaquer.

Les Diables de Chair arrivent une heure après l'accomplissement du rituel ou attaquent près de la Tour rouge sang. Sedefkar a besoin de matière première pour ses Diables, mais grâce au carnage qui a régné en ville au cours des derniers jours, il en a douze à sa disposition pour l'instant. Ils attaquent en petits groupes de trois ou quatre. Deux d'entre eux demeurent en tout temps auprès de Sedefkar.

La Tour rouge sang

Les hommes de Boniface

Les investigateurs qui approchent de la Tour rencontreront les hommes du marquis Boniface. Ceux qui ne sont pas ivres ou occupés à piller la ville ou violer les femmes se déplacent en groupe et sont visiblement perturbés. Ils raconteront que des hommes ont disparu et qu'une meute de chiens a été aperçue occupée à dévorer une peau qui semblait avoir été arrachée d'un torse. Certains pensent qu'un démon occupe la Tour rouge, au nord, mais aucun de ceux qui ont été dépêchés pour enquêter ne sont revenus et les récits qui se multiplient les angoissent encore plus. Il était question que le marquis monte un groupe suffisamment nombreux pour pouvoir attaquer la tour en force, mais cela ne s'est pas fait puisqu'il n'y a pas assez d'hommes aptes pour l'instant.

Messire Gautmaris

Lorsque les investigateurs approchent de la tour, un chevalier franc accompagné de soldats les salue. Il s'agit de Sedefkar, se faisant passer pour messire Gautmaris. Il semble normal, mais un test réussi d'**Intuition** pourrait révéler que, même si son déguisement physique est parfait, ses manières sont orientales, différentes de celles d'un chevalier européen.

Un succès critique indique que les boyaux se sont enroulés autour du cou de la victime.

Utilisez les règles sur l'asphyxie pour savoir quels dégâts en résultent. Une fois que les boyaux ont explosé, ils ne peuvent plus être repris ou réutilisés. Notez que les Diables de Chair doivent aspirer une victime pour avoir quelque chose dans leurs boyaux si ceux-ci étaient vides au début du combat. Il y a 50 % de chance pour que les boyaux d'un Diable de Chair soient pleins au début du combat.

Terreur : Les gens superstitieux croient que les Diables de Chair sont les véritables diables mentionnés par le folklore.

Ceux qui échouent à un test de Santé mentale lorsqu'ils affrontent des Diables de Chair fuient, terrorisés, vers l'église la plus proche, ou vers tout autre lieu consacré.

• Bagarre 60 %
  Dégâts 1D4 par tour (succion, voir ci-dessus)
• Coup de boyaux 60 %
  Dégâts 1D4 + 1 par tour jusqu'à ce que la victime se rince. En cas de succès critique, consultez les règles sur l'asphyxie.

Armure : Os et peau (2 points de protection)

Sortilège : Aucun

Perte de SAN : Voir un Diable de Chair fait perdre 1/1D10 points de Santé mentale.

Sedefkar

Sorcier sans âge, détenteur du Simulacre

Caractéristiques

APP	7*	Prestance	35 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	25	Volonté	99 %

* 60 sous la forme du croisé noir

Valeurs dérivées

Impact 0
Points de vie 12
Santé mentale 0
Points de magie 25, plus 25 stockés dans le Mims Sahis

Compétences

Athlétisme	60 %
Baratin	45 %
Bibliothèque	40 %
Discrétion	80 %
Écorcher les humains	90 %
Écouter	70 %
Imposture	99 %
Linguistique	20 %
Médecine	30 %
Métier (pickpocket)	25 %
Mythe de Cthulhu	30 %
Négociation	45 %
Persuasion	45 %
Pister	40 %
Psychologie	40 %
Sciences humaines (histoire)	25 %
Sciences occultes	35 %
Sciences de la vie (pharmacologie)	60 %
Trouver Objet Caché	85 %

Langues

Anglais	60 %
Arabe (langue maternelle)	90 %
Francique	45 %
Grec	70 %
Turc	90 %

Combat

- Bagarre 87 %
  Dégâts 1D3
- Mims Sahis 87 %
  Dégâts 2D4, ignore toutes les armures, Coupure pénétrante
- Épée franque* 40 %
  Dégâts 2D8 + 1
- Arbalète 40 %
  Dégâts 2D6

* Uniquement lorsqu'il se fait passer pour messire Gautmaris. Sinon, il préfère utiliser le Mims Sahis.

Le Mims Sahis : Le tranchant surnaturel du Mims Sahis lui permet de ne pas tenir compte des armures. Il fonctionne comme un petit couteau, mais provoque 2D4 + Impact points de dégâts. 50 % des dégâts causés par le Mims Sahis ne peuvent pas être soignés par des moyens naturels, ce qui signifie que la victime portera la blessure jusqu'à sa mort, à moins d'être soignée par des moyens ésotériques, y compris des rituels. Pour en savoir plus sur le Mims Sahis, consultez le scénario *Pain ou pierre*.

Les investigateurs qui ont participé à l'attaque contre les tours au début du scénario auront rencontré Gautmaris à cette occasion. Ceux qui l'ont rencontré peuvent repérer rapidement, grâce à un test réussi d'**Intuition**, que quelque chose a changé chez lui.

Il semble plus agressif, plus rusé et un tel changement est difficile à expliquer chez le guerrier honorable qu'ils ont rencontré.

Le Simulacre

Sedefkar n'a pas le contrôle parfait que les Frères de la Chair auront sur le Simulacre. Si les investigateurs ont été prévenus par Merovac, un test difficile de **Trouver Objet Caché** sur messire Gautmaris permettra d'entrapercevoir la surface de céramique du Simulacre sous l'apparence de chair de Sedefkar.

Sedefkar passe à l'attaque

Gautmaris indique à ses hommes que les investigateurs sont des traîtres et il leur donne l'ordre de les attaquer. Ils sont loyaux et suivent ses ordres, à moins que les investigateurs ne trouvent une excellente raison de les arrêter. Gautmaris est accompagné d'autant de chevaliers et de soldats qu'en compte le groupe des investigateurs. Gautmaris tentera de rester à l'écart durant le combat, plaçant ses hommes entre les investigateurs et lui. Si les hommes de Gautmaris perdent la moitié de leurs camarades, ils battront en retraite et iront chercher de l'aide. Étant donné que les croisés qui se trouvent en ville sont ivres et peu désireux de suivre des ordres, ils ne seront pas de retour avant une heure. À ce moment-là, doublez leur nombre initial.

Dans la tour

Sept niveaux d'horreur

La tour est d'un ocre sombre, pas rouge. Le rouge sang de son nom provient de sa réputation. La tour est de forme octogonale et son mur nord a été incendié. La tour comprend sept niveaux. Les poutres des troisième et quatrième étages sont endommagées.

L'escalier est étroit et sombre. Des torchères se trouvent à chaque étage, mais les torches ont été enlevées. Monter dans la tour et voir les horreurs qui s'y trouvent fait perdre 2/D16+1 points de Santé mentale.

Des Diables de Chair sont tapis dans la tour et tendront des embuscades aux investigateurs si le gardien le souhaite. Leur nombre dépend du nombre de victimes faites par les investigateurs durant le combat, en sachant que Sedefkar en avait douze au départ.

Rez-de-chaussée

De vieux restes cadavériques pourrissent en attirant les mouches. Il est impossible de marcher sans écraser d'os. Certains cadavres sont entiers, d'autres sont partiels, mais des membres isolés se mêlent au tout.

Premier étage

Des cadavres plus récents jonchent le sol. Leur sang et leurs viscères ont permis de couvrir les murs d'exhortations adressées à l'Écorché en turc et en arabe. S'arrêter pour lire les messages fera perdre 1/1D4 points de Santé mentale supplémentaires.

Deuxième étage

Des torses humains sont pendus au plafond, leurs entrailles se déroulant et se mêlant en un motif complexe au milieu de la salle. Perturber le motif invoque instantanément un nouveau Diable de Chair.

Troisième étage

Des corps écorchés et des membres disparates ont été recousus pour former des êtres difformes et effrayants. Les cadavres sont très frais et certains corps tressautent encore.

Quatrième étage

C'est la salle à manger des Diables de Chair. Des membres épars sont ligotés sur des assiettes, à l'instar d'horribles rôtis. Des gémissements se font entendre depuis les assiettes.

Cinquième étage

Des victimes fouettées jusqu'au sang pendent à des cordes. Certaines ont été partiellement démembrées. Toutes sont visiblement encore en vie, gémissent et crient. Un Diable de Chair est là, occupé à se nourrir d'une cuisse.

Sixième étage

La porte qui débouche sur le dernier étage est barrée avec une poutre. La défoncer prendra un tour d'efforts concertés, mais ce sera plus facile si les investigateurs possèdent une hache varangienne.

La dernière pièce occupe tout l'étage. L'autel dédié à l'Écorché est une vision horrible. Il s'agit d'une grande roue faite de peau humaine étirée sur un cadre géant, un peu comme un trampoline vertical. Une lumière bleuâtre en émane, comme si une chose vivante était en train de se réveiller.

Les visages de toutes les victimes ont été cousus ensemble pour former le centre de l'autel, mais ils sont encore en vie, hurlent, pleurent et marmonnent. Voir l'autel pour la première fois fait perdre 1D3/1D8 points de Santé mentale. Sedefkar a au moins deux Diables de Chair avec lui dans cette pièce pour le protéger.

Nouveaux sortilèges

Fardeau de l'Écorché

Coût : 20 points de magie ; 1D10 + 10 points de Santé mentale
Temps d'incantation : 20 heures

Sedefkar a utilisé ce sort pour faire sombrer la ville de Constantinople sous le joug de l'horreur qu'est l'Écorché. Le sort nécessite dix sacrifices humains, tous écorchés, ainsi que plusieurs rituels indicibles accomplis alors que les victimes agonisent dans d'atroces souffrances. Lorsqu'il est actif, le sort incite tous ceux qui se trouvent dans un rayon de quinze kilomètres à commettre des actes de violence qu'ils dédient, sans le savoir, à l'Écorché. Les victimes peuvent résister à cette influence en réussissant un test de Santé mentale.

Créer un Diable de Chair

Coût : 10 points de magie ; 1D10 points de Santé mentale
Temps d'incantation : 2 heures

Le sort nécessite d'écorcher et d'éviscérer un humain encore en vie. Au bout de deux heures, la victime se relève, sa volonté étant totalement soumise au sorcier : elle est devenue un Diable de Chair. Ignorez le coût en points de magie si, au lieu d'un couteau ordinaire, le Mims Sahis est utilisé pour accomplir le rituel.

Chair de l'Écorché

Coût : 5 points de magie ; 1D6 points de Santé mentale
Temps d'incantation : 2 tours

Ce sort permet au sorcier de contrôler n'importe quel lambeau de chair censé avoir autrefois appartenu à l'Écorché. Le lambeau adhérera immédiatement à n'importe quelle peau exposée. Cela ne fait pas de dégâts, mais cause une sensation déplaisante. Si elle reste en place plus de trois minutes, la Chair commence à pousser et enveloppe tout le corps de la victime. En douze heures, la victime devient l'esclave de l'Écorché. En vingt-quatre heures, elle devient un pion humain. Traitez-la alors comme si elle subissait en permanence l'effet d'Appeler l'Écorché.

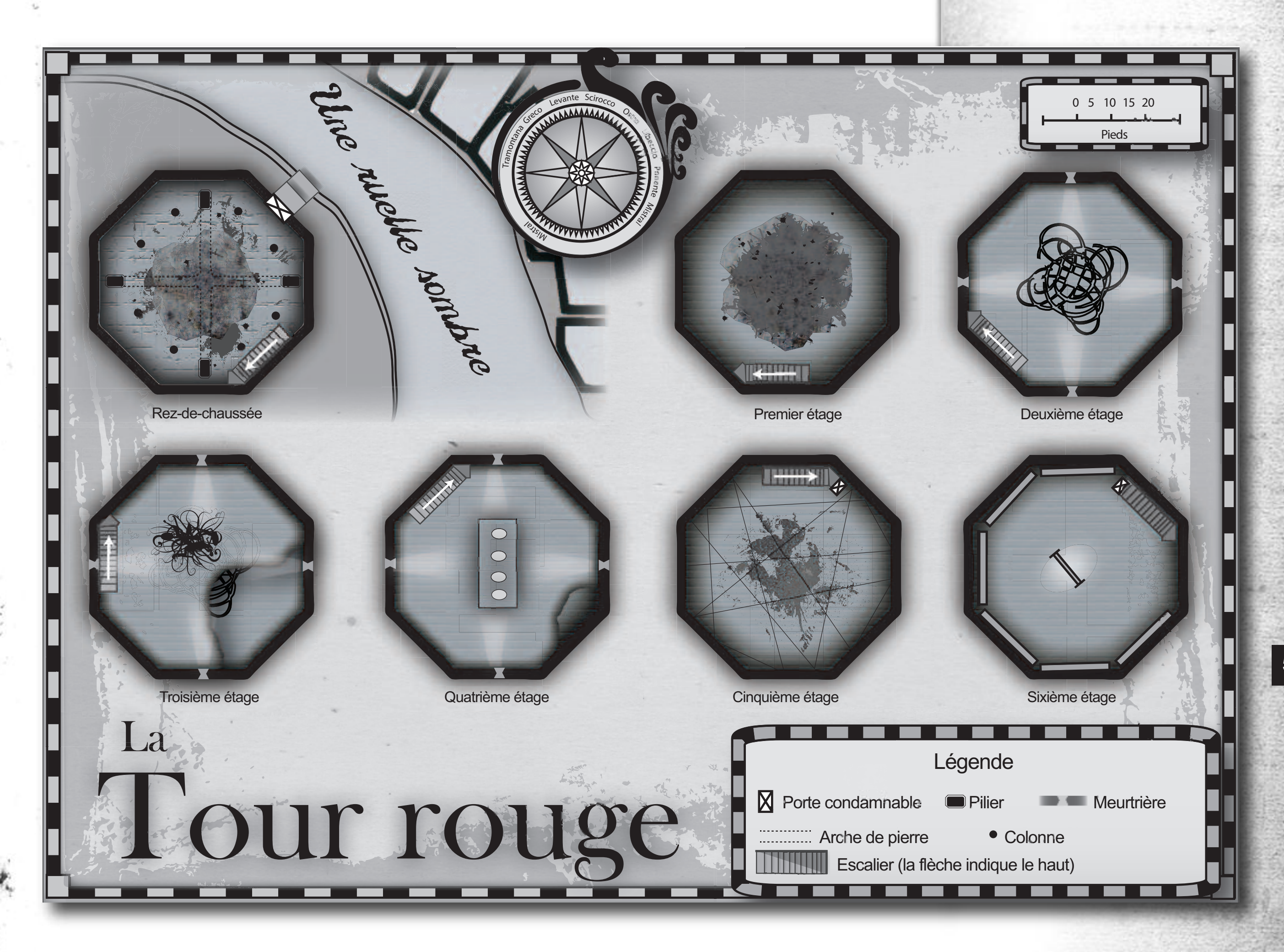
Ôter la Chair de l'Écorché sur une petite surface provoque 1D6 points de dégâts à la surface concernée. L'enlever du corps entier fait perdre 2D6 + 1 points de vie. La peau se détache, laissant l'autre peau réapparaître. Subir ce sort fait perdre 0/1D4 points de Santé mentale.

La Coupure pénétrante : Au cours des décennies, Sedefkar a perfectionné le Mims Sahis. Les victimes qui perdent ne serait-ce qu'un point de vie en raison de ce couteau maudit doivent réussir un test difficile de CON. Sinon, elles tombent au sol, paralysées par la douleur. Les victimes peuvent tenter, une fois par tour, de surmonter la douleur. Un test réussi les immunise contre la douleur jusqu'à la fin du combat.

Armure : Si Sedefkar porte le Simulacre, il est immunisé contre les dix premiers points de dégâts causés par une attaque cinétique. Bien qu'il semble porter une cotte de mailles lorsqu'il se fait passer pour messire Gautmaris, c'est une illusion liée à sa magie.

Équipements : Sedefkar détient le Mims Sahis et porte actuellement le Simulacre de Sedefkar.

Sortilèges : *Appeler l'Écorché*, Contacter l'Écorché*, Contrôle de la Chair*, Créer un Diable de Chair**, Fardeau de l'Écorché**, Fondre les chairs*, Invoquer/Contrôler un Vagabond dimensionnel, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu, Chair de l'Écorché**, Transfert de Morceaux de Corps*, Transformer en peau**
* Nouveaux sorts décrits dans le chapitre sur Constantinople de la campagne de 1923
** Nouveaux sortilèges décrits dans l'encadré ci-contre



Localisation

1D6	Partie du corps
1	Tête
2	Bras gauche
3	Bras droit
4	Torse
5	Jambe gauche
6	Jambe droite

Combattre Sedefkar

Sedefkar se trouve devant son autel, toujours sous la forme de Gautmaris mais son visage exprime sa cruauté et sa dépravation. Il tient un couteau de pierre dont la lame est d'une étrange couleur mauve. Il ne dit rien et attaque immédiatement.

Le combat ultime contre Sedefkar sera brutal. Il utilisera le Mims Sahis contre les investigateurs et compte sur le Simulacre pour le protéger. Malgré tout, il est vulnérable.

La lumière étrange émanant de l'autel montre le Simulacre lorsque Sedefkar se déplace. Un test réussi de **Trouver Objet Caché** indiquera que les investigateurs voient une pièce de l'armure et peuvent l'attaquer. Une attaque difficile réussie déloge une pièce d'armure. Une attaque normale subséquente sur la même zone permet de faire tomber la pièce d'armure et laisse donc cette partie du corps vulnérable aux attaques.

Le gardien peut choisir les parties du corps concernées pour ajouter à la tension de la scène, ou s'en tenir au tableau ci-contre.

L'arrivée de l'Écorché

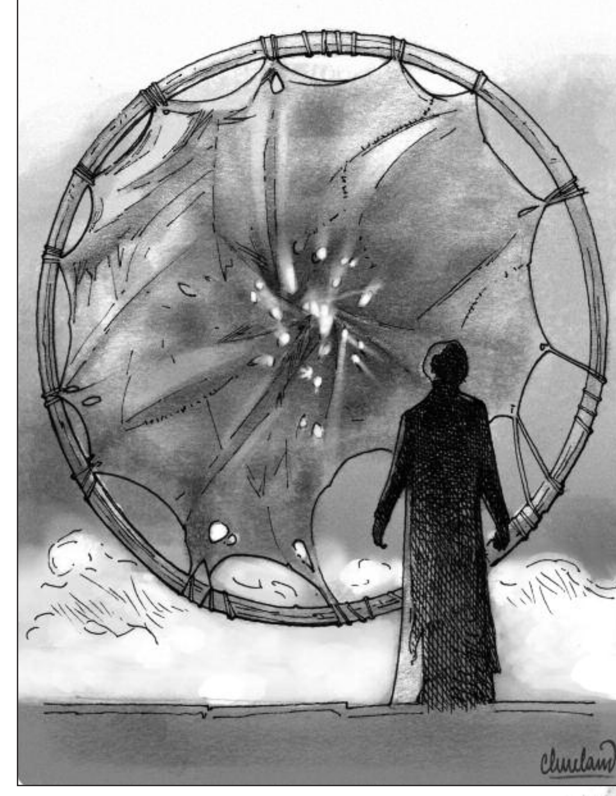
Si tout le reste échoue, Sedefkar tentera d'invoquer l'Écorché en se jetant dans l'aura magique de l'autel. Les investigateurs auront alors 1D4+1 tours pour le détruire avant que l'invocation réussisse. Si vous en avez besoin, consultez les caractéristiques de l'Écorché indiquées dans le dernier chapitre, *Le brouillard se lève*.

Vaincre Sedefkar

Une fois Sedefkar mort, les Diables de Chair et l'autel disparaissent. Son corps tressaute sous les yeux des investigateurs et devient une simple pile d'entrailles noirâtres qui s'échappent de sa peau. Ce qui reste de son visage murmure : « Maudite soit cette terrible croisade » avant de se dissoudre aussi.
Les morceaux du Simulacre sont épars sur le sol, à l'endroit où Sedefkar se trouve, et il tient encore le Mims Sahis dans sa main droite pourrissante.

Fouiller le dernier étage de la tour permet de trouver de nombreux parchemins reliés par des lambeaux de peau humaine. Il s'agit des Parchemins de Sedefkar (à moins que les investigateurs décident de tous les brûler, auquel cas les véritables Parchemins seront cachés ailleurs).

Le Simulacre, le couteau et les Parchemins sont décrits dans un autre chapitre.
Maintenant que les investigateurs en ont possession, il est visible que le Simulacre n'est pas une armure, mais plutôt une étrange statue. Au choix du gardien, l'influence néfaste du Simulacre pourrait affecter les investigateurs alors qu'ils en rassemblent les morceaux.


L'autel de Sedefkar

Quitter la Tour

Les investigateurs finissent par quitter la tour, emportant leur butin avec eux. Autour d'eux, des croisés déambulent, hagards, dans les rues et s'appuient sur les murs. Certains pleurent, comme si l'énormité de leurs actes venait de les rattraper.

L'église du Christ pantocrator n'est pas loin, entre eux et le palais de Blachernes et des tests de **Discrétion** pourraient être nécessaires pour échapper à la vigilance des Vénitiens. Si le gardien le souhaite, un dernier combat pourrait avoir lieu contre Ramardi, s'il est encore en vie.

Épilogue

La récompense du comte

Si les investigateurs ont mené leur mission à bien, ils retournent auprès du comte Baudouin pour recevoir leur récompense.

Il est chaleureux et les félicite, s'émerveillant de leur récit plein de sorcellerie et d'actes maléfiques sans faire preuve de cynisme ou d'incrédulité. Il accorde à chaque investigateur cinquante pièces d'or provenant du butin saisi à Constantinople, ainsi qu'une relique sainte, s'ils le souhaitent. (Le gardien pourra indiquer aux joueurs que lorsque les hommes ayant pris part à la quatrième croisade ont reçu leur part du butin, ils n'ont eu que vingt

pièces d'argent, ce qui n'est qu'une infime partie du butin saisi, et la plupart des croisés en ont conçu une véritable amertume.)

Le comte Baudouin indique qu'il enverra le Simulacre et les Parchemins à Merovac. Il autorise les adeptes des sciences occultes du groupe à aller voir Merovac le lendemain pour étudier le tout. Il compte garder le couteau pour l'instant. Les guérisseurs du comte traiteront les blessures des investigateurs, mais celles causées par le Mims Sahis sont incurables.

À l'aube le jour suivant, qui sera le troisième ou le quatrième selon le temps nécessaire pour le scénario, la violence en ville sera considérablement moindre, sur le point de s'éteindre ou déjà totalement terminée. Les investigateurs devraient être fiers du rôle qu'ils ont joué. Récompensez-les de 1D10 points de Santé mentale.

Le destin du Mims Sahis

Le couteau opère une certaine fascination macabre et, puisqu'il s'agit d'une arme, le comte Baudouin décide de la garder. Il en admire sa lame acérée en pierre et son étrange poignée en forme de serpent. Une arme exceptionnelle doit avoir un nom.

Il l'appelle la Griffe du Serpent. Il l'envoie avec sa part du butin vers Zara, en la confiant à un chevalier croate, Miho de Dubrovnik, qui doit la garder en attendant son retour. Baudouin indique aux investigateurs ce qu'il a fait.

L'histoire indique que Baudouin n'est jamais retourné à Zara. Les Croates ont emporté le Mims Sahis à Vinkovci pour que les Vénitiens ne s'en saisissent pas lorsqu'ils prennent la ville en 1206.

Le destin du Simulacre de Sedefkar

Les investigateurs sont à nouveau appelés par Baudouin le matin suivant. Cette fois, il est furieux, mais pas contre eux. Merovac et le Simulacre ont disparu. Il a été trahi par un allié en qui il avait confiance. Le bateau des lépreux a disparu et tous les gardes en poste aux alentours ont été retrouvés morts, vidés de leur sang. Il est maintenant évident que le bateau abritait une bête inhumaine.

Le destin des investigateurs

Baudouin charge les investigateurs de prendre un bateau et d'écumer toutes les mers du monde sans repos jusqu'à ce que ce monstre de Merovac soit puni pour sa perfidie.

Il leur rappelle que, s'ils se dirigent vers l'Orient, Merovac y est haï et appelé « le malin » ou Fenalik.

Puisque Fenalik revient dans la campagne, nous ne pouvons qu'en conclure que les investigateurs échoueront. Certains pourraient mourir de manière héroïque mais douloureuse sous les griffes ou les crocs de Fenalik, d'autres pourraient simplement abandonner après des années de quête, une fois que Baudouin sera mort, et rentrer chez eux. Laissez les joueurs décider.

Certains au moins devraient être motivés par leur expérience et pourraient créer le nouvel ordre destiné à combattre de telles créatures : l'Ordre du Noble Bouclier. Pour en savoir plus, consultez le scénario *Pain ou pierre*, qui se déroule à Vinkovci. Les détails demeurent vagues puisqu'il est impossible de savoir quels investigateurs auront survécu au combat contre Sedefkar, mais certains d'entre eux devraient apparaître dans les annales trouvées à la Tombe du Croisé.



Épilogue historique

Qui sait si la malédiction lancée par Sedefkar dans un dernier souffle aura un effet sur la croisade et si la malédiction de l'Écorché détruira tout ce qu'elle touche ? Le comte Baudouin ne récupérera jamais le couteau à Zara.

Un mois après le sac de Constantinople, il est couronné empereur du nouvel Empire latin de Byzance. Moins d'un an plus tard, il est capturé par les Bulgares à la bataille d'Andrinople, torturé puis tué. Enrico Dandolo, doge de Venise, ne quittera pas Constantinople vivant. Il meurt de vieillesse un an après le sac, mais certains affirment que les circonstances de sa mort sont mystérieuses. Il est enterré à Sainte-Sophie, l'église qu'il a aidé à désacraliser.

Le marquis Boniface sera tué dans une embuscade montée par les Bulgares en 1207, sa tête sera tranchée et envoyée au tsar bulgare, comme trophée. Moins de dix ans plus tard, le pape Innocent III mourra aussi, à l'âge de 56 ans.

L'Empire latin lui-même s'effondrera en moins de soixante ans, et les Grecs reprendront la ville de Constantinople en 1261.

En 1453, la ville sera prise par le sultan Mehmet II. Constantinople réintégrera l'Empire ottoman et sera renommée Istanbul, la ville de l'islam. Nombreux sont ceux qui croient que, sans la dévastation provoquée par la quatrième croisade, la ville n'aurait jamais appartenu aux Ottomans et que la croisade a plutôt eu pour effet de renforcer l'islam au lieu de l'affaiblir.

Les investigateurs prétirés

Gilles de La Grave

35 ans, chevalier franc hérétique

Caractéristiques

APP	8	Prestance	40 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact +1D4
Points de vie 12
Santé mentale 75

Compétences

Athlétisme	50 %
Crédit	45 %
Discrétion	45 %
Équitation	45 %
Métier	
- mécanique	45 %
- pickpocket	30 %
Orientation	41 %
Sciences de la vie (biologie)	30 %
Théologie	20 %
Trouver Objet Caché	50 %

Langues

Francique (langue maternelle)	75 %
Latin	16 %

Combat

- Bagarre 50 %
  Dégâts 1D3 + 1D4
- Épée franque) 65 %
  Dégâts 1D8 + 1D4
- Arbalète) 70 %
  Dégâts 2D6
- Bouclier 75 %
  Bloque les attaques, 25 points de vie

Armure : Cotte de mailles (8 points de protection)

Équipements : Armure, armes, cheval, une flasque d'alcool et une outre d'eau qu'il partage avec ses compagnons.

Description

Description physique : Physique robuste et visage porcin, mais un certain charme.
Idéologie/croyances : Il cherche à ramener des reliques à ses compagnons cathares et à réussir là où son père a échoué.
Personnes importantes : Sa famille et son village.
Traits distinctifs : Cynique et fataliste.
Blessures et cicatrices : Plusieurs cicatrices et marques laissées par la campagne militaire.

Notes

Gilles de La Grave est un chevalier franc originaire du Languedoc, le royaume au sud de la France. Né dans une famille possédant un grand nombre de terres, Gilles, qui a maintenant 35 ans, n'est toujours pas marié. Il devrait également endosser son rôle de seigneur au sein de son fief composé majoritairement de montagnes enneigées. La famille de Gilles fait partie de l'hérésie cathare qui gagne en importance dans la région de Toulouse. Les cathares de France sont liés aux bogomiles byzantins. Gilles a promis à sa congrégation qu'il ramènerait des reliques saintes. Devant une assemblée de cathares, Hubert, le père de Gilles, avait lui aussi déclaré que les cathares français – qui auraient à un moment bien besoin d'une protection contre les envahisseurs – bénéficieraient d'une protection s'ils possédaient de telles reliques. Il a voué sa vie à la découverte de telles reliques, mais est malheureusement mort deux ans avant d'avoir pu réaliser sa promesse. Cependant, cette promesse a été reprise par son fils Gilles. Cela explique que, arrivé à l'âge adulte, Gilles ait décidé de devenir un chevalier. Même s'il est loyal envers le comte Baudouin, tout le monde sait que Gilles cache certaines choses, ce que sa personnalité – un mélange de cynisme pessimiste et de fatalisme – encourage.

Frère David

50 ans, moine cistercien franc

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact +1D4
Points de vie 14
Santé mentale 85

Compétences

Astrologie	15 %
Athlétisme	32 %
Bibliothèque	65 %
Crédit	15 %
Culture artistique (dessin)	30 %
Discrétion	40 %
Intuition	45 %
Premiers soins	55 %
Sciences occultes	75 %
Théologie	20 %
Trouver Objet Caché	40 %

Langues

Arabe	35 %
Francique (langue maternelle)	90 %
Grec	60 %
Italien	40 %
Latin	75 %

Combat

- Bagarre 70 %
  Dégâts 1D3 + 1D4
- Armes de mêlée 60 %
  Dégâts 1D6 + 1D4

Armure : Cuir et mailles (6 points de protection)

Équipements : Une relique (phalange de Saint Jude, patron des causes désespérées), robe de bure, rosaire, crucifix, masse d'arme, armure, cheval.

Description

Description physique : Petit, mais solide, cheveux grisonnants et menton carré.
Idéologie/croyances : Ce n'est qu'en connaissant les maux surnaturels que l'on peut les vaincre.
Personnes importantes : Le père supérieur.
Traits distinctifs : Humble et pieux en apparence, mais réservé.
Blessures et cicatrices : Aucune.

Notes

L'ordre cistercien est le plus important en nombre au sein de la quatrième croisade. Les moines étaient souvent d'anciens militaires ou savaient se battre. Le frère David a déjà assisté à des combats et s'occupe aussi des besoins religieux des croisés. En apparence, c'est un homme humble et pieux. Cependant, les secrets des sciences occultes l'attirent, et il se dit que ce n'est qu'en les connaissant qu'il pourra protéger ses ouailles. Il n'hésite pas un seul instant à sacrifier une vie s'il pense que c'est la volonté de Dieu et que c'est nécessaire.

André de Troyes

30 ans, chevalier franc

Caractéristiques

APP	9	Prestance	45 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact +1D4
Points de vie 12
Santé mentale 50

Compétences

Athlétisme	50 %
Baratin	20 %
Crédit	45 %
Droit	25 %
Équitation	45 %
Métier (mécanique)	40 %
Orientation	30 %
Persuasion	25 %
Pister	30 %
Théologie	20 %

Langues

Arabe	15 %
Francique (langue maternelle)	70 %
Italien	25 %
Latin	25 %

Combat

- Bagarre 70 %
  Dégâts 1D3 + 1D4
- Épée franque 75 %
  Dégâts 1D8 + 1D4
- Lance 50 %
  Dégâts 1D8 + dégâts causés par le cheval
- Bouclier 55 %
  Bloque les attaques, 25 points de vie

Armure : Cotte de mailles (8 points de protection).

Équipements : Vêtements de bonne qualité et manteau richement décoré, armure, armes, cheval.

Description

Description physique : Physique simple, cheveux blonds et yeux gris.
Idéologie/croyances : Il croit en l'Église et aux idéaux chevaleresques.
Personnes importantes : Son oncle et son père.
Traits distinctifs : Pieux et loyal.
Blessures et cicatrices : Plusieurs cicatrices et marques laissées par la campagne militaire.

Notes

André est né dans une famille noble de moindre importance. Son oncle était un croisé et son père un avocat. Il est très croyant et croit sincèrement en la mission des croisades. Il a été perturbé dans un premier temps d'attaquer des villes chrétiennes, mais sa dévotion envers le comte Baudouin est suffisamment forte pour qu'il accepte les raisons, tant théologiques que politiques, avancées par son seigneur. Malgré cela, André est mal à l'aise face à la destruction des églises et idoles chrétiennes. Il croit également en l'idéal chevaleresque et préférerait aider ceux qui sont dans le besoin plutôt que d'avoir à faire preuve de brutalité. André croit sincèrement que Dieu a voulu qu'il prenne part à la croisade et qu'il le protégera.

Renaud de Flandres

49 ans, chevalier franc vétéran

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact +1D4
Points de vie 14
Santé mentale 65

Compétences

Athlétisme (esquiver)	48 %
Crédit	15 %
Écouter	45 %
Équitation	55 %
Métier (mécanique)	30 %
Navigation	30 %
Orientation	25 %
Premiers soins	50 %
Trouver Objet Caché	45 %

Langues

Francique (langue maternelle)	55 %
Grec	10 %
Italien	30 %

Combat

- Bagarre 30 %
  Dégâts 1D3 + 1D4
- Épée franque 75 %
  Dégâts 1D8 + 1D4
- Lance 55 %
  Dégâts 1D8 + dégâts causés par le cheval
- Bouclier 65 %
  Bloque les attaques, 25 points de vie

Armure : Cotte de mailles (8 points de protection).

Équipements : Armure, armes, cheval, un kit de premiers soins.

Description

Description physique : Allure agressive vu ses nombreuses cicatrices au visage, début de calvitie.
Idéologie/croyances : Il n'a pas le temps de s'intéresser à des idéaux, il est venu piller la ville.
Personnes importantes : Son seigneur et son unité.
Traits distinctifs : Il a tout fait, tout vu. Il est discipliné et obéissant.
Blessures et cicatrices : Plusieurs cicatrices et brûlures laissées par la campagne militaire.

Notes

Renaud est un vétéran cynique ayant accompli plusieurs campagnes. Il participe à la croisade pour tenter d'obtenir une part importante de butin et améliorer son statut social. Il se fiche que les autres soient là pour des motifs religieux, il ne se sent pas pour autant obligé d'adhérer à leurs idées. Malgré son cynisme, c'est un soldat discipliné qui suit les ordres sans aucune hésitation. Il tente de remettre dans le rang ceux qui n'obéissent pas aux ordres, car il sait que ce n'est qu'en travaillant de concert que les combattants peuvent espérer rentrer chez eux sans blessures graves. Puisqu'il est un vétéran, il s'y connaît en médecine et n'hésite pas à traiter les blessures de ses camarades. Il a servi la famille du comte Baudouin toute sa vie et sa loyauté est infaillible.

Martinus de La Isles

19 ans, jeune chevalier franc

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	9	Intuition	45 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact +1D4
Points de vie 12
Santé mentale 75

Compétences

Athlétisme	50 %
Crédit	20 %
Culture artistique	
- légendes folkloriques	30 %
- menuiserie	40 %
Discrétion	25 %
Équitation	60 %
Métier (mécanique)	50 %
Orientation	20 %
Pister	20 %
Sciences de la vie (biologie)	25 %

Langue

Francique (langue maternelle) 55 %

Combat

• Épée franque 50 %
Dégâts 1D8 + 1D4
• Lance 50 %
Dégâts 1D8 + dégâts causés par le cheval
• Bouclier 50 %
Bloque les attaques, 25 points de vie

Armure : Cotte de mailles (8 points de protection)

Équipements : Armure, armes, cheval, deux pièces d'argent, une flasque d'alcool. Il possède une mèche de cheveux de sa fiancée qu'il considère presque comme une relique sainte. Il porte également un crucifix simple.

Description

Description physique : Jeune, bel homme, blond, le chevalier typique.
Idéologie/croyances : Il fait preuve de l'idéalisme de la jeunesse et est loyal envers sa famille. Il n'aime pas les Vénitiens.
Personnes importantes : Sa chère et tendre.
Traits distinctifs : C'est un homme simple qui se méfie de tous ceux qui ne viennent pas de sa région natale.
Blessures et cicatrices : Aucune.

Notes

Martinus est un jeune chevalier qui a grandi dans une région rurale. Il est doué pour construire des choses, surtout des maisons, et pour les réparations. Il s'est joint à la croisade parce que son oncle Bernardus (le frère de sa mère) est un croisé, mais celui-ci est mort lors du siège de Zara. Martinus est un homme simple qui se méfie de tous ceux qui ne proviennent pas de sa région et ne sont pas au service du comte Baudouin. Il n'aime pas du tout les Vénitiens, qu'il blâme de la mort de son oncle puisque ce sont eux qui voulaient conquérir Zara et qui ont détourné la croisade. Martinus est très superstitieux, comme souvent les gens des campagnes, et il croit que le diable et les esprits maléfiques se cachent derrière le moindre malheur. Il utilise un arsenal de procédures parfaitement inutiles pour se protéger contre de tels maux.

Éloïse de Flandres

26 ans, femme de chambre et espionne

Caractéristiques

APP	15	Prestance	75 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	9	Corpulence	45 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact 0
Points de vie 12
Santé mentale 70

Compétences

Athlétisme	60 %
Baratin	40 %
Crédit	15 %
Culture artistique	
- compétences domestiques	30 %
Discrétion	85 %
Écouter	65 %
Équitation	20 %
Intuition	60 %
Médecine	50 %
Métier (pickpocket)	31 %
Persuasion	70 %
Premiers soins	50 %
Sciences de la vie (histoire naturelle)	40 %

Langue

Francique (langue maternelle)	85 %
Grec	60 %
Italien	60 %

Combat

• Bagarre 60 %
Dégâts 1D3
• Dague 60 %
Dégâts 1D4

Armure : Aucune

Équipements : Matériel pour préparer des potions, trousse de premiers soins, dague, vêtements résistants, bottes solides et manteau chaud pour se protéger des intempéries. Elle possède dix pièces d'or cachées sur elle, pour les cas d'urgence.

Description

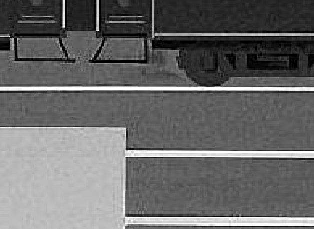
Description physique : Cheveux blonds et grands yeux bleus mystérieux.
Idéologie/croyances : Les intrigues permettent de tenir sa famille en sécurité.
Personnes importantes : Sa maîtresse.
Traits distinctifs : Perspicace et rusée.
Blessures et cicatrices : Aucune.

Notes

Marie de Champagne, femme du comte Baudouin, a récemment rejoint son mari en Orient. Éloïse est sa femme de chambre, mais elle agit aussi à titre d'espionne pour sa maisonnée, se servant de ses liens auprès des autres maisons et de son aisance naturelle pour glaner des informations. Éloïse est loyale envers sa maîtresse et réalise à quel point Constantinople est une ville dangereuse où de nombreuses intrigues prennent place. Elle fait de son mieux pour réunir tous les renseignements possibles. En dehors de sa perspicacité et de ses formidables aptitudes pour dénicher des renseignements, elle sait aussi bien préparer des potions que des poisons, et ses talents sont avant tout au service de la maison de Champagne.

COMPAGNIE INTERNATIONALE DES WAGONS-LITS ET DES GRANDS EXPRESS EUROPEENS





VENICE SIMPLON
ORIENT-EXPRESS
LONDON • PARIS • VENICE

FIX-MASSEAU.

FIX-MASSEAU

Un coup de vent glacé

TRIESTE, 1923
PAR RUSSELL WATERS

Où nos héros ont rendez-vous avec Herr Winckelmann, un individu dont les obligations remontent à loin ; au cours d'un dîner agité, il leur présente un puissant contact et les met sur la voie de la jambe droite.

À l'affiche

Johann Winckelmann,

l'homme que les investigateurs pensent trouver à Trieste, est mort depuis deux siècles. Mais son fantôme hante toujours la ville, à la recherche de personnes capables de terminer à sa place une mission capitale interrompue par son assassinat.

Helmut Grossinger,

sa rencontre avec les forces du Mythe l'a laissé muet, invalide et légèrement dérangé. Inquiet des activités de la secte, il tentera de prévenir les investigateurs, mais ses idées sur la marche à suivre ne seront peut-être pas à leur goût.

Antoni Termona,

historien de renom, dirige en secret le culte des lloigors de Trieste. Mis sur le chemin des investigateurs, il va les aider pour mieux s'emparer des fruits de leur éventuelle réussite.

Fahim Salleh,

à la tête d'un groupe de Frères de la Chair, est chargé de dérober la jambe droite du Simulacre aux lloigors. Ces Frères de la Chair s'intéresseront également aux fragments déjà rassemblés par les investigateurs, mais ceux-ci sont protégés par Fenalik.

En quelques mots…

Le professeur Smith a conseillé aux investigateurs de « chercher Winckelmann » en arrivant à Trieste. Ils s'attendent probablement à rencontrer un universitaire typique, mais c'est loin d'être le cas. En fait, Winckelmann était certainement typique… à son époque. De nos jours, ce n'est plus qu'un spectre errant en attente de son salut. Les recherches des investigateurs les mèneront donc dans un mausolée, puis dans les musées de la ville, où ils trouveront des traces de son passage et de ses études. Notamment, un historien de la ville, Antoni Termona, possède depuis des années un journal rédigé par Winckelmann, qu'il prétend ne jamais avoir pu décrypter. En vérité, Termona est un agent des lloigors, dont il dirige le culte dans Trieste. Dès que les investigateurs le contactent, il les fait suivre, dans l'espoir qu'ils trouvent la cachette d'un médaillon magique. Winckelmann devait l'apporter à leurs maîtres, mais il a été tué avant d'avoir pu achever sa mission. C'est en suivant les indices surnaturels laissés par le fantôme que les investigateurs trouveront l'objet dans la cave d'une demeure abandonnée depuis longtemps. La question se posera ensuite : que faire du médaillon ? Le garder ou le rendre aux lloigors dans les dangereuses cavernes de Postumia ?

Résumé de l'épisode précédent

À Venise, les investigateurs ont remonté la trace de la jambe gauche jusqu'aux automates d'un clocher, en passant par un atelier de fabricants de poupées et une chapelle de la basilique Saint-Marc. Ils ont également pu apercevoir Fenalik navigant sur les canaux et faire triompher l'amour d'un jeune couple malgré le harcèlement d'un fasciste.

Enjeux et récompenses

Outre l'acquisition délicate de la jambe droite du Simulacre de Sedefkar, l'enjeu de ce scénario n'est autre que le destin de Johann Winckelmann. Selon les actions des investigateurs, il peut enfin connaître le repos éternel, ou être définitivement condamné à des tourments constants.

Les investigateurs seront face à un choix cornélien. Soit ils aident le fantôme à accomplir sa mission, mais ils perdent un objet précieux et participent aux projets indicibles des forces du Mythe. Soit ils le gardent, conservent sa bénédiction (et sa malédiction), mais doivent accepter de priver Winckelmann de la paix qu'il attend depuis des décennies.

Ambiance

Dans les rues de Trieste souffle la bora, un vent froid et puissant qui rend les trajets à pied difficiles et fatigants. Le fait que les lloigors puisent l'énergie magique des habitants durant leur sommeil ne fait rien pour faciliter leur repos.

Lors de leur repas à l'hôtel, les investigateurs seront victimes d'une série de manifestations surnaturelles dignes de *Poltergeist*. Le phénomène ne fera que s'intensifier une fois les investigateurs rendus dans leurs chambres. Murs de sang et apparitions aux fenêtres…

Fiche technique

Investigation	●●○○○
Action	●●●●○
Exploration	●●●○○
Interaction	●○○○○
Mythe	●●●●●
Style de jeu	horreur lovecraftienne
Durée estimée	◷◷◷◷◷◷
Difficulté	débutant ou éprouvé
Nombre de joueurs	🯅🯅🯅🯅🯅🯅
Type de personnages	investigateurs
Époque	années vingt

Scénario

Une fois de plus, les investigateurs ont un court trajet devant eux, si tranquille qu'ils regagnent chacun un point de Santé mentale. Ils vont en avoir besoin : à Trieste, cinq groupes aussi maléfiques qu'impitoyables sont en compétition, sans même parler du fantôme.

Dans cette aventure, une grande partie de l'action viendra des péripéties inventées par le gardien : menaces, embuscades, assassinats mystérieux, chambres vandalisées et ainsi de suite. Lisez cet épisode attentivement, en notant les moyens d'impliquer les investigateurs dans le sac de nœuds des forces qui les entourent. Improvisez en fonction des forces et des faiblesses de chaque investigateur, mais ne les submergez pas pour autant. Sans cela, l'aventure reste courte et relativement dirigiste.

Mais si vous y parvenez, la poursuite dans les grottes devient mémorable, terrifiante dans certains cas, brutale dans d'autres, ou peut-être encore comique, avec des vagues successives de méchants.



Que se passe-t-il à Trieste en 1923 ?

Comme ailleurs en Italie, Trieste est affectée par la montée au pouvoir de Mussolini. La ville n'est pas italienne depuis longtemps, ayant été prise à l'Empire austro-hongrois en 1918. Cinq ans plus tard, les efforts pour l'italianiser battent leur plein. La ville est comparée à Venise par les nationalistes les plus romantiques. On a interdit l'enseignement des langues slaves à l'école, et les noms slaves des rues, des bâtiments et même des noms de famille sont modifiés pour des équivalents italiens. Le village pourtant majoritairement slovène de Postojna est renommé Postumia. Le 23 mars, une loi est promulguée interdisant l'usage de langues slaves dans les documents officiels. Les résidents slaves sont isolés et persécutés, avec de violentes émeutes anti-slovènes en avril.

Les investigateurs peuvent être témoins des germes de tout cela au début de 1923.

Trieste

Fondée par les Romains sous le nom de Tergeste, la ville a une histoire aussi longue que mouvementée. La quatrième restauration de ses murailles débuta en 1470.

Rivale commerciale de Venise, la ville se plaça sous la protection de l'empereur autrichien en 1382, ce qui finit par placer la région sous sa coupe. Trieste devint le principal port méditerranéen de l'Empire austro-hongrois.

Malgré l'augmentation du trafic suite à l'ouverture du canal de Suez en 1869, le nationalisme italien se développa dans la ville.

En 1910, approximativement deux tiers de la population était italienne, le reste étant composé d'Autrichiens, d'Allemands, de Slovènes, de Croates et d'autres nationalités de l'Empire. En 1918, les troupes italiennes prirent la ville. Deux ans plus tard, le traité de Saint-Germain-en-Laye cédait la zone à l'Italie. En 1923, la population est d'environ 225 000 âmes.

La ville est construite sur les pentes du Monte Giusto, une colline surmontée d'une forteresse (le Castello). Non loin se dresse la cathédrale de San Guisto. Plus bas, le port se poursuit dans la plaine adjacente sous la forme du Canal Grande, à l'extrémité nord des quais. Avec le port au nord-ouest, la ville se prolonge à l'est du Monte Giusto.

Ces quartiers sont reliés au port par une ligne de tram qui traverse la colline via un tunnel (Galleria della Montuzza). Long de 380 mètres, il émerge de l'autre côté sur la piazza Carlo Goldini.

La mairie et le commissariat central sont situés près de la piazza Grande, qu'on appellera plus tard la Piazza dell Unita.

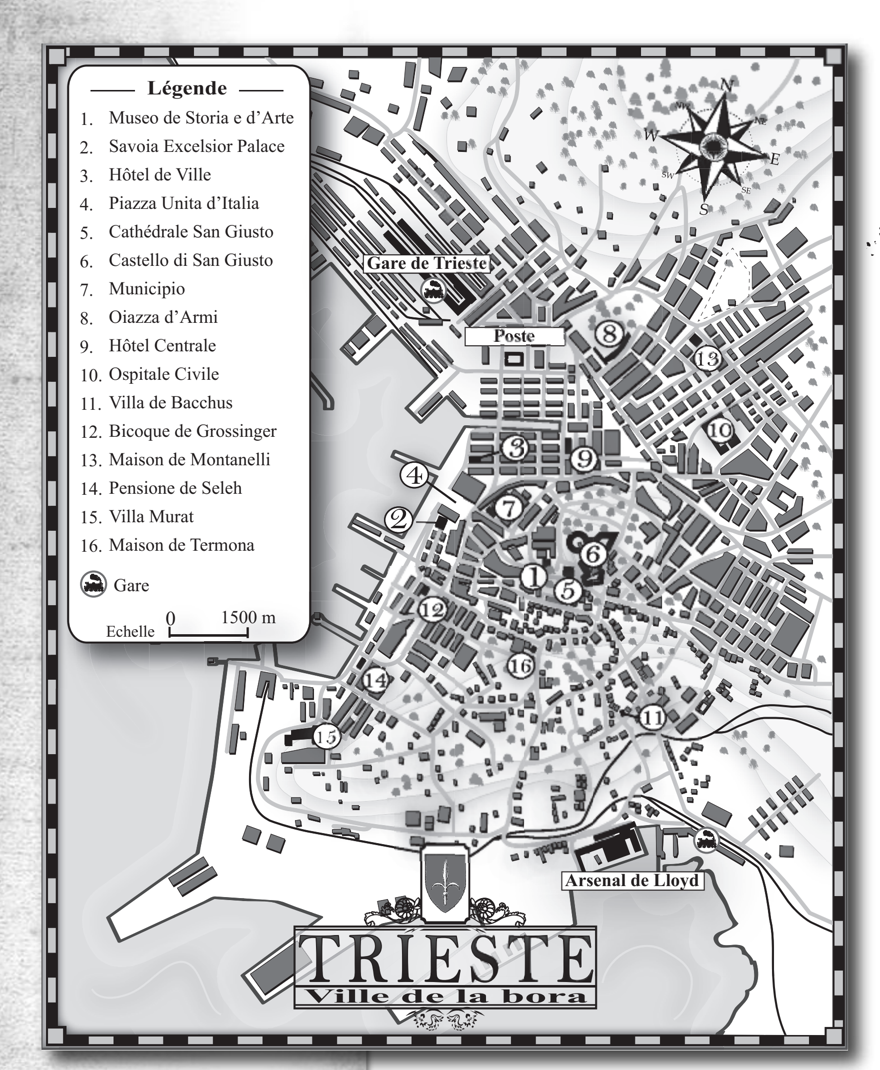
Trieste est un port majeur. Durant les années vingt, entre six et huit millions de tonnes de marchandises y circulent chaque année. Avant la Grande Guerre, c'était le plus important port de l'Empire austro-hongrois.

Les moyens de transport disponibles comprennent les calèches, les taxis automobiles et des trams électriques le long des principales avenues.

Trieste est situé au bord ouest du Karst, une région de collines et de montagnes ayant donné son nom à un terme géologique. Ce terrain calcaire est percé de puits, de cavernes et de sources naissant ou mourant sans prévenir.

La grotte connue la plus proche est la Grotta Gigante, à environ cinq kilomètres. Elle est chargée de stalactites et sa plus grande salle fait 270 mètres de long sur 150 mètres de large.





Informations pour le gardien

En juin 1769, Johann Joachim Winckelmann, archéologue, historien des arts et bibliothécaire du Vatican, fut assassiné à Trieste, probablement pour lui voler des médailles précieuses. Si le Winckelmann historique est bien mort de cette façon, dans cette aventure, nous postulons que les forces du Mythe de Cthulhu ont pris part à sa mort.

Depuis des années, Winckelmann avait eu connaissance du Mythe, principalement par le biais de ses études de l'antiquité grecque et romaine et leurs cultes inavouables. Il consignait le détail de ses découvertes dans un journal privé qu'il rédigeait en cachette de ses employeurs du Vatican.

Winckelmann entra en contact avec une colonie de lloigors près de Regensburg. Ils l'obligèrent à porter un médaillon à Adelsberg (en italien : Postumia), où était installée une autre colonie. Malheureusement pour lui, Winckelmann s'arrêta à Trieste. Là, il fut identifié comme un coursier par un membre d'un culte local voué aux lloigors, Francesco Arcangeli. Celui-ci l'assassina pour avoir l'honneur de présenter le médaillon à ses maîtres. Toutefois, Winckelmann avait caché l'objet avant de mourir, et jusqu'à ce jour, personne n'a pu le retrouver.

Les lloigors

Des années plus tard, en 1797, la jambe droite du Simulacre de Sedefkar fut amenée à Trieste par l'armée de Napoléon, au cours de la même marche qui laissa la jambe gauche à Venise. Le culte lloigor, reconnaissant un objet de pouvoir occulte, le déroba pour l'offrir à leurs maîtres capricieux. Les lloigors ne lui trouvant pas d'usage, la jambe est restée dans un coin de leur repaire pendant cent vingt ans.

Le vaste réseau de grottes où vivent les lloigors s'étend sous toute la région. La colonie principale est située dans des cavernes à quatre-vingts kilomètres au nord-est de Trieste, près du village frontalier de Postumia (qui s'appelait Adelsberg lorsqu'il appartenait à l'Empire austro-hongrois, et que sa population serbe appelle Postojna). Les lloigors servent le Seigneur des Vents, Ithaqua. C'est en partie à cause d'eux que la bora, un vent destructeur, est si puissante dans la région. Les lloigors absorbent l'essence magique des humains endormis sur une vaste zone pour compléter leur propre pouvoir magique, grâce à quoi ils intensifient la bora et alimentent d'autres sorts. Le médaillon manquant est un composant mineur d'un effort millénaire visant à permettre le retour définitif d'Ithaqua. Il n'a pas d'autre rôle dans cette campagne.

Les lloigors ont de nombreux cultes humains dans les environs de Trieste. Cela explique qu'il ne leur sera pas difficile d'apprendre la présence des investigateurs, ou de réagir rapidement lorsque ces derniers se révéleront en rendant visite à Antoni Termona.

Mehmet Makryat

Ayant remonté la piste de la jambe droite jusqu'à Trieste, Makryat suspecte qu'elle est entre les mains des lloigors, puisqu'il sait que leurs adorateurs rassemblent des objets occultes pour leurs maîtres. Ses recherches ont également associé Winckelmann aux lloigors. Il pense que l'érudit devait connaître l'emplacement de la colonie lloigor. Mais même s'il l'ignorait, s'intéresser à lui dans Trieste mettra tôt ou tard les investigateurs en contact avec les adorateurs des lloigors.

Estimant que les investigateurs ne seraient pas de taille contre les lloigors et leurs adorateurs, il a laissé entendre à son père que Trieste pourrait détenir un segment du Simulacre.

Les Frères de la Chair

Aucun Frère n'habite Trieste. Toutefois, Selim Makryat a mordu à l'hameçon de Mehmet et envoyé des agents turcs sur place. Se faisant passer pour de simples hommes d'affaires, ils surveillent d'abord les adorateurs des lloigors. Mais quand les investigateurs arrivent, ils attirent l'attention. En constatant que les adorateurs des lloigors sont également sur leurs traces, les hommes de Selim seront doublement intéressés.

Le fantôme de Winckelmann

Le dernier protagoniste de ce scénario est Winckelmann lui-même. Son fantôme hante Trieste, espérant remplir sa mission en apportant enfin le médaillon aux lloigors. Ne souhaitant pas que les individus responsables de sa mort, le culte local des lloigors, ne profitent de son meurtre, son esprit veut le faire transporter par quelqu'un d'autre.

Fenalik

Le vampire continue à filer les investigateurs, appréciant leurs succès. Son but paraissant enfin à portée, il a tout intérêt à les protéger. Et s'il s'introduit subrepticement dans leurs chambres pour caresser son cher Simulacre, en cours de reconstruction, il ne laisse derrière lui qu'une bouffée de son parfum capiteux.

En soirée, il erre autour de l'hôtel, remarque qu'on surveille les investigateurs et comprend pourquoi. Alors, il va aux docks pour un grand festin, se nourrissant d'innocents loin de chez eux. La mer recueille généreusement leurs restes.

Chronologie du scénario

De nombreux groupes s'intéressent aux activités des investigateurs à Trieste. Ils sont décrits dans la section « Sur leurs pas ». Cette chronologie indicative suggère quand ils peuvent les rencontrer.

- **Premier jour, soirée.** Les investigateurs arrivent à Trieste, subissent la bora et trouvent à se loger. Cette nuit, et chaque nuit qui suit, vérifiez si les investigateurs perdent des points de magie.

- **Deuxième jour.** Les investigateurs « cherchent Winckelmann » et trouvent son cénotaphe. Des recherches sur lui ou sur son médaillon donnent l'adresse actuelle de la famille Termina. Ils peuvent croiser Helmut Grossinger dans la bibliothèque, un personnage triste et étrange.

- **Troisième jour.** Les investigateurs se rendent probablement chez Antoni Termona, où ils obtiennent le journal de Winckelmann. Ils peuvent entamer sa traduction (par Marcius Montanelli ou un autre). Cela prendra toute la journée suivante.
  Alors qu'ils sortent de chez le traducteur, ils peuvent s'apercevoir qu'ils sont suivis par un homme aux cheveux roux, Cesare Druni.
  Après leur visite aux Termona, les Frères remarquent les investigateurs. Cette nuit, un homme d'affaires turc traîne dans leur hôtel.

- **Quatrième jour.** Les investigateurs sont témoins de l'enlèvement de Cesare Druni.
  La traduction du journal de Winckelmann est achevée en fin de journée. Le Pâle étranger fait une apparition.
  Cette nuit, les évènements « Un Dîner mémorable » et « L'hôtel hanté » ont lieu.

- **Cinquième journée.** Les investigateurs trouvent un dessin du linteau de Bacchus, qui leur permet de localiser la Villa de Bacchus, où ils peuvent obtenir le médaillon d'Ithaqua.
  Des Chemises noires patrouillent les rues, provoquant des troubles.

- **Sixième et septième journées.** Les investigateurs voyageront peut-être à Postumia. Ils ont pu y aller plus tôt, sans le médaillon.
  À Postumia, le conflit entre les groupes rivaux devient violent. Si les investigateurs survivent, ils peuvent récupérer la jambe droite et partir de Trieste par le train du soir.

Arrivée à Trieste

Comme prévu, l'Orient-Express arrive à Trieste à 19 h 54. Quand les investigateurs franchissent la porte du train pour mettre le pied sur le quai de la gare, la première chose qu'ils remarquent est le vent. Il souffle sous la plate-forme couverte comme une bête enragée, se faufilant sous les vêtements et absorbant la chaleur de leurs corps frémissants. De la poussière et des brindilles volent dans les airs. À l'occasion, une rafale particulièrement forte soulève une partie fragile du toit, faisant trembler tout l'édifice. Les portiers, à l'abri dans leurs grands manteaux boutonnés, aident à transporter les bagages jusqu'au havre de la salle d'attente. À l'unisson, portiers et passagers pestent contre le vent, qu'ils appellent la bora, un phénomène fréquent dans cette région.

Si les investigateurs ont tardé à débarquer et à atteindre l'intérieur de la gare, ils doivent maintenant attendre un taxi automobile. Seuls les véhicules motorisés sont de sortie cette nuit. Tous les conducteurs de calèches sont rentrés chez eux. Même le plus cruel n'obligerait pas un animal à sortir par ce temps.

Le trajet entre la gare et le centre-ville ne prend pas longtemps. Sur le parvis de leur hôtel ou de leur *pensione*, chaque investigateur doit réussir un test de **Puissance** pour éviter d'être jeté à terre par une bourrasque hurlant dans la nuit.

Une fois enregistrés à l'accueil, et leurs passeports entre les mains du personnel, les investigateurs peuvent prendre un dîner léger, puis se retirer dans leurs chambres. Là, ils doivent trouver le sommeil malgré la plainte de la bora.

Dormir à Trieste

Chaque nuit que les investigateurs passent à Trieste, ils doivent réussir un test de **Volonté** sous peine de perdre 1D6 points de magie en faveur des lloigors. Quoi qu'il en soit, les investigateurs se réveillent fatigués, irritables, lessivés et déprimés.

Si la perte de points de magie dépasse la réserve actuelle d'un investigateur, alors les points manquants se convertissent en heures de sommeil supplémentaires, au-delà de l'heure de réveil habituelle. Il est impossible de le réveiller durant cette période.

Les docteurs de la ville connaissent bien ce phénomène. Selon eux, il ne faut pas s'inquiéter, cela va passer. « Il traîne toujours un tas de maladies mineures à cette période de l'année. Peut-être à cause du vent. » Aucun docteur ne peut soigner cet état, ni même fournir une explication scientifique.

Les investigateurs affectés doivent faire un test de Santé mentale. Ceux qui échouent se souviennent de rêves étranges, où des créatures gargantuesques se meuvent dans des eaux noires et tourbillonnantes, ou d'une monstruosité hurlante fonçant vers eux à des vitesses impossibles. Ils perdent 1 point de Santé mentale en plus des points de magie.

Si un investigateur se souvient de ses rêves et les raconte, des joueurs expérimentés suspecteront peut-être la présence de lloigors à proximité. Si cela arrive, le gardien devrait autoriser un test de **Mythe de Cthulhu** pour permettre aux investigateurs de comprendre la situation. Un succès spécial relie la bora à Ithaqua, le Seigneur des Vents.

Chercher Winckelmann

À Londres, le professeur Smith a dit aux investigateurs de « chercher Winckelmann » en arrivant à Trieste. Puisque c'est leur seul indice, ils commenceront probablement par cela dès le lendemain matin.

Dehors, la bora continue à souffler, quoique moins fort que la nuit précédente (tests de **Puissance**, avec un bonus de +10 %).

L'enquête peut être gênée par la barrière de la langue ou par des informateurs potentiels trop occupés ou laconiques. Après une heure de recherches, un fonctionnaire de la mairie admet avec un air amusé que l'on peut trouver Winckelmann au Museo di Storia e d'Arte (musée d'histoire et d'art), dont il leur indique la direction.

Des investigateurs logeant dans un hôtel de grande classe reçoivent cette information immédiatement.

Le musée

Situé dans la via della cattedrale, près du sommet de la colline, le musée (admission : 2 lires ; ouvert de 10 à 16 heures, fermé le lundi) côtoie la cathédrale San Giusto et avoisine le Castello médiéval, qui sert encore de caserne et de dépôt de munition.

Le musée contient des collections respectables d'antiquités égyptiennes, grecques et romaines, venant pour la plupart de donations privées. S'ils demandent Winckelmann, les investigateurs sont envoyés « dans le jardin ». Le Giardino Lapidario, bien que rattaché au musée, exige une entrée séparée de deux lires (entrée libre le mardi).

Giardino Lapidario
Le Giardino Lapidario est un jardin en terrasse contenant des antiquités de Tergeste et d'Aquileia. D'habitude, cela doit être un endroit charmant pour y passer un après-midi de détente, mais aujourd'hui un vent glacé souffle entre les statues et les piliers. Le jardin est désert. Un test réussi de **Trouver objet caché** permet de discerner une réplique de temple romain en bas de la pente, entourée de platanes qui ploient sous les bourrasques glacées. On distingue du mouvement à l'intérieur. C'est le seul endroit dans tout le jardin où l'on puisse s'abriter du froid.

Quand les investigateurs atteignent le temple, faites-leur faire un test de **Trouver Objet Caché**.

Il permet de remarquer une frise en haut-relief, montée sur un mur près du temple. Bien qu'elle soit extrêmement bien exécutée, quelque chose dans ses proportions sonne étrangement faux, ce qui met mal à l'aise les personnes qui la regardent trop longtemps. Elle représente un groupe d'humains amenant des offrandes à des esprits animaux. Ceux-ci paraissent reptiliens de nature, un peu comme des dragons orientaux, mais plus épais, avec des têtes bizarrement disproportionnées. Les silhouettes humaines semblent usées.

Certaines ont perdu des membres, d'autres ont pris des formes étranges avec l'érosion et le passage du temps. Les personnages reptiliens, eux, sont bien préservés. On pourrait presque croire qu'ils ont été gravés la veille. Un test réussi de **Sciences humaines (archéologie)** révèle que le style de la fresque correspond à l'époque romaine primitive, mais les créatures représentées ne correspondent à aucun mythe de cette civilisation.

Un test de **Mythe de Cthulhu** donnera plusieurs êtres possibles présentant des traits de serpents, de vers ou de lézards : les dholes, les shantaks, les lloigors, les horreurs chasseresses ou les hommes serpents. En prenant en compte la licence artistique, la frise pourrait représenter n'importe lequel d'entre eux. Cette réflexion s'accompagne de l'abominable suspicion que le sculpteur connaissait intimement ses sujets (perte de 0/1 points de Santé mentale).

L'intérieur du temple n'est pas éclairé, même pas par des fenêtres. Il faut plusieurs secondes aux yeux pour s'ajuster.



Le mausolée de Winckelmann est sans doute un lieu de paix et de méditation en été. En hiver, il paraît froid et navrant.

Des chats sont pelotonnés dans un coin, se protégeant du vent. À l'extrémité de la salle, un sarcophage repose sur une base en marbre. Il est surmonté d'une statue d'ange accroupi, portant un médaillon représentant le visage d'un homme de profil. Sur le côté du sarcophage, on peut lire une inscription en latin :

IOANNI WINCKELMANNO
VIII . IVN. AD. M.DCC.LXVIII

Winckelmann, l'homme qu'ils pensaient rencontrer, est mort le 8 juin 1768.

N'importe quel investigateur réussissant un test de **Sciences humaines (archéologie)** connaît déjà Johann Joachim Winckelmann, le père de l'archéologie moderne, mais il ne se souvenait pas qu'il était mort à Trieste. Une fois la connexion établie, la sous-section suivante et le **Document triestien n° 1** entrent en jeu.

Johann Joachim Winckelmann
Né le 9 décembre 1717 à Stendal, en Prusse, mort le 8 juin 1768 à Trieste. Il est fils d'un cordonnier, et sa jeunesse a été marquée par l'étude du grec, particulièrement l'œuvre d'Homère. Il étudia la théologie à l'université de Halle en 1738 et la médecine à l'université d'Iéna en 1741 et 1742.

Son intérêt pour l'art grec remonte à 1748, quand il travailla comme bibliothécaire pour le comte von Bunau. Son premier traité sur le sujet, *Réflexions sur l'imitation des œuvres grecques dans la peinture et la sculpture*, fut publié en 1755 et traduit en plusieurs langues.

Engagé comme bibliothécaire au Vatican, il quitta son Allemagne natale pour Rome.

C'est en allant voir sa famille à Stendal que Winckelmann fut assassiné, après avoir inexplicablement fait demi-tour à Regensburg. Il écrivit à ses amis : « Je ne suis pas ce que je souhaiterais être », tout en parlant d'une mélancolie qui l'avait submergé. Le compagnon de voyage de Winckelmann, un marchand d'art nommé Cavaceppi, insista pour qu'ils aillent au moins jusqu'à Vienne, mais là, Winckelmann l'abandonna et partit pour Trieste.
Là, il rencontra un homme appelé Francesco Arcangeli, un voleur travaillant comme cuisinier et proxénète. Désirant apparemment lui voler des médailles, Arcangeli commença par l'étrangler, puis lui donna un coup de poignard fatal. Le meurtrier fut arrêté, jugé et exécuté, battu à mort sur une roue installée devant l'hôtel où il avait commis son crime.

Winckelmann eut le temps d'écrire un testament avant d'expirer, où il léguait presque toutes ses possessions à un serveur du Locanda Grande, l'hôtel où il séjournait. Ses médaillons finirent au Museo di Storia e d'Arte, tandis que ses papiers, y compris un journal, furent vendus aux enchères à un certain Giovanni Termona, un historien local.

Winckelmann fut enterré dans la cour de la cathédrale San Giusto. Plus tard, la cour fut déplacée et le Giardino Lapidario prit sa place. Le cénotaphe érigé dans le jardin date de plusieurs années après sa mort.

On peut trouver un portrait de Winckelmann, une reproduction d'une peinture à l'huile réalisée par son ami Anton Raphael Mengs en 1771.

Aide de jeu - **Document triestien n° 1** • Johann Joachim Winckelmann

Recherches

Pour le confort du gardien, toutes les recherches en bibliothèque sont réunies dans cette section, bien qu'elles ne soient pas toutes disponibles initialement.

Johann Winckelmann

Les investigateurs ne pourront pas parler à Winckelmann, mais ils peuvent toujours le chercher… dans des livres. C'est sans doute ce que voulait dire Smith. En 1923, Trieste n'a pas d'université. Les recherches se limitent à la bibliothèque municipale (ouverte de 9 h 30 à midi et de 14 h 15 à 16 h 15), située sur la

piazza A. Hortis, en face du Museo del Mare (musée maritime). Des tests de **Bibliothèque** sont nécessaires, ainsi que d'**Italien** éventuellement. Un **Baratin** peut être utile pour obtenir de l'aide pour une traduction, pour accéder rapidement aux ressources spéciales de l'établissement ou à la bibliothèque elle-même.

À moins qu'un investigateur réussisse un test d'**Italien** ou de **Sciences humaines (archéologie)**, il faut une journée entière pour apprendre tout ce qui est résumé dans le **Document triestien n° 1**.

Daté du 13 septembre 1797
Présidé par le chef de bataillon Gaston Feusil

Suite à l'enquête sur la mort du sergent André Legrand et du soldat Jules Héron, les faits suivants ont été déterminés par le tribunal :
Le 9 septembre, le sergent André Legrand, le caporal Marcel Lasnière et les soldats Jules Héron et Louis Cochefer de l'unité de Legrand buvaient dans une taverne, Il Capro Ubriaco (La chèvre saoule), quand ils sont tombés sur Marchetti. D'après les témoins, Legrand était fortement enivré. Le caporal Lasnière et les deux soldats sont montés à l'étage, où le propriétaire de la taverne tient un bordel. À leur retour, Legrand et Marchetti avaient disparu. Un peu plus tard, le corps de Legrand fut retrouvé dans une allée proche.
Les témoins ont déclaré qu'il était de notoriété publique dans l'unité que le sergent Legrand avait acquis un objet de valeur à Paris. Il le conservait dans son paquetage. Il avait son sac avec lui à la taverne, mais on ne l'a pas retrouvé avec son cadavre. Lasnière, Héron et Cochefer partirent à la recherche de Marchetti, dans l'idée de venger la mort de leur sergent, mais aussi pour récupérer son trésor.

Le 10 septembre, les trois hommes trouvèrent Marchetti, buvant à la taverne Caverna Dei Rettili (Cave du lézard). Ils attendirent qu'il en sorte, le prirent en embuscade, l'assommèrent et le tirèrent dans un cul-de-sac où ils tentèrent de lui faire dire ce qu'il avait fait du sac. D'après les témoins, Marchetti commença par nier l'avoir pris, mais après quelques coups, il confessa qu'il avait donné le sac et son contenu à son maître. Marchetti refusa de divulguer son nom, et fut copieusement rossé. C'est durant cette deuxième bagarre que la chemise de Marchetti fut arrachée.

Après cela, les faits sont flous. Les témoins parlent de cris, suivis de coups lourds. Appelées, les autorités civiles découvrirent Lasnière et Cachefer, étourdis et blessés, ainsi que deux corps. L'un d'eux était celui de Héron, des marques sur son cou suggérant qu'il avait été étranglé. L'autre était trop abîmé pour qu'on le reconnaisse, mais il peut s'agir de Marchetti. Lasnière prétend qu'il avait le corps d'un monstre et qu'il réussit à étrangler Héron avant d'être tué. D'après lui, Cochefer l'a ensuite cogné avec une bûche, ce qui explique l'état du corps. Une bûche pleine de sang a été trouvée sur les lieux. Cochefer n'a pas pu donner sa version. Les docteurs qui l'ont examiné estiment qu'il ne retrouvera probablement jamais ses esprits.

La conclusion de ce tribunal est que Legrand a été tué par le civil Marchetti au cours d'une rapine. Héron a été tué par une ou plusieurs personnes inconnues. La mort de Marchetti n'est pas confirmée.

Aide de jeu - **Document triestien n° 2** • Résumé des conclusions de la cour martiale (en français)

Les médaillons de Winckelmann

Si les investigateurs suivent la référence aux médaillons transportés par Herr Winckelmann, ils les trouvent exposés dans une vitrine fermée du Museo di Storia e d'Arte. À l'intérieur, une boîte plate en bois marqueté contient sept médaillons sur un coussin de velours ; une rangée de quatre et une de trois. Sur leur face visible, ils représentent des scènes historiques, dont le sac de Troie, ou des personnalités historiques. Un test réussi de **Trouver Objet Caché** permet aux investigateurs de remarquer que l'usure du velours laisse supposer qu'un huitième médaillon étant présent à une époque.

Une carte dans la vitrine explique (en italien) que la boîte et les médaillons étaient la propriété de Johann Winckelmann, et que le musée les a acquis en 1910. En se renseignant auprès du conservateur actuel, le dottore Ernesto Parabeno, on apprend que les médaillons ont été offerts au musée par Marcus Termona, un descendant de Giovanni Termona et le père d'Antoni Termona. S'il est impressionné par les antécédents universitaires des investigateurs (réels ou imaginaires), Parabeno peut ajouter que le fils de Marcus, Antoni, lui aussi un érudit notable, habite non loin.

Locanda Grande

Winckelmann a été assassiné dans l'hôtel Locanda Grande. Le nom ne dit rien aux passants, mais une personne âgée peut se souvenir qu'il a été abattu il y a longtemps. Un test de **Bibliothèque** détermine que le Locanda Grande se trouvait autrefois sur la Piazza Unità d'Italia, mais qu'il a été démoli en 1847. Avant cela, il a été rebaptisé Osteria Grande, et encore avant l'Hospitium Magnum. L'hôtel Garni fut construit au même endroit en 1873, mais il a depuis été renommé hôtel Vanoli.

Si les investigateurs décident de visiter l'hôtel Vanoli, un test de **Trouver Objet Caché** alors qu'ils traversent la place leur permet de remarquer un visage blafard qui les observe depuis une fenêtre à l'étage. S'ils posent la question à l'accueil, on les informe que la chambre est inoccupée, et ce depuis quelque temps.

L'armée de Napoléon

Les investigateurs peuvent essayer d'exhumer des informations sur la présence de l'armée de Napoléon à Trieste en 1797, en se focalisant sur le Simulacre ou d'autres mystérieuses statues ou artefacts. Un test réussi de **Bibliothèque** ou d'**Italien** permet de dénicher le rapport d'un tribunal militaire datant de 1797 (**Document triestien n° 2**).

On ne trouve pas d'autres documents sur le sujet. Le sac perdu n'a jamais été retrouvé, et on ne fera plus référence à l'incident.

Les cavernes du Karst

N'importe quel concierge d'hôtel, guide touristique ou bibliothécaire peut mentionner l'existence de deux réseaux de cavernes non loin. Un test de **Sciences de la terre (géologie)** réussi indique que les investigateurs connaissent déjà ces grottes. La Grotta Gigante se trouve à environ cinq kilomètres au nord-est de Trieste. Plus grande caverne visitable par des touristes au monde, elle pourrait contenir la basilique Saint-Pierre de Rome. Elle fut explorée entièrement en 1905. L'autre grotte se trouve plus loin, à presque 80 km au nord-est, près de la ville frontalière de Postumia. Bien qu'ouverte au public, elle reste largement inexplorée.

Adelsberg, Postumia, Postojna

Adelsberg est le nom autrichien, Postojna le nom slovène et Postumia le nom italianisé. Ils font tous référence au même endroit, près de la frontière yougoslave et la ville de Longatico.

Le lecteur silencieux

Pendant que les investigateurs sont à la bibliothèque, ils remarquent un homme silencieux, assis devant un livre, les bras croisés sous sa veste. Après avoir lu deux pages, il attend patiemment. Au bout d'un moment, un membre du personnel vient tourner la page pour lui. Il se remet à lire, puis à attendre.

Cet homme est Helmut Grossinger. Son histoire est couverte dans la section « Sur leurs pas ». Notez que lors de cette première rencontre, il ne fait pas confiance aux investigateurs, et il ne cherchera pas à entrer en contact avec eux. S'ils le dérangent, il partira.

Les Termona

Le journal de Winckelmann est toujours sous la possession de la famille Termona, plus exactement d'Antoni, un descendant du Giovanni Termona qui l'acheta aux enchères. Si les investigateurs ne vont pas voir les médaillons, ils peuvent être dirigés vers Antoni en s'informant sur Giovanni à la bibliothèque, où les Termona sont connus comme une famille d'érudits. Ils peuvent aussi localiser Antoni en cherchant des descendants de Giovanni dans les archives de la Municipio (la mairie).

Le secret de la famille

La quarantaine, Antoni Termona est un membre actif du culte des lloigors. Comme son père Marcus (maintenant décédé), il appartient à une longue lignée d'érudits que les lloigors ont employés à la recherche du médaillon. La manche vide qu'il porte pliée et attachée à l'épaule est le prix de son échec, apparemment un membre perdu.

Antoni est heureux de rencontrer des personnes qui s'intéressent aux papiers et au journal de Winckelmann. Il espère qu'ils trouveront le médaillon manquant.

Rendre visite à Antoni

La maison Termona se trouve dans un quartier prospère, proche du musée. Un domestique hideux, Marco, répond à la porte. Il porte un bandeau sur l'œil gauche, qui dissimule un greffon tentaculaire posé dans son orbite vide par les lloigors. Si les investigateurs parlent italien, le comportement de Marco est à deux doigts de l'impolitesse. Il franchit allégrement cette limite s'il est obligé de parler anglais (ce dont il est capable, avec difficulté).

Marco fera attendre les visiteurs dans le hall d'entrée tandis qu'il porte leurs cartes à son maître, tout en les prévenant de ne rien voler pendant qu'il n'est pas là. Cela laisse quelques instants aux investigateurs pour observer la pièce, décorée de peintures (sans doute des portraits de famille, puisqu'ils partagent tous une certaine ressemblance et que leurs vêtements suivent une progression historique) et divers objets d'art, certains paraissant relativement précieux.

Un test réussi de **Trouver Objet Caché** révèle que deux des objets exposés (une figurine humaine primitive aux proportions subtilement erronées et un vase décoré de danseurs aux membres curieusement flexibles) ont une patine étrange. On dirait qu'ils ont été recouverts d'un vernis semi-opaque qui occulte les détails plutôt que de les mettre en valeur. (Ce sont en fait des concrétions calcaires du repaire des lloigors.)

Avant que les investigateurs aient le temps de voler quoi que ce soit (à moins qu'ils ne soient exceptionnellement rapides), Antoni Termona fait son entrée. S'excusant pour les manières de Marco, il les fait entrer dans un salon. Chaleureux et accueillant, Termona leur tend la main droite. Les investigateurs seront peut-être momentanément surpris en réalisant qu'il n'a pas de main gauche. Si on lui pose la question, Termona dit avoir perdu son bras pendant la guerre, mais un test réussi de **Psychologie** révèle qu'il ment.

Marco

51 ans, domestique austère et adorateur des lloigors

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	09	Intuition	45 %
POU	14	Volonté	70 %

* Un tentacule remplace son œil gauche, caché sous un bandeau.

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 11
Santé mentale 0

Compétences
Afficher son mépris 55 %
Athlétisme (esquiver) 30 %
Trouver Objet Caché 15 %

Langues
Anglais 15 %
Italien (langue maternelle) 40 %

Combat
• Revolver .32 40 %
Dégâts 1D8
• Tentacule 50 %
Dégâts 1D4

Perte de Santé mentale
1/1D4 si le tentacule est révélé

Antoni Termona

43 ans, adorateur des lloigors

APP	13	Prestance	65 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	08*	Agilité	40 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	14	Volonté	70 %

* Un tentacule remplace son bras droit, qu'il dissimule dans une manche vide.

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 13
Santé mentale 0

Compétences
Athlétisme 40 %
Baratin 55 %
Mythe de Cthulhu 16 %
Sciences humaines (histoire) 55 %
Trouver Objet Caché 40 %

Langues
Anglais 35 %
Italien (langue maternelle) 90 %
Latin 25 %

Combat
• Revolver .32 30 %
Dégâts 1D8
• Tentacule 50 %
Dégâts 1D4

Perte de Santé mentale
1/1D4 si le tentacule est révélé



Marcius Montanelli

44 ans, adorateur des lloigors

APP	11	Prestance	55 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	08*	Agilité	40 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	16	Volonté	80 %

* Un tentacule remplace sa jambe droite, dissimulée sous une couverture.

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 11
Santé mentale 0

Compétences

Chaise roulante	50 %
Débattre	65 %
Linguistique	80 %
Mythe de Cthulhu	23 %
Sciences humaines	
- archéologie	30 %
- histoire	60 %

Langues

Allemand	45 %
Anglais	60 %
Grec classique	70 %
Italien (langue maternelle)	90 %
Latin	70 %

Combat

• Revolver .32	35 %
Dégâts 1D8	
• Coupe-papier	50 %
Dégâts 1D4	
• Tentacule	50 %
Dégâts 1D4	

Perte de SAN : 1/1D4 si le tentacule est révélé

Un test réussi de **Trouver Objet Caché** détecte des mouvements irréguliers dans la manche, le greffon tentaculaire attaché à son épaule par les lloigors s'agitant doucement.

Termona autorise les investigateurs à consulter les papiers de Winckelmann. Écrits en latin, ils semblent être des notes préliminaires sur les fouilles de Pompéi et Herculanum.

Un test de **Sciences humaines (archéologie)** permet de se souvenir que Winckelmann a publié un ouvrage sur Herculanum. Les notes étaient peut-être destinées à une version révisée du livre, mais elles ont depuis été dépassées par des fouilles plus récentes.

Le journal est mélangé aux papiers, écrit dans un dialecte de grec ancien. Termona nie avoir connaissance de son contenu. « C'est une vieille babiole appartenant à la famille. Personne ne l'a jamais lu. »

Termona donne aux investigateurs l'adresse d'un linguiste, Marcius Montanelli, qui devrait pouvoir les aider à le traduire.

S'il est disposé à leur prêter le journal, Antoni rappelle sa valeur. Il insiste que l'investigateur ayant le meilleur **Crédit** en soit responsable jusqu'à son retour.

Après la visite

Dès les investigateurs partis, Termona téléphone à Montanelli et à d'autres adorateurs de Trieste et de Postumia pour faire suivre le groupe de près (cf. « Cesare Druni »). Il espère que les investigateurs réussiront là où sa famille a échoué et qu'ils trouveront le médaillon. Alors, il pourra le voler, tuer tous les témoins et offrir le trophée à ses maîtres.

Le traducteur

Les indications de Termona mènent les investigateurs jusqu'à un bel appartement d'une rue raffinée. Ils sont accueillis par une femme de ménage, qui les conduit de suite dans le bureau encombré de Marcius Montanelli. Celui-ci a reçu un coup de téléphone de Termona les prévenant de leur visite imminente.

Montanelli ne se lève pas pour recevoir les investigateurs. En effet, il est assis dans une chaise roulante, une couverture sur ses jambes. Le traducteur de métier vit seul, avec une femme de ménage.

Normalement, il fournit des traductions de documents d'affaires en allemand, en italien, en slovène et en dialecte triestien, mais il maîtrise également le grec et le romain anciens. Il attend avec impatience l'ouverture d'une université à Trieste, prévue pour l'année prochaine, qui lui amènera des travaux plus intéressants.

Étant lui aussi un adorateur des lloigors, Montanelli a vu sa jambe droite remplacée par un tentacule. Il est dissimulé sous la couverture, mais une réussite spéciale de **Trouver Objet Caché** permet de voir que quelque chose frémit parfois sous le tissu.

Le journal de Winckelmann

Les journaux intimes font de passionnantes lectures dans une cabine de train, mais Winckelmann a protégé le sien des regards indiscrets en le rédigeant dans un dialecte grec archaïque. Le carnet épais nécessite au moins quarante heures de travail et un test de **Grec** ou de **Grec classique** pour avoir une idée de son contenu. Le traducteur réalisera rapidement l'intérêt du document vis-à-vis du Mythe de Cthulhu. Y est notamment décrit ce qui semble être un rituel d'invocation d'une entité monstrueuse, mais son apprentissage prendra beaucoup de temps.

Marcius Montanelli annonce aux investigateurs qu'il lui faudra environ un jour et demi pour traduire le journal. En fait, il le connaît déjà bien, et censurera une grande partie des passages les plus intéressants. Toutefois, il prévoit une durée plus longue que nécessaire afin de ne pas attirer les soupçons. Si les investigateurs se contentent de sa version, ils ne sauront pas que le carnet contient des informations sur le Mythe de Cthulhu (et un sort), puisqu'il saccage la traduction.

Le journal est plein de détails anecdotiques, comme le prix de la nourriture à Rome, le confort des lits dans un hôtel autrichien, et ainsi de suite. Les points saillants sont résumés dans le **Document triestien n° 3**.

Si les investigateurs engagent un traducteur différent (peut-être à la bibliothèque), il faudra là aussi une journée et demie pour obtenir sa traduction. Bien qu'initialement intéressé par le projet et prêt à aider, le traducteur va finalement contacter les investigateurs pour expliquer qu'il n'en lira pas plus, quelle que soit la somme qu'ils proposent. Il leur remet une traduction partielle, identique à celle de Montanelli, ainsi que le journal et une note sèche demandant à ce qu'ils ne le contactent plus jamais. Les investigateurs reçoivent tout de même le **Document triestien n° 3**.

Si les investigateurs gardent le journal assez longtemps pour l'étudier proprement (2D6 mois), ils gagnent +8 % en Mythe de Cthulhu, au prix de 1D8 points de Santé mentale.

Il comprend un sort, Contacter les lloigors, qu'ils peuvent apprendre après des mois d'étude et un test difficile (-20 %) d'**Intuition**.

Quelle que soit la méthode de traduction, les investigateurs apprennent l'existence d'un lien entre Winckelmann et les « choses » de la caverne d'Adelsberg, maintenant appelé Postumia.

Sur leurs pas

Au cours de leurs pérégrinations, les investigateurs accumulent toute une traîne de gens qui les suivent, qui les surveillent ou qui s'intéressent à leurs actions. Ils sont à disposition du gardien, qui peut les utiliser comme il le souhaite.

Par souci de fair-play, il devrait toujours commencer par donner des indices aux investigateurs sur leur existence.

- Cesare Druni, pour le culte des lloigors.
- Helmut Grossinger, pour les investigateurs.
- Des hommes d'affaires turcs, dirigés par Fahim Salleh, pour les Frères de la Chair.
- Des Chemises noires, protégeant l'Italie de la racaille étrangère.
- Un pâle inconnu (Johann Winckelmann), qui apparaît si on traduit son journal.
- Des arnaqueurs, des escrocs et des voleurs de toutes sortes.
- Fenalik, pour les investigateurs tant que cela lui convient.

Cesare Druni

Antoni Termona a confié à cet adorateur des lloigors la mission de surveiller les investigateurs. Ce n'est pourtant pas la personne la plus adaptée pour ce genre de tâche.

Avec sa grande silhouette dégingandée et sa chevelure rousse ornée d'une boucle brune dépareillée, il est vraiment remarquable. Vous pouvez concéder un test de **Trouver Objet Caché** aux investigateurs pour qu'ils notent sa présence continue.

S'ils lui demandent des explications, il racontera qu'il souhaite pratiquer son anglais avec eux, mais qu'il est trop timide pour les aborder. L'histoire devrait paraître improbable, mais tout juste plausible. Quelque temps plus tard, ils aperçoivent à nouveau Druni à une certaine distance derrière eux. Il se fait agresser par deux hommes portant des fez, qui l'embarquent dans une voiture.

Beaucoup plus tard, à Trieste ou ailleurs, les investigateurs reverront le même visage anguleux et la même chevelure rousse et brune, cette fois sur un petit gros. Sans doute un cousin.

3 mai. La tablette de (illisible) est correcte. J'ai été à Regensburg, et j'ai parlé aux Choses qui s'y trouvaient. Elles m'ont ordonné de porter une amulette à une autre enclave près de Tergeste, en Autriche. Je suis prévenu : si j'approche sans l'amulette, je serai détruit. Elles ont besoin de cet objet pour un de leurs projets obscurs ; je crains de les aider à libérer leur maître de sa prison arctique.

15 mai. Maudites soient ces bêtes, et maudit le jour où j'ai décidé de les chercher ! Chaque nuit, le rêve revient, ne me laissant aucune paix. A quoi bon continuer ? L'art qui était ma passion n'éveille plus le moindre intérêt, et mes semblables ne sont plus que des masques peints sur des crânes ricanants. Moi aussi, je porte mon masque, je parle de « l'Art », mais la beauté s'est évanouie du monde et mes mots ne sont que cendre dans le vent.

1er juin. Arrivé sans encombre à Tergeste. Les rêves qui me poursuivent depuis Regensburg sont toujours là. Mon seul espoir est qu'ils cessent une fois que j'aurai rendu l'amulette.

2 juin. J'ai rencontré un habitant du cru, Arcangeli, qui promet de me distraire quelque peu. Plus important, certains signes et paroles subtils m'amènent à penser qu'il connaît ces entités, et qu'il peut me guider vers leur repaire.

3 juin. Je ne peux pas faire confiance à Arcangeli. Il m'a demandé de voir l'amulette pour lui prouver ma qualité de coursier. Mais ses manières sont sournoises et je le soupçonne de vouloir ramener l'amulette lui-même. J'ai gagné du temps, mais sans lui, je n'ai aucun moyen de Les atteindre.

5 juin. J'ai cédé sous le poids du désespoir. A l'aide du rituel, j'ai parlé à la Chose qui est venue, et j'ai appris d'où Elle venait. Les Bêtes savent que je suis là, avec leur amulette. Elles m'ordonnent de l'apporter à leur repaire, ou je subirai leur colère. Mon cœur en est malade.

6 juin. J'ai réussi à échapper à ce bougre d'Arcangeli et à cacher l'amulette. Je suis dorénavant certain qu'il a l'intention de la voler, l'ayant surpris en train de retourner ma chambre. Je vais devoir attendre jusqu'à ce que je ne sois plus surveillé pour retourner de mes propres moyens aux cavernes d'Adelsberg pour livrer l'amulette. Je n'ose pas m'y rendre sans elle.

7 juin. Arcangeli persiste à me harceler. Je ne peux pas récupérer l'amulette sans qu'il le voie. J'ai découvert que lui et d'autres serviteurs des Bêtes de la région s'emparent de tous les objets occultes qui passent à leur portée, espérant que ces offrandes Les apaisent. Je frémis à l'idée qu'ils trouvent l'amulette, complètent la tâche qui m'a été confiée à ma place et que ces rêves ne s'arrêtent jamais !

Aide de jeu - **Document triestien n° 3** • Journal de Winckelmann (en dialecte de grec ancien)

La bora

La bora intervient dans tous les déplacements des investigateurs à Trieste, rendant les excursions pédestres incertaines.

Quand la bora se lève, des tests de Puissance sont nécessaires pour rester debout. Le gardien peut l'utiliser pour gêner ou aider les investigateurs dans leurs combats, leurs poursuites et leurs fuites dans les rues de la ville. Les tests peuvent devenir difficiles (-20 %) dans les pires moments.

Sur le bord des trottoirs, des chaînes suspendues à hauteur de taille aident les habitants à marcher à bonne vitesse. Un test d'Agilité avec un bonus de +10 % permet au visiteur de rester sur ses pieds et d'avancer rapidement.

Cesare Druni

26 ans, adorateur des lloigors, aux cheveux roux

APP	15	Prestance	75 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 13
Santé mentale 0

Compétences
Se cacher 30 %

Langues
Italien (langue maternelle) 40 %

Combat
• Couteau 40 %
Dégâts 1D4 + 1D4

Helmut Grossinger

33 ans, ancien investigateur dément

APP	06	Prestance	30 %
CON	06	Endurance	30 %
DEX	05*	Agilité	25 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	14	Volonté	70 %

* N'a ni mains, ni langue

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 10
Santé mentale 31

Compétences
Athlétisme 20 %
Écouter 75 %
Rôder 65 %
Trouver Objet Caché 65 %

Langues
Allemand (langue maternelle) 75 %
Anglais 30 %
Italien 15 %
Latin 35 %
* Il comprend ces langues, sans pouvoir les parler.

Helmut Grossinger

Grossinger fut lui aussi un investigateur. Ses succès lui valurent l'intervention des lloigors. Depuis, il n'a plus ni langue, ni mains, ni toute sa tête. L'arrivée des Frères de la Chair à Trieste l'inquiète énormément. Il aimerait prévenir la population, mais ses expériences l'ont rendu fou et personne ne l'écoute. Grâce à un instinct dément, il a reconnu les investigateurs comme des frères d'armes, et s'est mis à les filer. Si on l'aborde, il leur prodigue un avertissement exhaustif, mais totalement incompréhensible.

La bicoque d'Helmut

Si les investigateurs prennent ce pauvre fou en pitié, et font l'effort d'écouter ce qu'il a à leur dire, il va essayer de les amener à le suivre dans la bicoque où il vit. Le bâtiment sordide se trouve au cœur d'un quartier louche, l'occasion parfaite d'introduire des escrocs et des voleurs (cf. « Escrocs et voleurs »).

Un investigateur réussissant un test de **Médecine** en regardant les cicatrices sur les poignets de Grossinger constate que sa chair s'est amalgamée, presque comme s'il était né sans mains. Sa langue semble elle aussi avoir fondu. (Ces traces sont celles des pouvoirs des lloigors, qui amputent les personnes qui leur déplaisent.)

Une fois chez lui, Grossinger donnera aux investigateurs des bouts de papier venant visiblement d'un journal intime, mais déchirés et partiellement brûlés (**Document triestien n° 4**). Ces papiers révèlent une partie de son enquête sur un culte local. Il y fait notamment référence à des repaires souterrains et à leur coutume d'offrir des objets occultes à leurs maîtres.

D'autres notes portant la même écriture manuscrite traînent dans la pièce, ainsi qu'une photo de Grossinger à une période plus heureuse de sa vie, accompagné d'une femme et d'un petit garçon. Le paysage derrière eux évoque la Bavière.

Une fois qu'ils auront les papiers, Grossinger pressera les investigateurs dans la rue. Là, il leur fera signe de partir, en pointant ses moignons vers le nord-est. (Il veut qu'ils aillent à la Grotte di Postumia pour détruire le culte des lloigors, ce qu'il faut être fou pour croire possible.)

Les hommes d'affaires turcs

Les investigateurs se rendent compte qu'un gentilhomme turc, portant un costume de bonne qualité, rôde autour de leur hôtel. Ce n'est pas toujours le même. Ou alors, il change de visage chaque nuit…



Initialement, les investigateurs peuvent remarquer qu'un homme d'affaires turc lisant un journal turc dans le salon de leur hôtel (ou, s'ils séjournent dans une *pensione*, à la fenêtre du café d'en face) met affreusement longtemps à finir sa lecture. Un test de **Trouver Objet Caché** leur permet de remarquer que le quotidien est toujours le même, mais que l'homme change à chaque fois.

Une autre fois, alors que les investigateurs retournent à leurs chambres (après un repas ou pour se reposer), ils trouvent un homme d'affaires turc flânant sans raison dans le couloir, à côté de leur porte. En voyant les investigateurs, il tente promptement de s'éclipser. Si les investigateurs lui posent des questions, il sort un couteau pour couvrir sa

fuite. Une fois qu'il est tué ou mis hors combat, si les investigateurs l'examinent, ils découvrent que son corps est zébré de cicatrices et de sutures, cachées par ses vêtements.

La cachette des Frères de la Chair

En suivant un homme d'affaires qu'ils laissent s'enfuir, et à condition de réussir un test de **Discrétion**, les investigateurs peuvent remonter jusqu'à une *pensione* minable près des docks, disposant de deux douzaines de chambres.

Une légère odeur de décomposition règne à l'intérieur. Le corps du propriétaire est étendu dans le placard sous l'escalier. On y a récolté des morceaux de chair, et il commence à sentir (perte de 1/1D4+1 points de Santé mentale). Fahim Salleh et deux Frères de la Chair sont présents dans leur chambre de l'étage. Les autres sont en ville, où ils surveillent les adorateurs des lloigors. Si les investigateurs ont assisté à l'enlèvement de Cesare Druni, l'un des Frères a maintenant son visage et sa chevelure (perte de 0/1 points de Santé mentale). Une fois que les Frères réalisent la présence des investigateurs, ils tentent de les tuer.

Si les investigateurs tuent Salleh, il n'est peut-être pas vraiment mort. Il a réarrangé ses organes, ce qui fait qu'une blessure paraissant fatale ne l'est pas nécessairement. Il peut faire le mort et s'échapper quand personne ne le regarde. Il reviendra plus tard, à Postumia ou avant. Après la bataille, les investigateurs ramassent une copie d'une lettre (**Document triestien n° 5**) sur un bureau dans l'une des chambres. Ils trouvent également plusieurs valises contenant des vêtements, des effets personnels et organes en bocaux. Les investigateurs estiment que deux douzaines d'hommes logent ici.

Les Chemises noires

Dans ce scénario, les gangs de Chemises noires excités peuvent servir au gardien pour « assurer la paix », surtout si cela implique de tabasser des étrangers. Ils peuvent également n'être qu'un groupe de plus parmi ceux qui harcèlent et importunent les investigateurs. Équipés d'armes légères (couteaux et coups-de-poing), ils n'hésitent pas à s'en servir.

Ce ne sont pas des intellectuels ; un débat n'arrangera rien. Ils haïssent particulièrement les communistes et les Slovènes, mais adorent brutaliser tous les étrangers, particulièrement s'ils n'ont pas les moyens de se défendre physiquement. Un exemple de groupe est fourni à la fin de ce chapitre. Bien qu'elles n'en aient pas conscience, les Chemises noires empêchent les Frères de la Chair et le culte des lloigors de s'affronter ouvertement.

... remonte à la Tergeste romaine, bien que von Junzt suggère que le culte puisse être bien plus ancien ...

... semblent préférer vivre (habiter ?) dans des cavernes sous la surface. Les magnifiques formations du Karst des environs (le nom vient de " Grast ", le nom slovène de la région) seraient probablement idéales ...

... d'un autre endroit (la nébuleuse d'Andromède ? De Vermiis Mysteriis). ils peuvent se manifester comme ...

... " poisson humain " ... visible à travers la peau ... organes internes ... vibrant et luisant ...

... Ghatanothoa. On pense que d'autres vénèrent le Seigneur des Vents, itha ...

... les ait surpris parler d'une tâche que leurs maîtres avaient confiée à leur culte il y a des années de cela, et qui n'est toujours pas achevée. Sans entrer dans les détails, les punitions ont ...

... doigts, orteils, yeux, membres ... greffés sur le corps ... peuvent bouger de leur propre volonté ou sous la volonté de ...

... ordonné de garder l'œil ouvert, et de se procurer tous les artefacts ayant des pouvoirs magiques pour les offrir aux invisibles ...

Aide de jeu - **Document triestien n° 4** • Fragments du journal d'Helmut Grossinger (en allemand)

Cinquième jour de la lune cadavérique,
1593e année de l'écorchement

Salleh, mon frère,

Une partie du Simulacre béni par notre Maître a été retrouvée ! Nous avons appris qu'un fragment a été emporté à Trieste par les armées de l'infidèle. La ville est le domaine d'une bande d'imbéciles pathétiques qui vénèrent une race dégénérée habitant la région. Leurs fidèles ont l'habitude d'apporter à leurs maîtres tous les objets de pouvoir qui tombent entre leurs mains, afin d'apaiser la colère provoquée par des échecs passés. L'histoire du fragment s'arrêtant à Trieste, il est certain qu'il a été offert à ces créatures.

Vous allez vous rendre à Trieste avec autant de vos hommes que nécessaire. Surveillez ces adeptes pour savoir où ils cachent leur temple. Le fragment s'y trouve certainement.

Si des intrus cherchaient à subvertir notre glorieuse mission, assurez-vous d'abord de ce qu'ils savent exactement avant de sacrifier comme il se doit leurs corps impurs.
Gloire à l'Écorché !

S. M.

Aide de jeu - **Document triestien n° 5** • Lettre à Salleh (en turc)

Exemples de Frères de la Chair

Ils ont tous des yeux de cadavres, ce qui leur permet de voir dans le noir.

	CON	DEX	FOR	TAI	POU	PV
Un	12	16	14	13	09	13
Deux	13	15	14	17	14	15
Trois	14	11	13	15	10	15
Quatre	13	13	15	13	11	13
Cinq	15	13	13	16	10	16
Six	13	13	12	13	16	13

Valeurs dérivées
Impact +1D4

Compétences
Athlétisme 25 %
Discrétion 30 %
Écouter 40 %
Pister 25 %
Pratique artistique (écorchement d'humain) 25 %
Trouver Objet Caché 60 %

Combat
- Couteau à écorcher du culte 40 %
  Dégâts 1D3+2 + 1D4

Sortilèges : *Contrôler la Peau*, Transfert de Morceaux de Corps** à la discrétion du gardien. (* cf. le chapitre de Constantinople)

Perte de SAN : 0/1 en remarquant les morceaux de peau sommairement cousus

Le pâle inconnu

En revenant à leur hôtel après avoir fait traduire le journal, l'investigateur qui le transporte a la certitude d'être suivi. En jetant un œil par-dessus son épaule, il distingue au loin un homme de petite taille, au visage pâle, habillé en noir.

Au deuxième regard, il n'est plus là. C'est l'esprit de Johann Winckelmann.

Escrocs et voleurs

L'Italie est civilisée depuis très longtemps, plus que beaucoup de nations. On y ignore les déviances les plus courantes, si elles savent rester suffisamment discrètes. En tant que ville portuaire, Trieste est encore plus tolérante. Des comportements qui seraient du ressort de la police à Boston ne provoquent aucune réaction.

Si les investigateurs flânent dans le quartier portuaire de nuit, ils peuvent faire des rencontres insolites. Les plus probables sont les prostituées et les personnes demandant de l'argent en faisant de leur mieux pour avoir l'air sympathiques et nécessiteuses. Laissez assez d'argent aux investigateurs pour aller jusqu'à Constantinople et revenir à Londres.

Fenalik

Notre vampire intervient pour protéger le Simulacre. Imaginons qu'un Frère de la Chair s'introduise dans la chambre d'un investigateur et y trouve un membre ? C'est lui que l'investigateur retrouvera démembré à son retour.

Six Chemises noires de base

	CON	DEX	FOR	TAI	POU	PV
Un	12	13	12	13	09	12
Deux	13	12	13	12	14	12
Trois	14	11	13	12	10	13
Quatre	14	11	11	14	11	14
Cinq	14	10	14	16	10	15
Six	13	09	15	15	10	14

Valeurs dérivées
Impact +1D4

Compétences
Athlétisme 30 %
Écouter 35 %
Intimidation 45 %
Trouver Objet Caché 30 %

Combat
- Corps à corps 70 %
  Dégâts 1D3 + 1D4
- Gourdin 70 %
  Dégâts 1D6 + 1D4

Un dîner mémorable

Lancez cet évènement lors de la première soirée après que les investigateurs ont lu ou fait traduire le contenu du journal de Winckelmann. Idéalement, les investigateurs se sont installés dans l'hôtel Vanoli, là où Winckelmann a été tué. Toutefois, la connexion n'est pas obligatoire. Il peut les trouver et les hanter où qu'ils logent. Quand les investigateurs arrivent à leur hôtel, ils constatent que la bora, qui redouble à la tombée de la nuit, a arraché les câbles électriques.

L'établissement est à moitié dans le noir. Portant des lampes à pétrole et des bougies, le personnel s'affaire dans l'obscurité. Dans chaque chambre, on a déposé une bougie et des allumettes. Un dîner aux chandelles est servi dans la salle commune s'ils sont à l'hôtel ou dans le restaurant voisin s'ils sont dans une *pensione*.

La journée a été longue, et les arômes venant de la cuisine sont trop appétissants pour qu'on y résiste. Néanmoins, les investigateurs, leur nourriture, leurs couverts et leur table sont victimes d'incidents étranges. Personne d'autre ne les remarque.

- Entre la soupe et le poisson, sur plusieurs minutes, la table se lève imperceptiblement. Alors que les investigateurs peuvent avoir l'impression de s'enfoncer dans leurs sièges, la table retombe par terre avec fracas. Le personnel et les autres clients les regardent, choqués. (Perte de 0/1 point de Santé mentale.)
- Alors qu'un investigateur coupe un morceau de poulet, une masse d'asticots en sort et se met à ramper sur l'assiette. Sa bouchée précédente s'épaissit et grouille dans sa bouche. L'investigateur est le seul à voir les asticots. Puis, ils disparaissent. S'il a craché sa bouchée, ce n'est plus que de la viande à moitié mâchée. (Perte de 0/1D2 points de Santé mentale pour cet investigateur.)
- Un verre à vin se remplit de lui-même, d'un liquide rouge trop épais pour être du vin. Le niveau monte jusqu'à déborder, et une flaque de ce qui semble être du sang se répand sur la table. Étrangement, le sang

paraît former une image : le visage d'un homme, couronné de feuilles et de baies. Un test réussi de **Sciences humaines (archéologie)**, de **Sciences humaines (histoire)** ou de **Sciences occultes** permet de reconnaître des feuilles de vigne et des grappes de raisin, autour du visage de Dionysus (grec) ou Bacchus (romain). Alors qu'un serveur s'approche, le verre se soulève dans les airs, se retourne, et se fracasse sur la table, au milieu de la tache de… vin. L'image n'est plus discernable. (Perte de 0/1 point de Santé mentale.)
- En prenant son couteau, un investigateur le trouve glacé, au point de coller à sa peau. Le couvert s'élève, emportant l'investigateur avec lui, son bras donnant des coups d'estoc dans le vide. Brandie en l'air, sa main se couvre de sang. Soudain, le couteau tombe par terre. Il n'y a aucun signe de blessure sur la main de l'investigateur. (Perte de 0/1D2 points de Santé mentale, ou 0/1D3 pour l'investigateur concerné.)

Les cris et les gestes brusques des investigateurs accaparent l'attention. Un test réussi de **Trouver Objet Caché** permet de remarquer parmi les clients un homme pâle habillé en noir, qui se faufile alors dans l'entrée de la cuisine. Si les investigateurs tentent de le suivre, ils tombent sur un cuisinier colérique, qui nie en toute honnêteté avoir vu qui que ce soit traverser sa cuisine.

L'hôtel hanté

Les investigateurs abandonnent leur table en désordre. L'électricité n'est toujours pas revenue. On leur donne des bougies à l'accueil et ils montent vers leurs chambres dans un escalier plongé dans le noir.

L'investigateur ayant reçu le journal entend qu'on appelle son nom, mais il ne voit personne en se retournant. Puis, on le pousse violemment contre le mur, et on murmure à son oreille : « Tagebuch » (« journal » en allemand). Aucun assaillant n'est visible. En se retirant, l'investigateur découvre une ecchymose douloureuse sur son épaule. Elle forme une image : celle de Bacchus. Les autres investigateurs n'entendent rien, mais ils sentent une brusque chute de température lorsque leur ami heurte le mur.

Franchissant le couloir malgré l'obscurité insidieuse, les investigateurs arrivent enfin dans leurs chambres.

Les chambres

Des évènements étranges ont lieu dans chaque pièce, à l'exception de celle contenant le journal (cf. ci-dessous). Si les investigateurs se plaignent de phénomènes étranges au personnel, ceux-ci seront d'abord polis et inquiets, mais n'entendront aucun bruit et ne verront rien de bizarre dans les chambres. Ils finiront par se dire que les visiteurs étrangers leur font une blague « comme au dîner ». Ils n'ont pas connaissance de cas de chambres hantées dans l'hôtel, et se vexeront si on le leur suggère (ce serait mauvais pour les affaires).

Les évènements commencent doucement, et empirent progressivement :

- Les bougies s'éteignent sans prévenir, et refusent de se rallumer. Inversement, une bougie que l'on vient de souffler peut s'enflammer à nouveau.
- La porte s'ouvre à la volée, apparemment forcée par un courant d'air glacé. Même en mettant le loquet et en la fermant à double tour, elle se rouvre.
- Le feu allumé dans la cheminée par la femme de chambre s'éteint d'un coup, envoyant un nuage de fumée et de cendre dans toute la pièce.
- La température chute dans la pièce. Les édredons tombent du lit, les oreillers explosent dans un nuage de plumes et les meubles bougent tout seuls.
- Les ampoules s'illuminent brièvement. Pourtant, le courant est visiblement toujours coupé dans tout le quartier, les rues et les bâtiments voisins étant toujours dans le noir. La lumière s'éteint et se rallume par intermittence. S'éteint et se rallume. S'éteint et se rallume en révélant un homme juste devant l'investigateur, les yeux et la bouche dans l'ombre. L'ampoule éclate, envoyant du verre partout.
- Le point culminant est atteint dans une frénésie d'activité spirituelle. Des poltergeists font tomber des peintures des murs, tirent les cheveux, font briller les chandelles de flammes étranges, soulèvent les meubles dans les airs et ouvrent les fenêtres en grand pour faire entrer la bora furieuse dans la chambre.

Fahim Salleh

46 ans, Frère de la Chair

APP	09	Prestance	45 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	17	Corpulence	85 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées
Impact +1D6
Points de vie 16
Santé mentale 0

Compétences

Athlétisme	25 %
Discrétion	40 %
Feindre la mort	90 %
Trouver Objet Caché	40 %

Langues
Turc (langue maternelle) 55 %

Combat
- Couteau à écorcher du culte 65 %
  Dégâts (1D3+2 + 1D6)

Armure : Aucune, mais Salleh a réarrangé ses organes internes. Sur un test de Volonté réussi (70 %), il ne subit que 1 point de dégât des armes à empalement.

Sortilèges : *Création d'un Chasseur de Chair**
(Nouveau sort ; voir les fiches à la fin du chapitre de Constantinople, page 125 du Volume1, Livre 2)

Johann Winckelmann

Fantôme

INT	14	Intuition	70 %
POU	20	Volonté	99 %

Perte de SAN : 0/1D4



Littéralement projetés hors de leur chambre, les investigateurs atterrissent dans le couloir, plus ou moins vêtus. Leurs portes claquent et refusent de s'ouvrir. En dehors des bruits de saccage provenant des chambres, l'hôtel est silencieux, comme si personne n'avait remarqué quoi que ce soit d'anormal.

Ces manifestations surnaturelles prolongées coûtent à chaque investigateur 1/1D6 points de Santé mentale.

La chambre contenant le journal

Dans cette chambre, il ne se passe rien de particulier. L'investigateur peut se demander quelle est la cause de tout ce bazar. Il s'endort sans problème. Jusqu'à ce que le froid le réveille.

La pièce est éclairée par une lueur étrange. Dans la cheminée brûlent des flammes bleues, qui irradient du froid plutôt que de la chaleur. De minuscules stalactites de glace pendent du plafonnier. Le souffle de l'investigateur se change en brume dans le froid. Avec un craquement ténu, le gel s'étend sur les vitres de la fenêtre aux volets fermés. Étrangement, au lieu des formes habituelles de fougère et de crosses, la glace semble dessiner une image. En traits blancs sur le noir des volets, on distingue une scène classique en haut de la fenêtre : le dieu Bacchus dans une orgie, entouré de ménades et de satyres. Le froid intense paraît provenir du journal. Si l'investigateur s'approche, du gel se forme sur ses sourcils et ses cils. Dès qu'il prend ou qu'il ouvre le journal, un vrombissement parcourt la pièce. Le feu de cheminée reprend une couleur normale, brûlant quiconque se trouve trop prêt. Les glaçons tombent du plafonnier en tintant. En l'espace de quelques secondes, l'image glacée sur la fenêtre fond et la condensation coule sur le verre.

L'investigateur se met à trembler sans pouvoir se contrôler. Un test de **Premiers soins** permet de traiter un début d'hypothermie. Une fois le journal ouvert, les phénomènes cessent abruptement dans toutes les chambres, et ce jusqu'au matin.

Une séance

Des investigateurs ayant un penchant pour le spiritualisme suggéreront peut-être une séance. Avec un test réussi de **Sciences occultes**, un verre se déplace sur la planche Ouija, épelant M-A-R-C-O-P-O-L-O. Puis, le verre se brise. Toutes les personnes le touchant doivent réussir un test d'**Agilité** sous peine de perdre un point de vie.

Vénitien, Marco Polo n'a aucun rapport avec Trieste. Toutefois, les autochtones interrogés peuvent suggérer la Via Marco Polo, une rue près du Castello.

La nuit suivante

Les investigateurs sont victimes d'un fantôme, qui va les hanter toutes les nuits jusqu'à ce qu'ils quittent Trieste ou qu'ils trouvent la villa de Bacchus (cf. ci-dessous).

S'ils ne la trouvent pas, des évènements similaires ont lieu la nuit suivante, et toutes les autres. Ils se font de plus en plus menaçants.

- Alors qu'un investigateur se rase, il aperçoit l'homme pâle dans le miroir, debout derrière lui.
- Un investigateur entend du bruit à la fenêtre. En tirant les rideaux, il voit l'homme pâle contre la vitre, juste avant qu'il ne soit emporté par la bora comme un fétu de paille.
- Le visage de Bacchus apparaît encore et encore, maintenant toujours au-dessus de portes.
- Le plâtre se fendille au-dessus d'une porte, dessinant le visage de Bacchus. Bloquée dans son encadrement, la porte doit être défoncée à coup d'épaule pour s'ouvrir (jet de **Puissance**).
- La peinture saigne au-dessus d'une autre porte, et le portrait de Bacchus apparaît.
- Le papier peint se gondole au-dessus d'une troisième porte. Elle forme un visage en train de hurler, puis se dégonfle jusqu'à former les traits de Bacchus.

Ces événements coûtent 1/1D6 points de Santé mentale à chaque investigateur.

Les investigateurs peuvent tenter de se débarrasser du journal. C'est assez facile à faire, mais même si on le jette à la poubelle ou à la mer, il réapparaît toujours : sur une table de chevet, dans la poche d'un peignoir, intrus froid au fond du lit. Brûler le journal étouffe les flammes. Chaque occurrence coûte 0/1 point de Santé mentale.

À la recherche de Bacchus

Les images apparaissant dans le vin renversé, sur l'ecchymose et la fenêtre gelée devraient pousser les investigateurs à se renseigner sur Bacchus et son culte dès leur réveil le lendemain matin. Des tests réussis de **Bibliothèque** et quelques heures de recherches révèlent ce qui suit.

S'il ne l'a pas déjà fait, Helmut Grossinger tente d'entrer en contact avec les investigateurs. Alors qu'ils parcourent les rayonnages, un homme surgit soudain de derrière une étagère.
Il tend le bras pour les implorer, mais son membre se termine par un moignon plutôt que par une main.

À l'aide de gestes et de cris muets, il essaye de les conduire à son taudis (cf. « La bicoque d'Helmut »).

Bacchus

Bacchus est le nom que les Romains ont donné à Dionysos, le dieu grec du vin et des vignerons (ainsi que de la folie). Datant d'au moins 1300 avant notre ère, son culte est peut-être originaire de la Crète minoenne. Dans certains mythes, il a épousé Ariane, après qu'elle a aidé Thésée à vaincre le Minotaure.

Ses représentations originelles montrent un homme mûr et barbu, portant une toge. Plus tard, on l'a représenté comme un jeune homme androgyne à moitié nu. Sous ces deux formes, il porte une couronne de feuilles de vigne, parfois avec des grappes.
Bacchus est souvent accompagné d'un cortège : des femmes furieuses appelées ménades, et des satyres. Les ménades sont connues pour faire des sacrifices sanglants pour nourrir les morts. On pensait que Dionysos était un messager divin, permettant aux vivants de communiquer avec les morts.

Dionysos apparaît fréquemment dans l'art. La bibliothèque contient plusieurs images, y compris des esquisses et des photographies de peintures par Caravage, Titien et le Tintoret, ainsi que des mosaïques anciennes de Tunisie.

Bacchus à Trieste

Les investigateurs peuvent chercher un lien artistique ou archéologique entre Bacchus et Trieste.

Un test réussi de **Bibliothèque** permet de trouver diverses œuvres romaines ou romanes à Trieste, y compris un journal/cahier à dessin, apparemment tenu par un Nicholas Burnett. Il semble avoir utilisé ce carnet durant son « grand tour », et les dernières pages sont vides.

Sa présence à Trieste suggère qu'il a dû le perdre ici, ou peut-être est-il mort dans la ville. Les dessins, datés d'entre 1759 et 1761, représentent toutes sortes de paysages et de bâtiments italiens, y compris le forum et le Colisée à Rome, les fouilles de Pompéi et la côte amalfitaine.

Les dernières pages montrent des scènes de Trieste, dont une vue du Castello di San Giusto depuis le port et la basilique Forense. Mais les investigateurs sont plus intéressés par l'esquisse d'un portail, avec un perron, une poignée et un linteau gravé. Ce dernier montre Bacchus dans une orgie, entouré de ménades et de satyres. C'est une réplique exacte de l'image apparue dans le gel de la fenêtre (perte de 0/1 point de Santé mentale). Le dessin est annoté : « porte gravée, Via Marco Polo, 6 juin 1761 ». Aucune autre information concernant Nicholas Burnett n'est disponible.

Renseignements pris, il existe bien une via Marco Polo à Trieste, non loin du Castello.

Marcher dans les rues

Si les joueurs ratent leurs tests de **Bibliothèque** ou manquent d'inspiration, autorisez-leur un test difficile (-20 %) d'**Intuition** chaque jour pour progresser par pure chance. Quelqu'un à qui ils parlent de Bacchus se rappelle l'avoir vu sur une scène gravée au-dessus d'une porte. Où était-ce ? Peut-être via Marco Polo ?

Les investigateurs peuvent passer par hasard dans cette rue en filant l'une des mystérieuses personnes qui les surveillent jusqu'à l'Arsenal. En dernière extrémité, le pâle inconnu lui-même peut les guider jusque-là une nuit, apparaissant dans la rue face à l'hôtel une fois le soleil couché.

Arrivé sur place, il n'y est plus, mais on l'aperçoit attendant au croisement suivant, et ainsi de suite à travers Trieste.

La villa de Bacchus

La via Marco Polo est une rue relativement étroite et courbe, bordée des deux côtés de bâtiments ayant connu des jours meilleurs, même si la plupart sont encore occupés.



Il ne faut pas longtemps pour trouver une villa déserte dont l'entrée est surmontée d'un linteau gravé d'une scène représentant Bacchus et sa procession.

Usée et fendue, la poutre n'a à première vue pas grand-chose en commun avec le panneau finement ciselé du dessin de Burnett. La porte est fermée par des chaînes et un verrou (jet de **Métier (serrurier)** pour la crocheter ou test de **Puissance** à -20 % pour la forcer). Si le nombre de passants est réduit au minimum à cause de la bora, le trafic reste trop important pour tenter une effraction de jour. À la discrétion du gardien, une patrouille de Chemises noires peut surprendre les investigateurs au pire moment.

Les investigateurs peuvent revenir de nuit. En se renseignant dans la rue, ils peuvent également apprendre que Signora Mordelli, une voisine, possède une clé. Le propriétaire la lui laisse afin que des locataires potentiels puissent la visiter, même si personne ne s'est intéressé à la maison depuis des années. Signora Mordelli est une veuve âgée, qui passe la majeure partie de ses après-midi à importuner sa belle-fille.

Dans la villa

Lorsqu'on entre dans la villa, pourtant à l'abri du vent, l'air est incroyablement froid. Si personne n'a pensé à prendre une lampe torche ou une lanterne, les investigateurs n'ont qu'une perception limitée de leur environnement. Quelques rats détalent dans des trous tandis que les visiteurs se déplacent prudemment sur le plancher instable.

La villa semble avoir été une auberge ou un hôtel. D'un côté, un comptoir pourri est envahi par les toiles d'araignée. De l'autre, un porche s'ouvre sur ce qui a pu être une *taverna*.

L'étage

Après l'accueil, un couloir mène à l'arrière du bâtiment, avec un escalier montant à l'étage. Un test de **Trouver Objet Caché** permet de noter que les marches sont envahies par des vrillettes. Si quelqu'un entreprend de monter, une marche sur trois cède sous son poids. L'investigateur doit réussir un test d'**Agilité** pour éviter que les éclisses lui infligent un point de dégâts. Les chambres de l'étage ne présentent aucun intérêt.

La cave

Plus loin dans le couloir un autre escalier descend dans la cave. S'il grince, celui-ci paraît être dans un état raisonnable. Les investigateurs arrivent en bas sans incident. Un mur de la cave est fait de grosses pierres polies, formant des marches, le mur reculant en s'approchant du plafond.

Les marches semblent avoir servi comme étagères. Elles portent notamment un casier à bouteilles cassé et des sacs vides et à moitié décomposés.

Un test réussi de **Sciences humaines (archéologie)** permet de deviner que le mur faisait partie d'un ancien amphithéâtre. La rue courbe suit sans doute un stade antique.

Apparition de Winckelmann

Les investigateurs réussissant un test de **Trouver Objet Caché** remarquent une lueur provenant du couloir au sommet de l'escalier. Après quelques secondes, la source de la lumière se déplace sur le palier, et tous les investigateurs peuvent voir qu'elle vient d'un petit homme habillé en noir, dans un style ancien. Il porte une sacoche en cuir. Son visage leur paraît familier après toutes les peintures qu'ils ont trouvées dans leurs recherches. C'est le fantôme de Johann Winckelmann (perte de 0/1D4 points de Santé mentale).

Le spectre descend l'escalier, bougeant avec lenteur, comme s'il était sous l'eau. Ses mouvements saccadés rappellent aux investigateurs le film surnaturel que leur a montré le professeur Smith. L'escalier ne fait pas un bruit, pas plus que le fantôme. Il ne semble pas voir les investigateurs et ne réagit pas à leur présence. Arrivé en bas de l'escalier, il fait une pause et regarde en l'air, comme s'il écoutait quelque chose. De plus près, on voit qu'il est d'une blancheur cadavérique, avec des signes d'une décomposition imminente sur sa peau pâle. Alors qu'il tourne la tête vers l'escalier, un asticot tombe d'une entaille visible à son cou, d'où suinte un liquide foncé. Le ver s'évapore en touchant le sol.

Si les investigateurs font mine d'arrêter le fantôme, il les traverse comme s'ils n'étaient pas là. Ils sont alors parcourus d'un frisson surnaturel, tout en sentant une odeur persistante de terre et de décomposition, comme dans un cimetière.

Le fantôme s'avance vers le mur en gradins. Là, il sort un petit pied de biche de sa sacoche, puis s'en sert pour soulever un carreau et creuser la terre qu'il vient de révéler. Alors, il plonge à nouveau la main dans sa sacoche, il en sort un objet enroulé dans une peau de chamois. Il ouvre l'emballage, exposant brièvement un médaillon doré. Dans la pénombre, on ne distingue pas les détails du décor. Winckelmann paraît inquiet, mais il rassemble son courage face à une décision lourde de conséquences.

Avec un frisson, il remballe le médaillon et le dépose dans le creux, puis replace le carreau et balaie le petit tas de terre dans sa sacoche.



Tout en se frottant les mains, il tasse le carreau du pied. Le visage défait, il s'éloigne et remonte l'escalier. À mi-chemin, son image se dissipe.

Si les investigateurs examinent l'endroit où le fantôme vient de creuser, ils ne trouvent pas trace d'un carreau. Toutefois, après avoir déblayé un siècle de poussière et de crottes de rats, ils découvrent un sol de pierre, avec un carreau pile au bon endroit. Non sans effort, ils parviennent à le retirer. Dessous, dans une masse de cuir pourri qui tombe en lambeaux, se trouve un médaillon doré.

Le médaillon d'Ithaqua

Une des faces du médaillon est ciselée d'étranges hiéroglyphes, ne correspondant à aucune langue parlée par des gorges humaines. L'autre côté représente une entité à la silhouette très vaguement humaine, donnant l'impression de remuer et bouger sans discontinuer.

L'investigateur ramassant le médaillon reçoit un genre de choc électrique, tandis qu'un courant d'air glacé sort du bijou pour parcourir toute la pièce. L'investigateur entend, au loin, un terrible hurlement. Le froid surnaturel émanant du médaillon remonte le long de son bras, jusqu'à toucher son cœur. La sensation fait perdre 1/1D3 points de Santé mentale.

Cet investigateur vient de se lier à Ithaqua, le Seigneur des Vents (une réussite spéciale de **Volonté** est nécessaire pour résister). Il est maintenant protégé contre les effets du froid.

En fait, il s'y complaît. En contrepartie, il doit également supporter l'horreur du hurlement du Seigneur des Vents lorsqu'il est à l'étranger et que le vent souffle du nord. Ce qui sera le cas tant que les investigateurs seront à Trieste (et à la discrétion du gardien par la suite). Dans ces conditions, à chaque coucher du soleil, l'investigateur doit faire un test de Santé mentale en entendant le cri de chasse d'Ithaqua porté par le vent (perte de 1/1D6 points de Santé mentale).

Une fois que 6 points ont été perdus de cette façon, les échecs suivants ne coûtent plus qu'un point. Si l'investigateur sombre dans une folie définitive, il part vers le nord aussi rapidement que possible pour vénérer Ithaqua dans son domaine gelé.

Le lien perdure même si le médaillon est donné ou détruit, mais il est coupé par le rituel de Purification des Parchemins de Sedefkar. Si les investigateurs ont encore le médaillon à ce moment-là, l'or se transmute en plomb et il n'a plus aucun effet.

Si l'investigateur qui touche le médaillon en premier résiste au lien, tous ceux qui le touchent ensuite doivent également obtenir une réussite spéciale de **Volonté** pour résister. Une fois qu'un lien s'est formé, on peut toucher le médaillon sans problème. Toutefois, la personne liée est très attachée au bijou, au point de toujours le garder à portée de main. Il lui paraît naturel de le nouer à une cordelette pour le porter autour du cou, afin qu'il soit toujours près de lui.

Le gardien peut autoriser un test de **Psychologie** pour détecter cette affection étrange. Elle peut s'expliquer par la protection magique que l'objet semble conférer contre la bora. Si les investigateurs font des recherches sur le médaillon lui-même, un test réussi de **Mythe de Cthulhu** révèle que les hiéroglyphes et l'image sont associés à un Grand Ancien, appelé le Seigneur des Vents, le Wendigo ou Ithaqua.





Retour chez Termona

Il est possible qu'après la visite de Winckelmann, les investigateurs souhaitent revoir Termona pour obtenir plus d'information ou pour rendre le journal. Il tentera probablement de les tuer, puisqu'ils en savent trop, surtout s'ils ont le médaillon.

Si Grossinger est toujours vivant, il apparaît dans une allée voisine, où il monte la garde. Bien que ses avertissements criés sans langue manquent de clarté, il est évident que son agitation augmente à chaque pas des investigateurs vers la maison. S'il parvient à les détourner de leur destination et qu'ils n'ont pas encore visité son taudis (cf. « La bicoque de Grossinger »), il tente de les y conduire maintenant, pour leur confier les restes de son journal (**Document triestien n° 4**).

Si les investigateurs ignorent Grossinger, ils sont reçus par Marco, qui les fait entrer directement dans le salon. Après avoir annoncé qu'il va chercher son maître, il sort en fermant la porte derrière lui. Un test réussi d'**Écouter** permet d'entendre le bruit du verrou que l'on ferme. Les investigateurs peuvent tenter de s'échapper dès maintenant. La fenêtre ne s'ouvre pas assez pour s'y faufiler, mais on peut la casser, par exemple à l'aide du tisonnier de la cheminée. Si les investigateurs forcent la porte (tests de **Puissance**), ils tombent sur Marco qui s'efforce de les retarder le temps que des renforts arrivent. Termona lui a demandé de les surveiller pendant qu'il est allé rameuter des adorateurs.

Après de longues minutes, Termona entre. D'abord amical, il s'excuse pour le comportement de Marco (si on lui fait une remarque sur la porte verrouillée). Il demande s'ils ont appris quelque chose grâce au journal. S'ils lui cachent ce qu'ils ont appris et vécu, Termona exprime ses regrets qu'ils n'aient pas découvert les secrets du journal.

Par contre, s'ils lui montrent le médaillon, il explose de joie. La porte s'ouvre et Marco, Montanelli et suffisamment d'adorateurs supplémentaires pour que leur groupe soit aussi nombreux que les investigateurs (cf. « Exemples d'adorateurs des lloigors » à la fin du chapitre) entrent et tentent de capturer les investigateurs.

Si les adorateurs l'emportent, ils emmènent les investigateurs à Postumia afin que leurs maîtres lloigors puissent les interroger. Les Frères de la Chair les suivent et les attaquent dans la caverne, ce qui laisse aux investigateurs une chance de s'échapper et de découvrir le repaire des lloigors par eux-mêmes.

Filer Termona

À ce point, il est tout à fait possible que les investigateurs aient des soupçons sur Termona, non sans fondements. S'ils surveillent sa maison, ils observent plusieurs notables de Trieste aller et venir, les membres du culte faisant leur rapport.

Si les investigateurs prennent Termona ou Montanelli en embuscade et les interrogent, ils commencent par nier en bloc. Sous la menace, ils finissent par avouer qu'ils servent leurs maîtres de Postumia. Entre les adorateurs locaux et les lloigors, ils se disent que le problème va se régler de lui-même. En fouillant la maison de Termona, les investigateurs trouvent plusieurs autres objets recouverts d'une couche calcaire, ainsi que des livres sur l'histoire de Trieste remontant à l'époque romaine. Le bureau contient également les inventaires de tous les bateaux de marchandise arrivant dans le port et le détail des acquisitions du musée. Le culte inspecte tout ce qui arrive en ville.

Si les investigateurs tuent Termona, le culte survit à Trieste et Postumia. Remplacer toutes les références à Termona par un autre adorateur des lloigors.

Les cavernes de Postumia

Les investigateurs finissent par accumuler assez d'informations pour motiver une visite aux cavernes de Postumia, à quatre-vingts kilomètres au nord-est de Trieste, près de la frontière yougoslave et de la ville de Longatico. Un train régional fait le trajet en moins de trois heures. La gare se trouve à environ un kilomètre du centre de Postumia. L'entrée de la Grotte di Postumia est un kilomètre plus loin.

Quand ils comprennent que les investigateurs partent de Trieste, les adorateurs des lloigors se mobilisent. Ils contactent leurs compagnons de la caverne, afin qu'ils préparent un piège.

Nouveau sortilège

Contacter un lloigor

Coût : 3 points de magie, 3 points de Santé mentale
Temps d'incantation : cinq tours, et du sommeil

Ce sort permet de s'entretenir avec un ou plusieurs lloigors, aussi longtemps que ceux-ci choisissent de maintenir le contact. Après avoir terminé l'incantation, le sorcier rencontre les lloigors dans ses rêves, où ils prennent une forme visible et exigent qu'on leur sacrifie 1D6 points de magie.

Ce sort doit être lancé immédiatement avant de s'endormir. Il ne fonctionne que si un lloigor se trouve dans un rayon de vingt lieues (cent kilomètres). En se réveillant, le sorcier se souvient de tous les détails du rêve.



Si Termona est encore vivant, il monte dans une autre voiture du même train, avec quelques adorateurs du culte. Les investigateurs peuvent le trouver s'ils spécifient qu'ils fouillent le train, et qu'ils réussissent un test de **Trouver Objet Caché** opposé à sa compétence **Discrétion**. Si le gardien le souhaite, Termona peut être parti en avance et être arrivé la veille, à condition bien sûr qu'il n'ait pas été vu à Trieste ce matin.

Fahim Salleh et les Frères de la Chair sont aussi en route. Surveillant à la fois le culte des lloigors et les investigateurs, ils sont partis dans quatre automobiles. Ils commencent à espérer que cet épisode peut les mener à un fragment égaré de la statue.

Fenalik est incapable de voyager de jour sans préparation. Il reste à Trieste.



Les investigateurs devraient partir d'ici au plus vite. Toute la ville est après eux !

Grotte di Postumia

Vue en coupe
Monte Calvario
Braccio Mediano
Braccio Orientale
Entrée

Entrées
Entrée principale
Postumia
R. Pivka
Gare
0 200 400 mètres

Abisso della Pivka
Escalier d'accès
Entrée
Grotta Nera
Chute d'eau
Grotta dei Paradiso
Gall. L. V. Bertarelli
Entrée
Calvario
Tartaro
Grotta del Brillante
Grotta Tricolore
Braccio Orientale
Braccio Mediano
R. Ufficio Postale
Grotta dei Nomi Antichi
Otucco Grande/ Veliki Otok
Entrée principale
Braccio Orientale
Grotta dei Nomi Nuovi
R. Pivka

Arrivée des adorateurs
Arrivée des investigateurs
Repaire des Lloigors
Grotte des Lloigors

Réference
Rivière et étendues d'eau
Rails de wagonnets
Chemins et passerelles
Passage submergé
Entrées possibles de la grotte des Lloigors
Sorties de la grotte des Lloigors vers d'autres parties du réseau
0 50 100 200 300 400 500
mètres

Dans les profondeurs

Les cavernes de Postumia ne sont ouvertes qu'aux visites guidées. Une bonne moitié des deux heures dans la grotte se passe dans des wagonnets poussés par un moteur à gasoil. À cette période de l'année, la seule visite de la journée part à midi. Rares sont les visiteurs à braver la rigueur du climat hivernal.

Naturellement, les guides locaux appartiennent au culte des lloigors. Si les investigateurs prennent un ticket, eux et les adorateurs seront les seuls participants, à moins que le gardien n'ajoute un robuste touriste allemand ou quelques « Inconnus du train » (cf. Volume 3) en guise de chair à canon. Il devrait y avoir au moins un adorateur des lloigors pour chaque investigateur, en plus du guide, Carlo. Vingt autres adorateurs sont déjà dans la grotte, prêts à tomber sur les investigateurs. Ils sont venus de Longatico après avoir reçu un appel de Trieste.

Chaque adorateur est équipé d'une lampe-torche et d'un couteau ou d'un gourdin. Ils peuvent également avoir des armes à feu, bien qu'ils soient réticents à les utiliser, de peur de provoquer un éboulement. Certains d'entre eux disposent de tentacules à la place des bras, capables de fouetter à une portée de trois mètres.

Les Frères de la Chair entrent dans la caverne une fois le groupe de visiteurs parti. Ils n'ont pas besoin de lumières, les yeux des morts voyant parfaitement dans le noir. Les Frères sont armés de couteaux, de crochets de boucher et d'instruments chirurgicaux.

Quelque part dans le réseau se trouve le repaire des lloigors. Plutôt que de fixer son emplacement à l'avance, ce qui condamne à explorer un véritable labyrinthe, plusieurs lieux sont proposés sur la carte. Le gardien est libre d'en choisir un près des investigateurs au moment qui lui semble propice.

Entrer par effraction

Les investigateurs préféreront peut-être ne pas entrer comme des touristes.

Des portes barrées bloquent l'entrée des cavernes en dehors des heures d'ouverture. Elles sont trop solides pour être défoncées, mais leur verrou peut être crocheté à l'aide de **Métier (serrurier)**.

Si les investigateurs entrent discrètement, le gardien devrait décider si les adorateurs des lloigors sont présents, et si les Frères sont sur leur piste. Récompensez les plans rusés et les tests exceptionnels de **Discrétion**. Si aucune bataille entre cultes n'a lieu dans les cavernes, vous pouvez en déclencher une à la sortie.

La visite

La description suivante suppose que les investigateurs suivent la visite guidée. S'ils sont entrés par eux-mêmes, le gardien peut extrapoler les détails. Référez-vous à la carte des cavernes pour le trajet.

L'entrée est occupée par une passerelle et une rivière, qui coule sur la gauche. Le cours d'eau disparaît dans les ténèbres, mais la passerelle mène à des rails étroits où circulent des wagonnets pour touristes intrépides. Les cavernes sont éclairées électriquement sur les passages destinés aux visiteurs. Cela rend les sections laissées dans le noir encore moins accueillantes.

Le guide, Carlo, est un homme relativement jeune, avec une dent en or. Les wagonnets transportant les visiteurs sont ouverts, ressemblant à ceux utilisés par les mineurs pour déplacer la terre. Ils sont toutefois munis de sièges, de portes et d'un certain confort. Les rails font un kilomètre et demi de long, mais ne couvrent pas toute la visite. Les touristes doivent marcher sur une distance équivalente. Les guides touristiques conseillent de porter un manteau chaud et des bottes solides.

Les cavernes calcaires sont impressionnantes, quoique mal éclairées. Les stalagmites et les stalactites sont classées parmi les plus belles d'Europe. Toutefois, la beauté se mêle parfois à l'horreur, et le gardien devrait orienter leur description sur les formations ressemblant à de la cervelle, à des crocs, à un crâne à moitié enseveli, à un gigantesque fémur, et ainsi de suite. Carlo s'attendant à ce que les investigateurs meurent bientôt, il prend un malin plaisir à leur indiquer des formations dont il traduit les noms par Le Sépulcre, les Ossements du Mort, le Cerveau et le Nain décapité.

Une fois le wagonnet arrêté, un large chemin éclairé s'enfonce dans la suite du réseau souterrain. Des douzaines d'ouvertures sont visibles, sans chemin ou lumière. Les investigateurs ne voient qu'une partie des cavernes. Plusieurs passages sont inondés. Des flaques d'eau noire reflètent les formations avec des effets bizarres. Des ruisseaux souterrains coulent dans certains boyaux, montant jusqu'au genou ou jusqu'au plafond. L'eau est potable, mais glacée.

« Le poisson humain »

Une fois qu'ils ont atteint une zone d'eau stagnante, Carlo s'accroupit au bord d'une mare et leur demande d'attendre. Au bout de quelques minutes, il plonge la main dans l'eau et la ressort en tenant une créature ressemblant à un serpent de plus de trente centimètres de long, qui gigote en tous sens.

Il est d'une couleur rose-rougeâtre, et ses organes internes sont visibles sous la peau. Il a aussi des pattes vestigiales et des yeux aveugles. Carlo le présente comme un « pesce umano », un « poisson humain » ou olm, une espèce rare d'amphibien vivant dans les profondeurs obscures de ces cavernes. Après avoir brandi l'étrange créature vers d'éventuelles investigatrices pour les taquiner, il la relâche dans la mare. Il est déçu si elle ne réagit pas, mais après tout il ignore à qui il a affaire.

Dans le noir

Carlo demande aux touristes de se regrouper. Il va éteindre la lumière pour leur montrer à quel point les grottes sont plongées dans le noir. S'approchant d'un boîtier sur la paroi, il sort sa lampe torche. Soudain, la lumière s'éteint, ne laissant qu'un noir complet, absolu. Le moment s'éternise. Des scintillements bizarres apparaissent dans les ténèbres, générés par des rétines avides de photons. Carlo allume sa torche, aveuglant les investigateurs. Puis une douzaine d'autres torches s'allument à leur tour. Un cercle d'adorateurs des lloigors se referme autour des investigateurs. L'un d'eux est Antoni Termona.

Des investigateurs expérimentés auront probablement déjà leurs revolvers en main.

« Le médaillon, s'il vous plaît », exige Termona. Il fait un pas en avant, la main droite tendue. Sa manche prétendument vide se met à bouger, libérant le greffon tentaculaire qui lui tient lieu de bras gauche (perte de 1/1D4 points de Santé mentale).

Si un combat est envisageable, il est perdu d'avance.

Alors que les investigateurs sont cernés, un cri retentit de l'autre côté du groupe d'adorateurs. L'une des torches tombe à terre et s'éteint, suivie d'une deuxième. Alors que les adorateurs se retournent, paniqués, des hommes d'affaires turcs tenant des crochets et des couteaux apparaissent sous la lumière des lampes torches. Ils ne portent aucune source de lumière, mais leurs yeux luisent de la légère phosphorescence de la décomposition. Les Frères de la Chair sont arrivés !

La bataille des adorateurs

Leurs ennemis étant occupés à s'entretuer, les investigateurs en profiteront certainement pour filer à l'anglaise. S'ils restent sur place, les survivants s'attaqueront à eux.

Des fiches sont fournies à la fin du chapitre pour quelques spécimens de Frères et d'adorateurs des lloigors. Pendant que les investigateurs courent dans les galeries en évitant les stalactites et les formations calcaires difformes, éclairés par la lumière incertaine de torches que l'on brandit au combat, la bataille peut être décrite de façon abstraite par une série de vignettes :

- Un Frère de la Chair balance en vain des coups de couteau vers un adorateur des lloigors qui le maintient au sol à l'aide d'un tentacule sortant de son torse.
- Un adorateur réussit à abattre un Frère de la Chair d'un coup de pistolet bien placé. Un instant plus tard, il est empalé par une stalactite tombant du plafond, brisée par la détonation.
- Un Frère de la Chair incante à voix basse en arrachant un morceau de peau du bras d'un adorateur, puis il l'applique sur son propre bras blessé, comme un bandage.
- Alors qu'ils pataugent dans un couloir partiellement inondé, Carlo surgit devant eux, un revolver pointé sur l'investigateur de tête. Il tire le chien en arrière quand un olm gigantesque émerge de l'eau derrière lui. Faisant au moins six mètres de long, il a probablement muté suite à une longue exposition aux énergies magiques des lloigors. Carlo n'a même pas le temps de hurler. En trois bouchées, on ne voit plus de lui que ses pieds, qui bougent faiblement. Une de plus, et ils disparaissent à leur tour. L'olm retourne sous la surface (perte de 0/1D4 points de Santé mentale).
- Deux adorateurs des lloigors avancent sur un Frère de la Chair, qui fait des incantations en tailladant le corps d'un camarade. Son chant terminé, les morceaux de chair qu'il vient de découper se changent en Chasseurs de Chair, qu'il jette sur les adorateurs. Les Chasseurs s'accrochent à leurs visages et les étouffent (perte de 0/1D4 points de Santé mentale).

Exemples d'adorateurs des lloigors

La plupart des adorateurs des lloigors transportent des gourdins ou des couteaux. Quelques-uns ont des pistolets. Au moins l'un d'eux a suffisamment déplu à ses maîtres pour se voir greffer un tentacule. Ces nouveaux membres peuvent manier des armes normalement, ou attaquer directement avec une allonge de 3 mètres. Le tentacule remplace généralement un membre amputé, mais peut aussi frapper depuis sa bouche, de sous un bandeau ou depuis son torse ou son dos, et ainsi de suite.

	CON	DEX	FOR	TAI	POU	PV
Un	16	14	15	13	11	14
Deux	17	13	16	12	11	14
Trois	14	13	17	12	10	13
Quatre	16	12	18	14	12	15
Cinq	16	12	16	13	12	14
Six	13	12	14	15	09	14

Valeurs dérivées
Impact +1D4

Compétences
Athlétisme 50 %
Discrétion 25 %
Écouter 40 %
Se cacher 25 %
Trouver Objet Caché 50 %

Combat
- Gourdin 40 %
  Dégâts 1D6 + 1D4
- Couteau 40 %
  Dégâts 1D3 + 1D4
- Tentacule 50 %
  Dégâts 1D4

Perte de SAN : 1/1D4 si le tentacule de ceux qui en portent est révélé



Les eaux noires et stagnantes du lac central sont bordées d'une haie de stalagmites, tandis que d'énormes stalactites orange gouttent du plafond. Lorsque les investigateurs entrent, une voix caverneuse retentit, son écho envahissant non seulement les confins de la caverne, mais aussi leurs propres cerveaux.

Si les investigateurs ont le médaillon, la voix dit :

Ainsi, vous l'apportez enfin !

S'ils ne l'ont pas :

Que nous apportez-vous en offrande ?

La transmission télépathique venant du lloigor invisible provoque la perte de 1/1D4 points de Santé mentale. La nature inhabituelle de l'esprit lloigor plonge les humains qu'il contacte dans une profonde dépression, allant jusqu'aux envies suicidaires.

Chaque investigateur ratant son test de Santé mentale doit opposer son **Intelligence** à son propre **Pouvoir**, pour tenter de rationaliser le désespoir qui l'atteint subitement.

Si l'**Intelligence** prévaut, l'investigateur réalise que son désespoir fait partie du lloigor, un « esprit extérieur ». Il est toujours déprimé, mais récupère rapidement.

Si le **Pouvoir** l'emporte, l'investigateur perd la foi. Il ne souhaite plus que rentrer chez lui et oublier sa quête, ou s'asseoir et attendre la mort. Plus rien n'a d'importance, tout est perdu. Ces intenses sentiments négatifs durent 1D6 x 5 minutes.

Un investigateur non affecté réussissant un test de **Psychologie** peut remotiver ses compagnons en la moitié de ce temps.

Un résultat de 100 indique que le désespoir prend des proportions suicidaires. Ses compagnons devront empêcher l'investigateur de se jeter dans les eaux glacées du lac souterrain.

Exemple de lloigor

Le livre de base contient des notes détaillées sur les lloigors et leurs intéressants pouvoirs, que nous vous invitons à consulter.

CON	30	Endurance	99 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	42	Puissance	99 %
TAI	60	Corpulence	99 %
INT	20	Intuition	99 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées
Impact +5D6
Points de vie 48
Points de magie 15, peuvent utiliser ceux des autres lloigors
Déplacement 7 (3 à travers la pierre quand ils sont intangibles)

Compétences
Athlétisme 26 %

Attaques
Attaques par tour : 1 (2 sous forme reptilienne)
Les lloigors disposent de nombreuses formes d'attaques, y compris les coups, les morsures et les griffures sous forme reptilienne.
• Corps à corps 30 %
Dégâts 1D6 + 5D6

Armure : 8 points de cuir reptilien. Sous son état immatériel, il ne peut pas être blessé par des armes physiques, qu'elles soient magiques ou non.

Perte de SAN : 0/1D8 en tant que reptile ; aucune tant qu'ils sont invisibles ; le contact mental coûte 1/1D4 points de Santé mentale.

• Un Frère de la Chair avance vers les investigateurs, les yeux luisant doucement. Ils reconnaissent peut-être Fahim Salleh, qu'ils peuvent déjà avoir vaincu ou tué, mais qui paraît pourtant indemne (perte de 0/1D3 points de Santé mentale). Soudain, l'extrémité d'un tentacule perce son torse, Antoni Termona venant de l'empaler par-derrière. Le sourire de triomphe de l'Italien se change en horreur lorsqu'il réalise que la blessure pourtant mortelle ralentit à peine son adversaire. Salleh se retourne, couteau à la main. On peut en conclure que les Frères n'ont pas tous le cœur dans la poitrine (perte de 1/1D3 points de Santé mentale)…

Notez bien les déplacements des investigateurs sur la carte des cavernes (cf. page 79) et choisissez un point d'entrée pour la grotte des lloigors.

Le repaire des lloigors

Au moment même où les investigateurs pensent avoir échappé à leurs poursuivants, ils entendent un large groupe approcher.

Le seul endroit où ils peuvent raisonnablement se cacher se trouve derrière une formation dont la ressemblance avec une mâchoire aux crocs acérés est loin d'être rassurante.

Grimper sur les rochers glissants n'est pas évident. Faites des tests d'**Agilité**. Le personnage échouant avec le plus mauvais score s'entaille le genou droit sur une stalagmite tranchante.

Derrière les dents en pierre, les investigateurs découvrent un passage étroit, invisible du couloir, descendant vers une immense grotte.

Les lloigors

Dans le lac, les lloigors sont invisibles. Ils veulent le médaillon. C'est l'unique raison pour laquelle ils ont laissé les investigateurs arriver jusqu'ici.

Ils ne répondent pas aux propositions d'échange du médaillon contre la jambe droite du Simulacre. Peu leur importe si les investigateurs partent avec la jambe, tant qu'ils leur laissent une offrande.

Trésor occulte

Si les investigateurs n'abandonnent pas le médaillon, les lloigors réitèrent leur demande, sans pour autant les gêner dans leur fouille.



Une inspection rapide de l'endroit révèle un incroyable bazar d'objets hétéroclites entassés sur les rives du lac, classés selon une logique qui n'est apparente qu'aux lloigors.

La plupart des objets sont recouverts de calcaire. Les parchemins et les grimoires, sous une couche de pierre de plus en plus opaque, sont difficiles à lire. D'étranges icônes et idoles représentant des divinités difformes sont réunies en tas. Une colonne de disques métalliques se dresse à un endroit, certains en or, d'autres rouillés ou ternis. Toutes les amulettes et les médaillons accumulés en 155 ans par les adorateurs des lloigors. Tous sans valeur.

La jambe droite est perdue dans ce bric-à-brac occulte. La trouver prend une demi-heure et nécessite un test de **Trouver Objet Caché**, moins s'ils obtiennent une réussite spéciale. Les échos des pas des adorateurs peuvent les pousser à se dépêcher.

La jambe droite est partiellement immobilisée par une fine pellicule calcaire. De l'oxyde de fer s'est mélangé à la pierre, formant une traînée sanglante au sommet du membre, comme si elle venait d'être tranchée. Frapper l'artefact avec un objet lourd suffit à briser son écrin calcaire et à libérer la jambe.

Abandonner le médaillon

Si les investigateurs décident de céder le médaillon aux lloigors, son porteur n'accepte que s'il réussit un test difficile (-20 %) de **Volonté**. Ses compagnons peuvent le maîtriser (tests opposés de **Force**) ou chercher à le **Persuader**.

Pour donner le médaillon, on peut le jeter dans le lac. S'il est déposé par terre ou sur la colonne des disques, il s'élève dans les airs, se décale au-dessus du lac et plonge.

Leur médaillon obtenu, les lloigors ne s'intéressent plus ni aux investigateurs, ni à la jambe. Cf. « La fuite ».

La rage des lloigors

Si les investigateurs tentent de partir sans laisser le médaillon (qu'ils l'aient ou pas), la voix gronde dans leurs esprits :

DONNEZ-NOUS LE MÉDAILLON !

Une vague se forme au centre du lac, puis se propage sur l'extérieur et s'écrase sur la rive, un lloigor émergeant sous la forme d'un gigantesque olm.

Maintenant tangible, le lloigor suit les investigateurs, son corps ophidien remplissant le tunnel derrière eux. Voir l'entité provoque la perte de 0/1D8 points de Santé mentale.



Si les investigateurs obéissent et jettent le médaillon à la monstruosité qui s'avance vers eux, le lloigor disparaît dans les ténèbres avec le bijou.

Dans le cas contraire, la terre se met à trembler. Une par une, les stalactites qui forment la rangée supérieure des dents se brisent et s'effondrent, bloquant partiellement le passage. Chaque investigateur doit réussir un test d'**Agilité** pour se glisser entre les dents de la mâchoire inférieure. Ceux qui échouent ont le choix entre faire demi-tour et affronter le lloigor ou insister et être frappés par la chute d'une stalactite pour 1D8 points de dégâts (un test d'**Athlétisme** permet de l'éviter).

Les lloigors ne les poursuivent pas au-delà de leur grotte, mais leur déplaisir résonne longtemps derrière les investigateurs.

La fuite

Une fois les investigateurs hors du tunnel, ils doivent encore sortir des cavernes sans se perdre, tout en étant poursuivis à la fois par les survivants des adorateurs des lloigors (qui veulent se venger si le médaillon a été offert) et des Frères de la Chair (qui veulent la jambe droite). Les deux groupes peuvent aussi s'affronter ou être chassés à leur tour par l'olm mutant qui a été réveillé par toute cette activité.

La course vers le train

La bataille entre les deux cultes se poursuit même en dehors des cavernes, les investigateurs se trouvant pris entre deux feux.
La bora redouble de fureur. Toutes les cinq minutes passées à l'air libre, les investigateurs et leurs poursuivants subissent 1D3

Olm géant

CON	11	Endurance	55 %
DEX	18	Agilité	90 %
FOR	24	Puissance	99 %
TAI	27	Corpulence	99 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées
Impact +2D6
Points de vie 19
Déplacement 2 (8 à la nage)

Compétences
Athlétisme 26 %

Attaques
Attaques par tour : 1
L'olm géant percute sa proie pour la déséquilibrer. Le tour suivant, il tente de l'avaler.
- Corps à corps (percuter) 60 %
  Dégâts 1D4 + 2D6, et la victime tombe par terre.
- Avaler (manœuvre)
  La cible est attrapée ; le tour suivant, elle est gobée en entier ; les dégâts sont alors de 1 par tour.

Armure : 2 points de peau

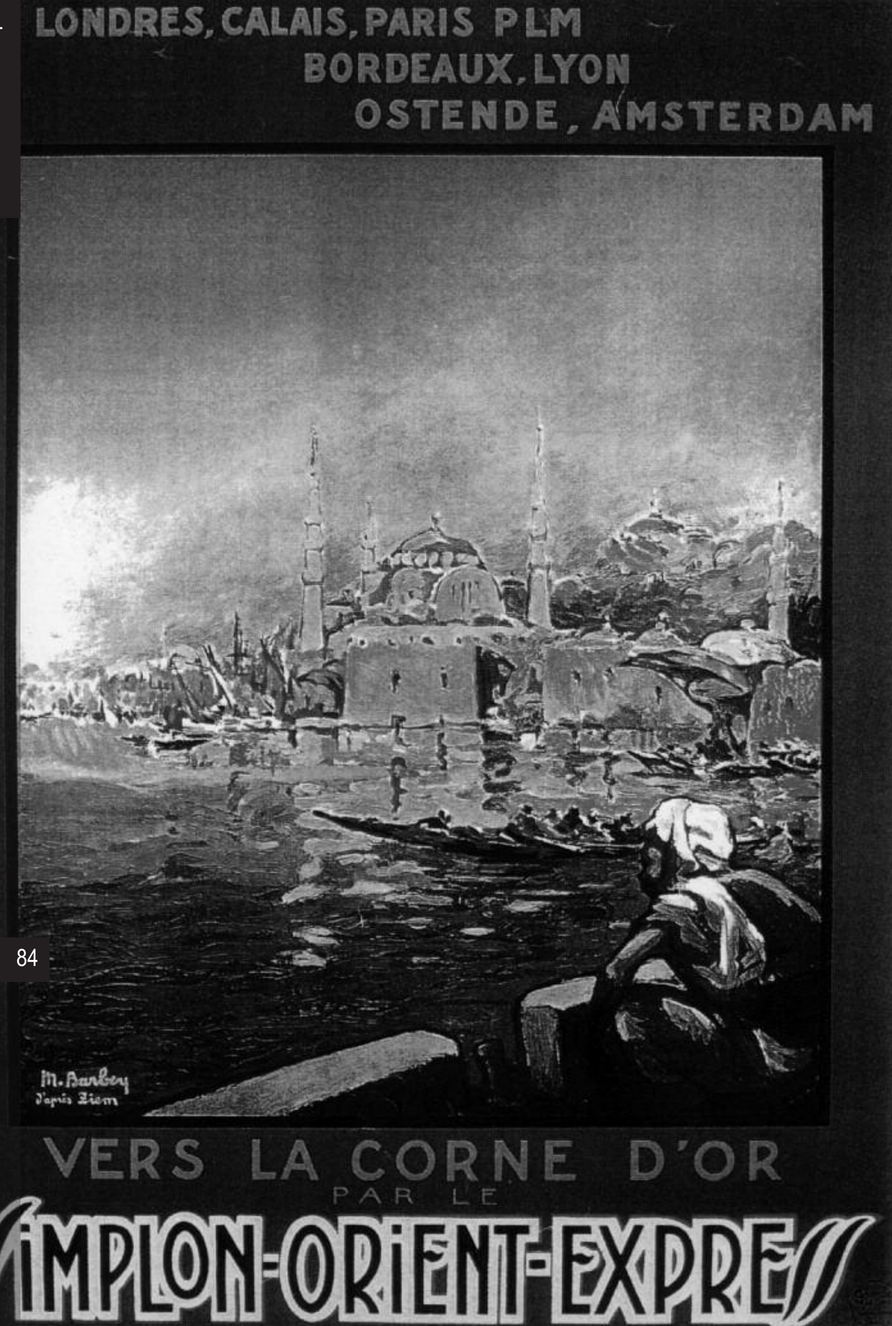
Contrairement aux autres amphibiens, les olms ordinaires sont entièrement aquatiques et ne vont jamais sur terre. Ils ont tout de même des membres et survivent si on les sort de l'eau. L'olm géant mutant est plus disposé à quitter son domaine aquatique, mais il y retournera après deux tours s'il n'a pas attrapé sa proie. Il chasse généralement des animaux et des personnes se trouvant dans l'eau, ou à moins de trois mètres d'une mare assez profonde pour dissimuler son approche (environ un mètre).

Les olms peuvent détecter la présence ou l'absence de lumière, mais leur sens de la vue s'arrête là. Ils se reposent sur leur ouïe et leur odorat développés pour localiser leurs proies. Ils ressentent également les vibrations dans le sol, et peut-être même les signaux électriques émis par les êtres vivants lors de leurs déplacements.

points de dégâts. Ils peuvent s'abriter derrière une colline ou un édifice, ou à l'intérieur d'un bâtiment ou d'un véhicule. Un investigateur lié à Ithaqua est immunisé contre ces dégâts et la force du vent. Cependant, le soleil se couchant, il entend les cris de chasse inhumains d'Ithaqua, portés par le vent depuis sa lointaine prison, ce qui est bien plus effrayant que la bora ne pourra jamais l'être (perte de 1/1D6 points de Santé mentale).

L'Orient-Express s'arrête à Postumia. Si les investigateurs sont exceptionnellement bien organisés et qu'ils ont trouvé un moyen de mettre les morceaux du Simulacre à l'abri, ils peuvent les avoir emportés avec eux, ainsi que leurs passeports, et prendre le train directement ici.

Sinon, Trieste est à trois heures en train, quatre en automobile. Ils peuvent emprunter celles des Frères de la Chair, qui n'en auront plus besoin s'ils n'ont pas survécu.



Le vortex

Si les investigateurs ont toujours le médaillon, les lloigors font une dernière tentative pour les arrêter, avec un vortex implosif.

Pendant les trois tours nécessaires à sa formation, le vortex est détectable comme une perturbation de l'air, un tourbillon accompagné d'un vrombissement d'infrasons. À l'origine, il est centré sur la personne portant le médaillon, mais ne se déplace plus une fois qu'il a commencé à se former.

Idéalement, le vortex apparaît alors que les investigateurs montent dans un moyen de transport (un train, un taxi ou une autre automobile), mais avant qu'ils ne démarrent.

Toute la matière dans un rayon de cinq mètres autour de l'épicentre est brièvement compressée dans un volume correspondant approximativement à une balle de tennis, avant d'être redistribué dans la sphère initiale, en petits morceaux. Les personnes prises dans la zone d'effet subissent 1D100 points de dégâts.

Si les investigateurs fuient dans toutes les directions quand le vortex commence à se former, ils peuvent éviter d'être gravement blessés. S'ils attendent jusqu'à ce que le tourbillon et le vrombissement atteignent leur paroxysme, ils doivent réussir un test d'**Agilité** ou d'**Athlétisme** pour bondir hors de portée.
Si des adorateurs ou des innocents (comme un passager de train ou un conducteur de train) sont pris dans le vortex, les témoins de leur mort sordide perdent 1/1D6 points de Santé mentale.
En raison de son coût en points de magie, les lloigors n'envoient qu'un vortex. Au final, les investigateurs s'enfuient.

Se cacher à Trieste

Le prochain Orient-Express à destination de l'est part de Trieste à 20 h 14. Les investigateurs vont peut-être devoir passer du temps à Trieste. Tous les adorateurs des lloigors ne sont pas forcément partis pour Postumia, tous les Frères de la Chair ne sont pas nécessairement morts, ce qui devrait attiser l'inquiétude des investigateurs, les faire sauter au moindre bruit suspect et se méfier de tout le monde.

Il est possible que leur hôtel soit surveillé. Une stratégie doit être mise en place pour récupérer leurs bagages. Le Simulacre partiellement recomposé est encombrant et difficile à cacher. Il peut attirer l'attention s'ils ont besoin d'un deuxième taxi pour transporter leurs nombreuses valises. Un adorateur se dissimule-t-il parmi le personnel de l'hôtel ?

Quelle que soit la méthode employée, quand les investigateurs entrent dans la pièce où ils ont laissé leurs affaires, ils découvrent les cadavres écartelés de deux hommes. Des Frères de la Chair ? Des adorateurs des lloigors ? Ou des employés malchanceux ?

Impossible à dire vu la sauvagerie avec laquelle ils ont été déchiquetés (perte de 1/1D4+1 points de Santé mentale).

C'est l'œuvre de Fenalik, qui fait le ménage pour le compte des investigateurs. Le vampire s'assure qu'aucun Frère ne quitte Trieste. Selim ne recevra pas de rapport sur l'identité des investigateurs.

Conclusion

Enfin, les investigateurs montent dans l'Orient-Express à Trieste, en direction de Belgrade.

Alors que le train s'ébranle, le fantôme de Winckelmann apparaît sur le quai.

- Si les investigateurs ont livré le médaillon aux lloigors, il lève la main pour les saluer. Son visage paraît serein tandis qu'il disparaît à jamais. (Gain de 1D4 points de Santé mentale.)
- Si les investigateurs n'ont pas livré le médaillon, il se presse contre les fenêtres qui passent, la bouche ouverte dans un hurlement silencieux, condamné à des cauchemars sans fin. (Perte de 1/1D4 points de Santé mentale.)

Quoi qu'il en soit, les investigateurs sont partis. Ils ne seront pas hors de portée du sort d'absorption des lloigors avant Ljubljana. Ils risquent de perdre encore 1D6 points de magie cette nuit.

Chaque investigateur reçoit 1D4 points de Santé mentale pour avoir récupéré la jambe droite du Simulacre de Sedefkar. Son influence néfaste affecte la personne l'ayant libérée du calcaire.

Si les investigateurs n'ont pas donné le médaillon aux lloigors, ils récupèrent 1D6 points de Santé mentale supplémentaire, sachant qu'ils ont contribué à retarder, même modestement, le retour de l'un des Grands Anciens.



Scénario 11

La Ville aux églises et aux tours

Zagreb onirique, 1923
Par Mark Morrison, avec Penelope Love

Où les investigateurs croient être arrivés dans une vieille ville d'Europe couverte de brume, alors que leur vin les a fait sombrer dans les rêves et les cauchemars.

En quelques mots…

Réveillés au milieu de la nuit, les investigateurs ont accepté l'étrange proposition d'un inconnu entraperçu sur le quai de la gare de Zagreb, quand celui-ci a offert de leur raconter l'entière histoire du Simulacre de Sedefkar.

À la poursuite de l'individu dans les rues embrumées de la ville, les investigateurs ont trouvé en divers endroits incongrus des fragments de documents portant sur le Simulacre. Après avoir résolu quelques énigmes complexes, les investigateurs ont finalement rejoint l'inconnu, dans la forteresse surplombant la ville.

S'ils ont demandé que leur soient révélés les secrets du Simulacre de Sedefkar, comme cela avait été promis, les investigateurs ont découvert avec horreur que c'est son propre crâne que l'inconnu tenait à la main. Le fardeau qu'est la connaissance est alors devenu leur propre fardeau, aux conséquences probablement funestes.

Puis s'est ensuivie une véritable course contre la montre, alors que les investigateurs tentaient de rejoindre la gare en courant, tandis que les cloches de la ville faisaient résonner les sept coups de l'horloge annonçant l'aube et le départ du train.

Ont-ils simplement rêvé ou sombré dans la folie ? En tout cas, cette nuit ne fut pas des plus reposantes.

Implication des investigateurs

Les investigateurs n'ont pas d'implication active dans ce scénario. Ils subissent un rêve, qui est en réalité une farce jouée par le Prince Puzzle, pour se venger des investigateurs.

Enjeux et récompenses

Le seul enjeu est de récupérer des informations sur le nombre de factions intéressées par la récupération du Simulacre. Et essayer de ne pas sombrer dans la folie durant ce rêve.

A l'affiche

Le Prince Puzzle,
qui en réalité manipule le rêve des investigateurs pour se venger d'eux.

Ambiance

Ce scénario est un rêve qui se déroule lors du voyage en train entre Trieste et Zagreb. Les investigateurs pourraient ne pas s'apercevoir qu'il ne s'agit pas de la réalité avant les dernières scènes. S'ils ne peuvent pas mourir durant ce scénario, ils pourraient fort bien sombrer dans la folie.

Fiche technique

Investigation	●●●●○
Action	●○○○○
Exploration	●●●●●
Interaction	●●●○○
Mythe	●●○○○
Style de jeu	horreur lovecraftienne
Durée estimée	◷◷◷◷
Difficulté	chevronné
Nombre de joueurs	🚹🚹🚹🚹🚹🚹
Type de personnages	les investigateurs
Époque	1923, Contrées du rêve

Scénario

Ce scénario est un rêve. Il se déroule lors du voyage en train entre Trieste et Zagreb. Les investigateurs pourraient ne pas s'apercevoir qu'il ne s'agit pas de la réalité avant les dernières scènes.

Dans ce détour surréaliste au cours du long voyage ensanglanté qui les conduira à Constantinople, aucun détail historique ou géographique n'est fourni sur la vraie ville de Zagreb puisque, dans les faits, les investigateurs ne s'y rendent pas.

De plus, aucune caractéristique ne sera indiquée non plus pour le scénario puisqu'elles sont inutiles. Les investigateurs ne peuvent pas mourir durant ce scénario, mais ils pourraient fort bien sombrer dans la folie.

Un voyage de nuit

Il s'agit de l'un des trois trajets de nuit de l'Orient-Express. Le gardien devrait réviser la liste des événements liés à Fenalik dans le chapitre sur Paris (voir *Les inconnus du Train,* Volume 3, p. 130) et ajouter ses activités nocturnes, que ce soit avant ou après les événements décrits ici. Si ce scénario n'est pas joué du tout, il est d'autant plus important que Fenalik joue un plus grand rôle.

Un voyage de nuit est également un excellent prétexte à un passage à bord du Terres oniriques Express, mais un seul rêve étrange par nuit est amplement suffisant.

Un cadeau

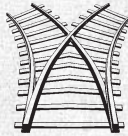
L'Orient-Express part de Trieste à 20 h 14. Les investigateurs sont en route pour Belgrade où le train doit arriver à 9 h le matin suivant. Ils sont probablement épuisés et affamés après leurs épreuves. Le voyage sera une belle opportunité pour qu'ils mangent, se détendent et rattrapent un sommeil bien mérité.

Tout d'abord, ils devraient se retrouver dans le wagon-restaurant pour profiter d'un repas magnifique et, peut-être, boire un verre à la santé de leurs camarades tombés au combat.

Maurice, leur serveur, leur apporte le dessert avec une bouteille de Sauternes, un vin provenant du sud-est de Bordeaux.

Le sommelier leur présente la bouteille. « La conclusion parfaite après votre repas. » S'ils s'enquièrent du prix, il balaie la question du revers de la main, comme si cela n'avait pas d'importance.

Une option onirique



Ce scénario est optionnel. Il ne fait pas avancer l'intrigue, bien qu'il semble le permettre. Il s'agit d'une farce jouée par le Prince Puzzle, pour se venger des investigateurs.

Cependant, les investigateurs pourraient bien glaner certaines idées sur le nombre de parties intéressées qui recherchent le Simulacre de Sedefkar. Si cela semble utile et que l'atmosphère onirique décrite ici vous plaît, laissez le rêve se continuer.

(Et cela n'en a pas. La bouteille lui a été donnée par le Prince Puzzle, qui souhaite demeurer anonyme tant que le vin n'aura pas été bu.)

Si les investigateurs posent la question, la bouteille provient du Château Guiraud-Lafon, une maison et un vignoble inconnus du sommelier, mais qu'il croit être proches d'Yquem. (En fait, ce domaine n'existe pas et le vin ne provient d'aucun terroir terrestre.) Le verre de la bouteille est quasiment noir. Le bouchon de liège est intact. Quatre mots sont écrits à l'encre sur l'étiquette : *un sommeil de sève*. Ils pourraient référer à la complexité des goûts et être associés au vin. Le serveur verse la bouteille dans un décanteur à la demande des investigateurs, s'extasiant sur l'extraordinaire clarté du liquide. Un doux arôme se répand dans la voiture.

Millionnaires, hommes d'État, aristocrates et poètes se tournent vers le groupe, et l'envie se lit dans leurs yeux. « Superbe, murmure le sommelier. Messieurs, attendons quelques instants et permettez-moi de vous servir. »

Si les investigateurs demandent à ce qu'il goûte au vin, il s'exécute, verse quelques gouttes dans le petit gobelet en argent qu'il porte autour du cou, sur une chaîne en argent. Il hume le vin et le déguste. « Profond, s'exclame-t-il. Magnifique. Le meilleur que j'ai eu la chance de boire !Messieurs, si vous voulez bien me pardonner cette impolitesse, ce sont pour des moments comme celui-là que je ne voudrais pas échanger mon emploi contre un duché. »

Les investigateurs lèvent donc leur verre en cristal, regardent les profondeurs ambrées de ce vin délicatement vieilli et sentent un parfum qui évoque les merveilles de la vie. Le Sauternes a perdu en sucre, mais son goût est fortement fruité. Un médiocre Sauternes n'a que peu d'intérêts, comme le prétend un dicton, mais un beau Sauternes laisse sans voix. Celui-ci conclut le dîner magnifiquement, laissant les investigateurs repus et contents.

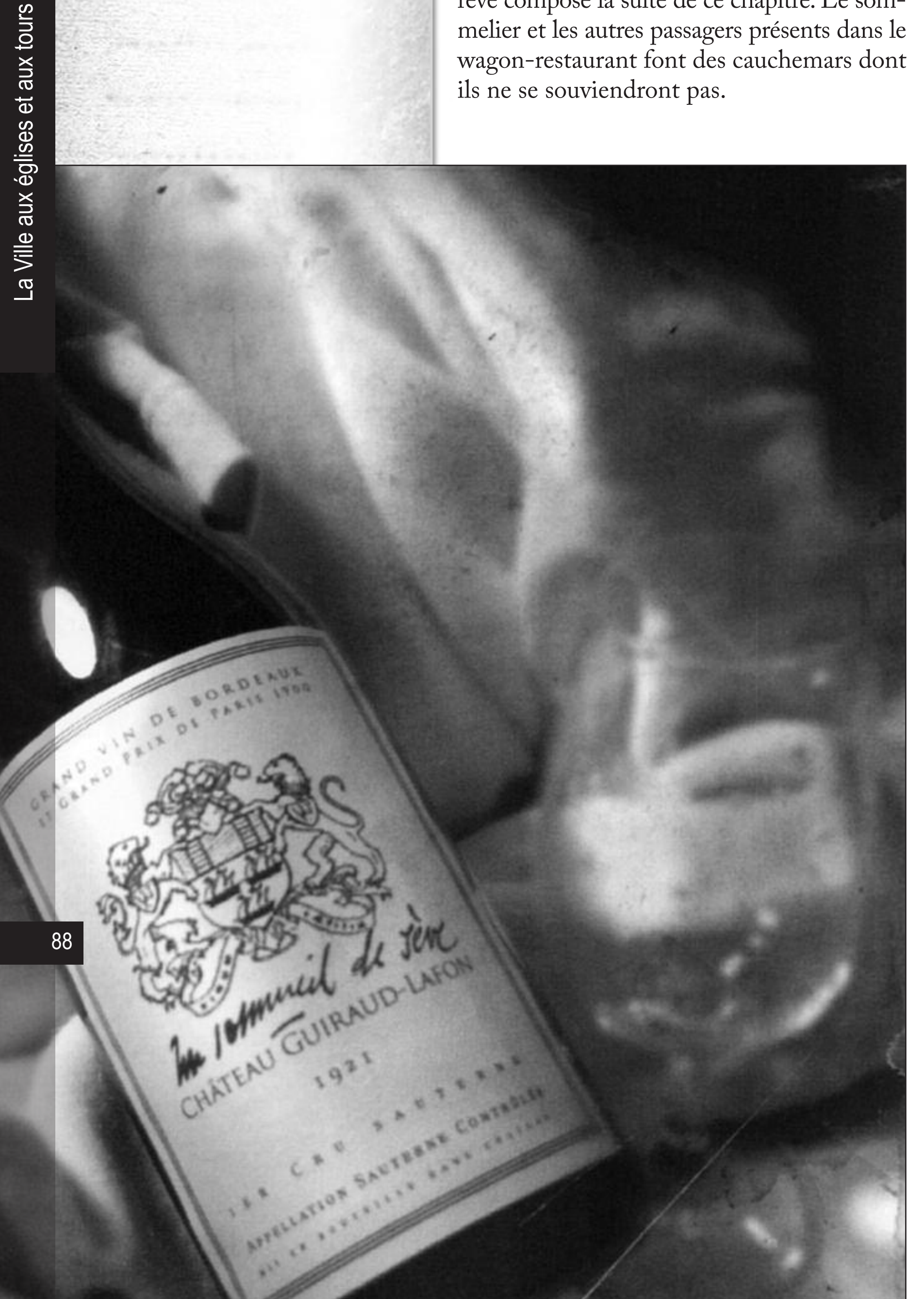
« Je pourrais peut-être vous révéler maintenant le nom de votre bienfaiteur », indique Maurice. Il se tourne, commence à s'incliner et s'arrête. « Je vois qu'il est parti.

Je m'en excuse. Le gentilhomme qui était assis à la table du fond a été témoin, comme il me l'a dit, de la vitalité de votre jeune âge et vous a envoyé cette bouteille de sa réserve personnelle avec ses compliments. »

Même s'ils réussissent un test de **Trouver Objet Caché**, les investigateurs ne se souviennent pas du gentilhomme en question. Cependant, ils ont remarqué que de tels cadeaux n'ont rien d'inhabituel à bord de l'Orient-Express, dont le luxe semble stimuler la générosité. Le vin n'est ni empoisonné ni dangereux, mais il est tout de même possible que certains investigateurs refusent d'en boire. Si tel est le cas, le simple arôme du vin suffit à provoquer le rêve suivant.

La conséquence

Les investigateurs tombent au lit et, ce faisant, commencent à rêver. Tous les investigateurs qui ont bu le vin ou simplement respiré son bouquet font le même rêve, et ce rêve compose la suite de ce chapitre. Le sommelier et les autres passagers présents dans le wagon-restaurant font des cauchemars dont ils ne se souviendront pas.



Les investigateurs sont réveillés à 3 h 10 par des coups frappés à la porte. Le conducteur de nuit passe dans le couloir, réveillant les passagers qui descendent à Zagreb et les investigateurs en font partie.

À l'extérieur, la gare est cachée par le brouillard et le son des cloches s'entend au loin, porté par l'air froid. Alors que les investigateurs discutent avec le conducteur de nuit, un test d'**Écouter** permet d'entendre quelqu'un parler sur le quai.

À l'extérieur, se découpant sur la faible clarté, se trouve une silhouette voûtée, qui regarde les investigateurs à travers la fenêtre de leur compartiment, mais semble parler à un crâne qu'elle porte amoureusement dans sa main. Elle le caresse de temps à autre et récite.

« Ma joue restera rose ; que le vent souffle et siffle,
Que tombe la pluie, chaud et froid point ne me giflent
Tout m'est égal. Et n'est-il pas absurde
De s'inquiéter des éléments,
De ne craindre d'autre Dieu que la pluie et le vent ? »

Des investigateurs cultivés reconnaîtront ce discours comme provenant de *La Tragédie du vengeur* de Cyril Tourneur. Le visage de l'homme est caché par son imposante capuche, remontée pour le protéger contre le vent froid, et cela donne à ses paroles une tonalité étouffée. Un test de **Trouver Objet Caché** permet aux investigateurs de constater que leurs valises ont été sorties du fourgon et se trouvent sur le quai, à ses pieds. L'homme reprend la parole, appelant les investigateurs par leur nom.

« Quoi, ho ! [nom de l'investigateur] déjà couché ? Et toi aussi [autre nom d'investigateur]. Paresseux ! Comptiez-vous dormir comme des cochons et oublier l'une des plus belles villes d'Europe, pressés de réunir tous vos morceaux ? Bah ! Venez. J'ai tout arrangé pour votre séjour ici. Le temps passe vite et nous devons parler de nombreuses choses avant l'aube.
Peut-être me laisserez-vous vous raconter en intégralité l'histoire étrange du Simulacre de Sedefkar et vous dire ce que vous trouverez à votre arrivée à Constantinople. Hah ! Venez, bonnes gens, et laissez le Diable vous conduire. »

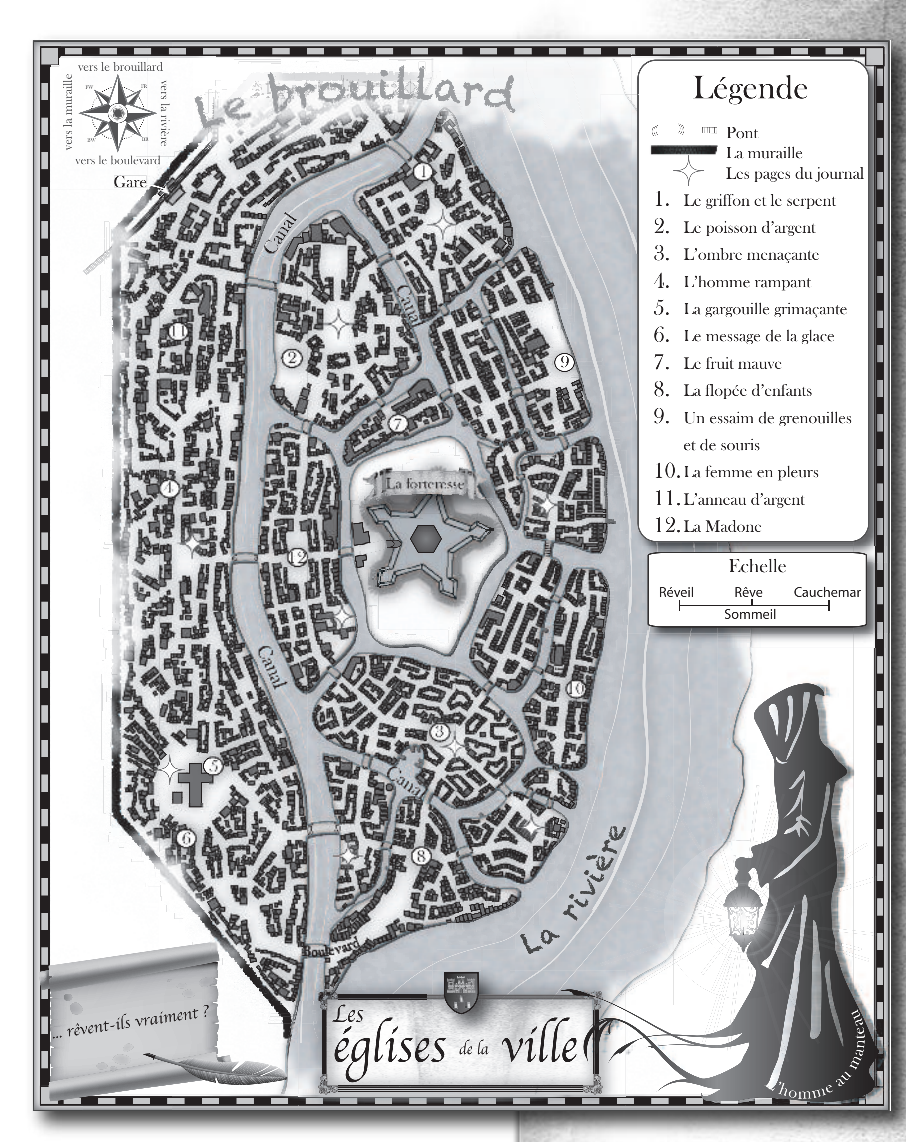
Il se détourne et entre dans une nappe de brouillard. Sa promesse de les renseigner devrait pousser les investigateurs à sortir du train. Hélas, le temps qu'ils s'habillent et qu'ils sortent, l'homme a disparu. Les investigateurs sont gelés et seuls sur le quai avec leurs sacs.

À l'endroit où se trouvait l'homme, ils aperçoivent un document, qui pourrait être un papier chiffonné ou autre chose. Pour le savoir, consultez la section « Les pages de journal » ci-dessous, qui décrira le document plus en détail.

S'ils ne descendent pas du train

Le conducteur de nuit attend que les investigateurs descendent, puisque leurs bagages sont sur le quai. Cependant, s'ils se mettent tous d'accord, ils pourraient rester à bord du train et s'assurer que leur voyage n'est pas interrompu. Ce sont des personnes suspicieuses, dénuées de toute curiosité.

Si tel est le cas, ils remontent à bord du train et retournent au lit. Peu après qu'ils se sont rendormis, le train ralentit et s'arrête. Un coup est frappé à la porte. C'est le conducteur de nuit. Le train vient d'arriver à Zagreb et il est 3 h 10. Le conducteur vient les réveiller puisque le train vient de s'arrêter une nouvelle fois au quai embrumé. L'inconnu au manteau les attend et leurs bagages sont portés sur le quai. Revenez à la section « La conséquence » et recommencez le scénario. Reprenez ce stratagème autant de fois que nécessaire, jusqu'à ce que les investigateurs cèdent et descendent du train. Maintenant, l'aventure peut commencer.



Une quête

La promesse de l'inconnu devrait attirer les investigateurs et ils le traquent dans les rues trempées, par-delà des ruelles boueuses, au-delà de canaux déserts et sous les arches ensommeillées de cette vieille ville, ce colosse endormi de pierre et d'histoires à moitié oubliées. Les investigateurs cherchent et s'émerveillent, cherchent et s'ébahissent, cherchent et s'esbaudissent, cherchent encore puis retournent à la gare, de peur que la quête ne s'arrête jamais.

De temps en temps, la silhouette sera aperçue devant eux (« Venez ! »), sur la rive opposée du canal (« Dépêchez-vous ! »), ou au sommet des remparts (« Vous traînez encore ! »). Elle aura toujours disparu au moment où ils arriveront.

La carte

Une carte vous est fournie. Laissez-les se promener où bon leur semble. Les numéros sur la carte correspondent aux choses et événements décrits dans ce chapitre.

Ce n'est qu'une référence, pour ceux que cela rassure, et elle peut être modifiée selon les souhaits du gardien.

Ne laissez pas les investigateurs échapper à votre scène favorite simplement parce qu'ils ont emprunté la mauvaise rue.

Les journaux

Les astérisques sur la carte indiquent les endroits où les investigateurs trouvent une page de journal. Celles-ci se trouvent sur différents supports. La description physique de chaque page est indiquée dans le titre du document.

Pour en savoir plus, consultez la section « Les pages du journal ».

Les limites

Les investigateurs pourraient sans le vouloir sortir des limites indiquées par la carte. Ils rencontreront des obstacles incontournables dans toutes les directions.

- Au nord se trouve la muraille, une énorme surface en pierre qui s'étend d'est en ouest, sans porte, fenêtre ou raison d'être. La muraille est parfaitement lisse et il est impossible d'y grimper. Le sommet est perdu dans le brouillard. Des sons étranges semblent provenir de l'autre côté.

- Au sud coule la rivière, large, lente et noire. Est-ce le Styx ? Peut-être. Des blocs de glace y tournent en lentes spirales, témoignage silencieux du froid mordant de l'eau. Aucun pont n'ose enjamber cette bête endormie.
- À l'est, le brouillard occupe la ville, a glissé sa langue dans les commissures de la soirée et paressé sur les flaques stagnantes des caniveaux (pour paraphraser T.S. Eliot). Il reste là, silencieux et attentif. L'est est le lieu d'où vient le brouillard, sa terre natale. Il s'y répand en un tapis si dense qu'il rend la visibilité nulle, océan blanc sur fond de blancheur, rideau obscurcissant et aveuglant tiré sur une terre inconnue.
- À l'ouest, le boulevard est une longue route bordée de cabarets, de théâtres et de cafés, bien éclairée, lourde de bruits et de couleurs. Les fêtards hurlent et rient, marchent, errent, se promènent et se soutiennent, bras dessus bras dessous, le long de cette rue des souvenirs tronqués. Les gens refusent de dormir, craignant le sommeil. Il est évident que la proie traquée par les investigateurs évitera un lieu aussi grossier et plein de vie et préférera le doux refuge de la rosée aux êtres de chair qui respirent lourdement en menant une vie de débauche.

Ne pas se fier à ses sens

Les investigateurs peuvent se tourner vers leurs compétences et facultés pour les aider dans cette poursuite, mais en vain. **Trouver Objet Caché** ne révèle que des ombres inutiles ou d'étranges traits architecturaux ; **Écouter** permet d'entendre des murmures ou des soupirs ; **Pister** repère une circulation étrange et vaguement inquiétante ; **Psychologie** indique que les rares piétons rencontrés ont un comportement parfaitement rationnel. La folie ne frappe pas ceux que l'on pense.

Les pages du journal

Ces documents, détaillés à la fin du chapitre, sont trouvés en différents endroits, accrochés à une porte, voletant dans la rue, pris dans des buissons, écrasés sur les pavés, placardés sur les murs, flottant à la surface d'un bassin de fontaine.

Chaque document est un message provenant du subconscient des investigateurs alors qu'ils tentent de comprendre l'histoire et l'identité du Simulacre de Sedefkar.

Chaque document représente un aspect de l'amour passionnel des amoureux du Simulacre ou de ceux qui cherchent d'autres artefacts rencontrés durant la campagne, leurs espoirs déçus, leurs justifications narcissiques ou leur nature fondamentalement différente mise à nu.

Il ne s'agit pas de véritables journaux et ils n'ont jamais été écrits par leurs auteurs. Ils sont ce que les investigateurs imaginent de leurs pensées secrètes. Notez que seuls les personnages rencontrés jusqu'ici seront mentionnés. Les investigateurs ne sont pas doués en divination, ce qui explique que Selim Makryat et les autres ne soient pas mentionnés.

Les documents sont anonymes et peuvent être donnés dans n'importe quel ordre, mais le dernier devrait être la réponse du Simulacre (**Document zagrébois nº 10**).

Les lieux sont indiqués sur la carte, mais le gardien peut les changer comme il le souhaite. Les messages apparaissent dans sa propre langue aux yeux de celui qui les lit.

Ainsi, deux investigateurs pourraient lire le même message dans deux langues différentes. Chaque document a une apparence suggérée, ce qui peut donner des indices sur l'auteur, mais le gardien peut les rendre plus étranges s'il le souhaite. Les mots pourraient glisser sur les murs, ramper sur la peau, être hurlés à la lune par les ruelles sombres ou pleuvoir des cieux.

Si le gardien le souhaite, il peut aussi créer de nouveaux documents selon les actions courageuses d'un investigateur ayant tué pour la quête ou ayant perdu le plus de points de Santé mentale.

Ces documents devraient contenir suffisamment de détails pour que le joueur puisse reconnaître son investigateur et réaliser qu'il est sur la même trajectoire funeste que de nombreux passionnés du Simulacre avant lui.

Leurs rencontres

La ville les attend.
Les investigateurs traquent l'inconnu dans la ville, à travers des cours pavées silencieuses,

Les heures

Le temps s'écoule aussi dans cette étrange ville de secrets et d'ombres. Le gardien devrait compter les heures que les investigateurs passent à remonter jusqu'au cœur du mystère. Parfois, une heure semble durer une éternité, à d'autres moments, un seul instant.

Faites sonner les cloches après chaque tranche de trois rencontres environ. Les cloches devraient sonner six heures alors qu'ils approchent de leur réunion finale et fatale avec l'inconnu.

4 h : Les cloches de la ville sonnent quatre coups, coups de semonce, coups durs, coups pour rien…

5 h : Les cloches de la ville sonnent cinq fois, une par sens humain, mais puisque sept autres entailles marquent le visage d'une horloge, l'être humain n'est-il pas incomplet et limité par sa nature même ?

6 h : Les cloches de la ville sonnent toutes en même temps, à six reprises, en totale désharmonie.

au-delà de barrières rouillées entourant des tombes d'origine inconnue et de murs s'effritant sous les relations mortelles qu'ils entretiennent avec le lierre, dépassant des statues d'inconnus rendues lisses par l'âge et le lichen, passant sous les clochers carrés qui abritent des cloches fendues et craquelées, au-delà des fortifications centenaires qui demeurent vigilantes et vieillissantes et les canaux placides enjambés de ponts en bois, dépassant des demeures de toutes les formes qui n'ont en commun que leur âge, le silence, la pierre et une certaine dignité.

De hautes fenêtres laissent échapper de faibles larmes de lumière dans les rues sombres mais, pour la plupart, la ville est endormie et ses habitants sont, incidemment, également perpétuellement endormis.

Les événements notables sont indiqués plus bas. Ils sont numérotés pour être repérés sur la carte, mais peuvent être modifiés à volonté. Certains pourraient être dérangeants et vous pourrez exiger des tests de Santé mentale si un investigateur semble perturbé par un événement. Imposez une perte d'un point de Santé mentale en cas d'échec au test.

Un

Devant eux, dans le brouillard, ils entendent un sifflement, un bruissement d'écailles sur le sol et un battement d'ailes. Lorsqu'ils passent dans la rue, ils ne voient rien, sinon une statue en pierre d'un griffon et d'un serpent en plein combat.

Deux

Un éclair argenté frappe les pavés ; un poisson se débat là, mourant lentement par suffocation.

Trois

Une ombre est projetée contre un mur, menaçant celle des investigateurs ; une grande ombre, chauve, aux oreilles pointues, aux doigts anormalement longs se terminant sur des ongles aussi pointus que des griffes. C'est une ombre projetée par un bosquet d'arbres morts.

Quatre

Dans la rue, un jeune homme, à quatre pattes, retourne et inspecte tous les pavés, murmurant : « Il doit être ici, il doit être ici » en une éternelle litanie.

Cinq

Un gloussement se fait entendre au-dessus des investigateurs. Une gargouille en pierre, aussi laide que possible, rit une fois de plus et reprend sa veille immobile.

Six

Un message est écrit dans la glace, sur un chemin de terre : *Rêvent-ils vraiment ?*

Sept

D'un mur éboulé sort un arbre aux fruits mauves, des boules mûres dont le poids fait ployer la branche. La main tranchée du cueilleur précédent est clairement visible, encore crispée sur l'un des fruits.

Huit

Un groupe d'enfants court dans les flaques, leur manteau claquant au vent. Leurs yeux sont aussi blancs qu'une pleine lune, et tout aussi vides. Les enfants sourient sans joie et poursuivent leur course.

Neuf

Les investigateurs assistent à un combat entre des grenouilles et des souris.

Les auteurs du journal

Document 1 : Sedefkar
Document 2 : Mehmet Makryat
Document 3 : Fenalik
Document 4 : Arturo Faccia
Document 5 : Edgar Wellington
Document 6 : Le Prince Puzzle
Document 7 : Johann Winckelmann
Document 8 : Le Iloigor
Document 9 : L'Écorché
Document 10 : Le Simulacre



Dix

Une femme caracole, la tête brinquebalante, pleurant de joie et riant. « J'ai vu un homme en tête, s'exclame-t-elle. Un homme, dans une tête, en tête. Ha ha ha ! » Elle pleure sans raison.
Si les investigateurs lui demandent où l'homme est allé, elle répond : « Demandez à la marée, indiquez-lui le nom véritable de celui que vous cherchez, et elle vous le dira. » Elle reprend ensuite son chemin, souriant toujours, les lèvres tachées de sang.

Onze

Une ruelle d'où du lait s'écoule doucement. Le fluide blanc coule sur les pavés, à l'exception d'un seul, qui boit avidement. Les investigateurs peuvent l'entendre aspirer. S'ils soulèvent le pavé, ils verront une flaque de lait et un anneau en argent terni.

Si cet anneau est présenté à l'homme à quatre pattes (voir « Quatre »), ses yeux s'emplissent d'un avide désir. Il se saisit de l'anneau, qu'on le lui donne ou non. Lorsqu'il l'a, il soupire : « Maintenant, c'est le plus beau jour de ma vie, celui de mon mariage, où la Mort est mon épousée. » S'ils lui demandent où trouver l'homme qu'ils cherchent, il répondra : « Trouvez quelqu'un qui sait et demandez où trouver Celui qui connaît les secrets de tous. Mais faites attention, ce n'est pas un nom qu'il faut mentionner souvent, alors assurez-vous de le dire à la bonne personne. » Ensuite, il se dirige en sifflant vers la rivière, embarque sur un bloc de glace à la dérive et chante en disparaissant dans l'obscurité.

Douze

Une statue de la Madone. Sous cette paisible sculpture, une mendiante a été marquée à coups de fouet et attachée là par plusieurs cordes qui la retiennent et l'empêchent de s'éloigner, mais pas de crier : « Écoutez mes crimes, écoutez mes crimes, qui vous montreront que ceux de toute mère sont tout aussi grands alors, pourquoi mon fils ne pourrait-il pas être aussi le fils de Dieu ? » La femme est attachée, liée, amarrée… Amarrée ? L'amarrée ! C'est à elle que faisait référence la folle (voir « Dix »).

Si les investigateurs lui demandent où trouver Celui qui connaît les secrets de tous, elle répond d'une voix pâteuse : « Il connaît de grands secrets, mais n'en livre aucun, cet homme dont les cheveux resteront bruns. Il vous attend au pont du grand fort. » S'ils détachent la femme, elle les maudit et se rattache.

Six heures devraient sonner maintenant, si ce n'est déjà fait (voir « Les heures »).

Une découverte

L'étranger apparaît au fort une fois que l'énigme est résolue et fera aux investigateurs la grâce de sa présence.

Un unique pont de pierre surplombe les douves formées des canaux qui entourent l'énorme forteresse en forme d'étoile. Leur bienfaiteur inconnu attend les investigateurs de l'autre côté du pont. « Enfin », dit-il, avant de se détourner pour les mener vers l'intérieur de la forteresse.

Portes, grilles, portails, tous s'ouvrent à son contact. Il conduit les investigateurs vers la plus haute tour, prend des escaliers, parfois droits, parfois en colimaçon, des échelles et des rampes, avant de sortir sur le toit. La ville est à peine visible en bas, se détachant sur la nappe de brouillard. L'inconnu sort à nouveau son crâne et commente : « L'esprit est comme la forteresse, non ? Solide en apparence, facile à défendre, contenant des réserves et des entrées, mais aussi vieux et fendillé, fragilisé par les fissures laissées par le temps, abandonné par certains et conquis par le moindre attaquant. »

Les investigateurs peuvent l'interroger sur les pages qu'ils ont trouvées. « Des lettres d'amoureux disparus depuis. Morts déjà, ou morts bientôt. Tous cherchent la main que vous aimez aussi. »

Si les investigateurs lui demandent qu'il révèle les secrets du Simulacre de Sedefkar comme il l'avait promis, il lève la main pour les interrompre. « Comme vous, j'ai demandé autrefois à posséder le savoir, tous les savoirs. Mon vœu a été exaucé. Je peux partager cela avec vous. » Là, sa voix prend une intonation suppliante. « Ce sera à vous de le garder et de le sauvegarder et je serai… je serai… vous voyez, mes amis, il me faut vous prévenir. Vous avez sûrement remarqué mon ami blanc et silencieux que je garde précieusement avec moi. » Il lève le crâne, dont les orbites vides semblent fixer les investigateurs. « C'est le mien. Il ne pouvait contenir les savoirs que je voulais qu'il contienne. Alors, asseyez-vous, installez-vous confortablement et je vous dirai tout ce que je sais, et je vous chargerai ainsi du fardeau qu'est la connaissance. »

Cela explique son visage toujours caché et sa voix étouffée. Ceux qui l'osent peuvent en demander la preuve et, malheureusement, il retirera sa capuche pour la donner. Voir son visage mou et enfoncé en l'absence de crâne pour le soutenir fait perdre 1D2/1D6 points de Santé mentale. Ceux qui échouent au test se reculent, dégoûtés et sentent leur crâne les démanger et leurs yeux gonfler.

Les méfaits de la connaissance

Son aide a déjà été payée. Ceux qui le prient de poursuivre récoltent une nuée de mots qui s'échappent de sa bouche en un noir torrent. Leur signification se terre dans les esprits des investigateurs, marquant leurs neurones de visions de vide cosmique, de l'insignifiance du genre humain, de la vraie nature du centre de l'univers et de la terrible expansion des Grands Anciens qui se retournent lentement, très lentement, dans leurs tombes froides, attendant que la terre refroidisse et qu'ils puissent y revenir.

L'un après l'autre, les hideux secrets de l'existence leur sont révélés, mis à nu ou implicites : le pouvoir cataclysmique du Mythe de Cthulhu, l'absence totale d'intérêt de l'univers, les sombres prophéties concernant le futur de l'humanité.

Pour chaque minute passée à écouter, les investigateurs perdent 1D10 points de Santé mentale et gagnent automatiquement le même nombre de points de pourcentage en Mythe de Cthulhu. Leur crâne tressaute et cherche à échapper au savoir maudit qui déforme leur cerveau qui semble prêt à éclater. Les investigateurs peuvent cesser d'écouter à n'importe quel moment.

Les investigateurs qui tombent à zéro point de Santé mentale partagent le destin de l'inconnu. Un tel investigateur serait perdu à jamais et la dernière chose dont il se souviendra est d'avoir regardé ses mains et d'y avoir vu son crâne ensanglanté les fixer d'un regard mort et accusateur.

Les bienfaits de l'ignorance

Si les investigateurs n'acceptent pas l'offre de l'étranger ou s'ils tentent d'arrêter son flot de paroles une fois qu'il commence à parler, il tremble de rage et de rancune. « Vous êtes perdus de toute manière ! hurle-t-il alors que ses paroles sont réverbérées par l'écho. Si vous n'êtes pas de retour dans vos lits avant l'aube, vous êtes condamnés à parcourir sans fin la nuit éternelle qui règne ici, comme nous tous ! »

Il dit la vérité et, tandis que le brouillard s'éclaircit à l'est, les cloches sonnent sept heures, sept étant un nombre magique, sept coups pour révéler la vérité, sept coups pour faire venir l'aube et, avec elle, leur emprisonnement dans cette éternité embrumée.

Dans le silence apeuré qui suit, les investigateurs entendent distinctement le sifflet d'un train alors que l'Orient-Express s'apprête à quitter Zagreb, en retard de quatre heures sur l'horaire, sans aucune raison.

Un véritable péril

Ils doivent s'enfuir, quitter la tour (*les cloches sonnent le premier coup*), s'éloigner de l'inconnu qui parle encore, rejoindre les rives du canal puis les rues (*les cloches sonnent le deuxième coup*), courir encore comme des dératés et prier avec une ferveur sans précédent :

- Pour se souvenir du chemin qui les ramènera à la gare (faites un test d'**Intelligence**), *troisième coup…*
- Pour avoir la volonté de continuer à courir (faites un test de **Force**), *quatrième coup…*
- Pour avoir suffisamment d'énergie (faites un test de **Constitution**), *cinquième coup…*
- Pour ne pas tomber ou perdre l'équilibre sur les voies mal pavées (faites un test de **Dextérité**), *sixième coup…*

Un seul échec indique que l'investigateur commence à perdre du terrain.

Un deuxième échec indique que l'investigateur est à la traîne.

Un troisième échec indique que l'investigateur est perdu. Ne lui permettez pas d'être sauvé.

Ensuite, le ciel s'éclaire grâce aux premières lueurs de l'aube et les cloches sonnent dans une joyeuse cacophonie pour accueillir ce nouveau jour. Certains investigateurs, voire tous, auront disparu dans le brouillard, alors que leur conscience faiblit, s'amoindrit et meurt.

Les survivants atteignent le quai au moment où le train démarre, alors que la vapeur siffle et que les roues commencent à tourner. Ils sautent à bord et, entendant encore les paroles de l'étranger, courent vers leur cabine.

Une fin

Les cloches sonnent sept heures, ils arrivent trop tard. Leurs lits sont occupés, par eux, bien installés, au chaud et en sécurité.

Voir cette scène est trop pour eux, leur échec est total. Ils s'effondrent (faites un test de **Santé mentale**, perdez 0/1D3 points de Santé mentale en raison de la désorientation) et reprennent conscience dans leurs lits, perdus, alors que la porte s'ouvre violemment et qu'ils entrent, pantelants, les yeux fous, cherchant leur souffle et se regardant eux-mêmes dans leur lit, alors que toute couleur disparaît de leur visage.

Mieux vaut ne pas réfléchir à tout cela, grogner, laisser retomber sa tête sur l'oreiller et sombrer à nouveau dans l'inconscience avant

de se réveiller, toujours aussi confus, en entendant quelqu'un frapper à la porte. (Seuls les investigateurs qui sont remontés dans le train se réveillent. Les autres restent au lit, endormis, ronflant, impossibles à réveiller.)

C'est le conducteur de nuit. Il est 3 h 10 et l'Orient-Express vient d'arriver à Zagreb, leur destination. Leurs bagages les attendent sur le quai. Si les investigateurs protestent, le conducteur semble inquiet et vérifie ses instructions. Il y a eu une erreur, les numéros de cabine sont faux. Son embarras est sincère, ses excuses multiples et il se retire avec autant de grâce que possible dans les circonstances.

Leurs bagages sont ramenés à bord et, à 3 h 30, l'Orient-Express quitte Zagreb pour sa prochaine destination : Belgrade.

Alors que le train démarre pour quitter la ville de Zagreb embrumée, une silhouette lève la main en un au revoir. L'autre main serre un objet blanc qui ne dit rien.

La vraie Zagreb

Si les investigateurs décident de descendre à Zagreb, ils découvriront une ville bien différente de celle qu'ils ont explorée. Ils ne verront plus jamais l'inconnu. Rien ne les attend dans cette ville.

Conclusion

Les investigateurs qui sont revenus dans leurs lits regagnent ce qu'ils ont perdu en Santé mentale durant le rêve, jusqu'au maximum de 2D6 points. Ils ne peuvent pas se réveiller plus sains d'esprit qu'ils ne l'étaient en allant se coucher. Les terribles connaissances partagées par l'étranger qu'ils ont choisi d'absorber demeurent dans leur tête.

Les investigateurs qui ne sont pas revenus à temps dans le train dorment pendant vingt-quatre heures d'affilée sans pouvoir être réveillés. Le docteur diagnostique une sorte de maladie du sommeil qui a fait des ravages dans le monde dans les années 1920.

Cependant, ces investigateurs se réveillent à nouveau à précisément 3 h 10 le lendemain matin, en hurlant.

Ils continuent de se réveiller à 3 h 10 tous les matins pendant 1D10 jours, perdant un point de Santé mentale par nuit s'ils échouent à un test de **Santé mentale**. Après cette période, tout revient à la normale ou presque : ces investigateurs haïssent maintenant le chiffre sept et frissonnent dès qu'ils entendent des cloches. Ils regagnent 1D4 points de Santé mentale lorsque les cauchemars cessent.

Les investigateurs qui ont perdu leur crâne en voulant apprendre des savoirs interdits se réveillent également, mais ont sombré dans la folie. Leur crâne est toujours à sa place, mais leur esprit a cédé. De tels personnages ne peuvent plus être joués et le gardien en prend le contrôle. Il peut décider de les faire s'échapper, de les faire interner ou de les faire attaquer les autres investigateurs, selon son bon plaisir.

Si les investigateurs demeurent à bord du train, ceux qui se présentent pour le petit-déjeuner le matin suivant se voient servir un excellent repas, compliment de la compagnie. Le personnel est aux petits soins pour eux, leur apporte des fleurs, s'excusant encore de l'erreur commise à Zagreb. Le personnel promet que cela ne se produira plus, et c'est vrai.



Un mot sur Thomas Ligotti

Ce chapitre a été inspiré de l'étrange œuvre de fiction de l'auteur Thomas Ligotti. L'histoire *The Journal of J.P. Drapeau* a eu une influence directe sur l'écriture de ce scénario et composait les pages de journal trouvées dans la première édition.

Pour cette nouvelle édition, nous avons plutôt choisi d'écrire des documents reliés à l'intrigue de la campagne.

Cependant, *The Journal of J.P. Drapeau*, tout comme les autres œuvres de Ligotti, demeure des lectures recommandées pour ceux qui voudraient connaître une atmosphère dérangeante et cauchemardesque en Europe.

Nous avons toujours été destinés à vivre ensemble. Dès que je t'ai vu, je t'ai aimé. Tu étais si beau et cruel, dénué de cœur et parfait. Je n'étais que ton vil serviteur, indigne de m'agenouiller devant toi. Pourtant, j'ai caressé tes membres d'albâtre, j'ai embrassé tes yeux brillants. Je t'ai tenu contre moi, plus proche encore que le crâne ne l'est de la peau.

J'ai su dès ce premier moment d'extase que nous étions condamnés à être séparés, que tu m'utiliserais avant de m'abandonner, comme un serpent quitte son ancienne peau.

J'ai tenté d'écrire tout ce que tu représentais. J'ai cru qu'ainsi je pourrais me rappeler de toi. J'ai cru que je pourrais extraire ton essence comme une peau dépecée et te garder à jamais contre mon cœur. J'aurais dû savoir que toute tentative de décrire ta beauté était vouée à l'échec. Pourtant, j'ai écrit, rendu fiévreux par le désir, et je t'ai dessiné sur des rouleaux de peau. J'ai espéré et rêvé que tu resterais à jamais avec moi. Mais maintenant, tu es parti. Il ne me reste qu'une peau vide et des mots, vides et inutiles, qui me tourmentent.

Aide de jeu -**Document zagrébois nº 1** • Manuscrit enluminé en tissu cicatriciel sur de la peau humaine

Mon amour pour toi est l'amour pur de l'adorateur qui vénère une idole qu'il n'a jamais vue. Avant que nous nous rencontrions, je n'étais que tourment. Je ne pouvais rien faire d'autre que te chercher, comploter, planifier, en l'attente de l'instant où tu serais dans mes bras. Mon cœur et mon corps ne brûlent que pour toi. Ma vie t'appartient. Tu la tiens dans tes mains si blanches.

Pour te prouver mon amour, j'ai tué un homme. Je l'ai pris par surprise. Il me croyait son ami. Il me faisait confiance et je l'ai tué en pleine nuit.

Pourtant, cela ne suffisait pas. Je l'ai tué une deuxième fois, mes bras étaient couverts de sang jusqu'au coude. Ses yeux choqués reflétaient la trahison qu'il ressentait. J'ai pleuré en le dépeçant.
Pourtant, tu demeurais froid à mon égard. Alors, je l'ai tué encore. Et l'homme que j'ai tué pour te prouver mon amour, c'était moi-même.

Aide de jeu - **Document zagrébois nº 2** • Lettre brodée sur un tapis turc

JE ME CONSUME DE DESIR, DE SOIF, DE FAIM. JE DELIRE. JE NE PEUX VIVRE SANS TOI. JE T' AI DANS LA PEAU. TU ES MON AME. TU ETAIS MIEN AUTREFOIS. J' ETAIS PARFAIT ALORS. JE TUAIS ET RIAIS, HEUREUX. JE T' AI PERDU ET SUIS DEVENU UNE BRUTE. RENDU FOU PAR LE DESIR DE CE QUE J' AVAIS PERDU. JE VOUDRAIS MOURIR, MAIS NE PEUX PAS. MA PEAU RIDEE RESISTE AUX COUPS DE COUTEAU. MON COEUR MORT REFUSE DE S' ARRETER ENCORE. JE TUERAI TOUS TES PATHETIQUES COURTISANS QUI VOUDRAIENT SE DRESSER ENTRE NOUS. LORSQUE JE TE RETROUVERAI, JE TE DETRUIRAI, TE POSSEDERAI, TE DEVORERAI. TU SERAS MOI. JE SERAI PARFAIT. JE TUERAI EN RIANT A NOUVEAU.

Aide de jeu - **Document zagrébois nº 3** • Écrit au sang séché à l'intérieur d'une camisole de force

Je n'étais qu'un homme faible, mais j'ai osé lever les yeux sur ta sainteté.

J'ai prétendu te chercher au nom d'un autre.

Je mentais à tous, et à moi-même. Si je t'avais trouvé, je t'aurais caressé, t'aurais serré contre moi et je ne t'aurais jamais laissé partir.

Je n'étais qu'un homme faible. Je n'aurais jamais pu te serrer contre moi en recourant à mes faibles muscles. Pourtant, je te désirais tant que j'ai fait un vœu, et mon vœu s'est réalisé.

Je t'ai vu sur une scène dorée, si parfait et beau. J'aurais dû savoir que je n'étais pas assez bien pour réussir, que j'étais indigne, simple enveloppe de chair et de sang, chantant avec des poumons volés.

Pourtant, j'ai osé rêver.

Oh, lecteur, souviens-t'en, je n'étais qu'un homme faible.

Aide de jeu - **Document zagrébois nº 4** • Feuille de musique avec des paroles

Je t'ai aimé autrefois, mais c'est fini. La vie est trop dure. J'ai cherché un moyen de mettre un terme à ma douleur. J'ai trouvé le moyen de rêver. Mon amour pour toi a été tué. J'aimais les aiguilles plus que toi. Le rêve m'a ouvert une voie vers un autre monde. J'ai tenté de te vendre, tenté de vendre ce qui ne saurait être acheté, vendu ou élevé, mais j'ai été piégé, volé et dupé. Maintenant, je suis piégé dans ces rêves que je désirais tant et qui sont devenus mon pire cauchemar.

Aide de jeu - **Document zagrébois nº 5** • Note tenue par des animaux empaillés

La vie déchiquette les faibles de ses griffes et dents de lion.
J'étais fort. Je t'ai vu de loin et j'ai su que je te désirais,
su que tu ne t'offrirais qu'à une âme forte.
J'ai déchiqueté la chair des autres pour me reconstruire.
J'ai déchiré les rêves pour trouver la voie
qui menait à ta porte.
Je sais que, lorsque je te retrouverai, tu te joindras à moi
pour l'éternité. Contrairement aux autres fous qui geignent
qu'ils t'aiment, je suis fort.
Pourtant, tu m'évites encore, tu te détournes. Je ne vois
que ton épaule, blanche et douce. J'aimerais mordre la chair
qui recouvre cette épaule. La mordre et la dévorer.

Aide de jeu - **Document zagrébois n° 6 •** Tatouages sur une tapisserie en peau humaine

J'aimais ta forme toujours changeante, mon beau rêve doré. J'ai tenté de te prendre. J'ai échoué et suis tombé dans les abysses.

Maintenant, tu te moques de cette voix portée par un vent soufflant toujours, m'empêchant de me reposer. Tu te délectes de mon destin, mon beau rêve doré, et pourtant je t'adore. Je ne peux prier puisque mes lèvres sont scellées. Je ne peux parler puisque ma mâchoire est bloquée.

Je t'en prie, laisse-moi m'abriter contre les êtres sans c ur qui avancent doucement dans les étendues glacées. C'est moi qui crie à ta fenêtre. Je suis le blizzard devenu mort.

Aide de jeu - **Document zagrébois n° 7 •** Page arrachée d'un journal et voletant au vent

Tu nous appartiens.
Nous nous moquons éperdument de toi.
Nous ne voulons que l'or.
Nous le voulons et le cherchons en hurlant.
Pourtant, nous t'avons.
De l'eau, goutte à goutte,
forme de la chaux sur toi.
Le millénaire s'écoulera alors que nous attendons dans le noir.
Les stalagmites se forment sur toi, tels des glaçons.
Tu ne fais qu'un avec la pierre.
Ta beauté est inutile ici.
Tu resteras avec nous.

Aide de jeu - **Document zagrébois nº 8** • Phrases qui volent dans le vent glacial

CHAIR DE MA CHAIR, PEAU DE MA PEAU.
JE T' AIME DE CET AMOUR QUI DEVORE TOUT :
VIES, AMES, MONDES ET TEMPS. LORSQUE
TU REVIENDRAS, AYANT VECU UN MILLENAIRE
DE HAINE, DE POUVOIR ET DE FOLIE,
TU SERAS UNE SIMPLE NOTE DANS
LA CACOPHONIE QUI ENTOURE LE TRONE.

Aide de jeu - **Document zagrébois nº 9** • Mots formés de sang en suspension dans l'air

TOUS CEUX QUI DISENT QUE TU M AIMES NE SAVENT PAS CE QU EST
L AMOUR. TU ES AFFAME DE POUVOIR. TU AIMES TON PROPRE REFLET.
C EST CELA QUE TU VOIS EN MOI.
SEUL MON MAITRE COMPREND CE QU EST VRAIMENT L AMOUR
UNE FAIBLESSE A EXPLOITER UN POUVOIR A DRAINER
UNE MALADIE A ERADIQUER. SEULS LES MORTELS PEUVENT AIMER
CAR SEULE LA MORTALITE PERMET DE TIRER UN BREF INSTANT DE SENS
DE L INDIFFERENCE CONSTANTE QU EST LA VIE.

JE TE LE DIS PERSONNE NE M AIME VRAIMENT.
SINON MA BEAUTE LE CONSUMERAIT.
TOUS CEUX QUI M AIMENT VRAIMENT EN MEURENT.

Aide de jeu - **Document zagrébois nº 10** • Mots gravés dans un miroir

CHEMINS DE FER ORIENTAUX

عثمانلی آنونیم شرکتی

Le Bosphore.

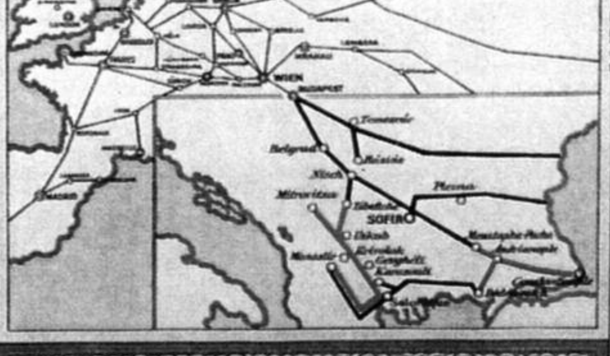
Palais Impérial de Dolma-Baghtché.

Mosquée Ste Sofie.

Train de Luxe „ORIENT EXPRESS"
quatre fois par semaine entre
Constantinople et Paris.
Durée du trajet 61 heures.

—•—

Train journalier entre
Constantinople et Vienne
avec voitures directes,
wagons-lits et wagons-restaurants.
Durée du trajet 45 heures.



Train direct journalier entre
Constantinople et Salonique
avec
voitures directes et wagons-lits.
Durée du trajet 24 heures.

—•—

Nombreuses coïncidences
à Constantinople et à Salonique
avec les bateaux pour l'Egypte,
la Syrie, la Grèce et les ports
de la Mer Noire.



Scénario 12

Pain ou pierre

Vinkovci, 1923
Par Oscar Rios

Où le voyage de nos investigateurs est retardé par des anarchistes, et où le baiser d'une inconnue les lance à la recherche d'un archéologue disparu et de sa terrible découverte.

En quelques mots...

Le trajet vers Belgrade est interrompu par un incident. Un centre d'aiguillage a été pris pour cible par des anarchistes, qui l'ont fait sauter. Les voyageurs sont invités à descendre dans la petite ville de Vinkovci, où la Compagnie leur réserve un hôtel en attendant que les voies soient réparées.

La ville est en proie à l'agitation, la police, puis l'armée, remuant ciel et terre pour retrouver le groupuscule terroriste. Comme les autorités sont sur les nerfs et que les activités suspectes des investigateurs attirent l'attention, un couvre-feu est rapidement décrété, ce qui n'arrange pas leurs affaires.

À la sortie de la gare, une jeune femme dans l'embarras s'en remet à l'aide des investigateurs pour se débarrasser des hommes louches qui la suivent. Arrivée en ville pour retrouver son père, elle ignore qu'il a découvert un artefact inestimable lors de ses fouilles. Une branche locale des Frères de la Chair est prête à tout pour le récupérer.

Mais l'archéologue ne l'a plus. Il a eu le tort de le montrer à un ami médecin, qui l'a assassiné pour conserver l'artefact et exploiter son pouvoir. Retranché dans son laboratoire, il s'est lancé dans des expériences repoussant les limites de la chirurgie. À partir d'animaux vivants et de morceaux de cadavres, il crée des monstres hybrides qui lui obéissent aveuglément. Les investigateurs devront prendre le laboratoire d'assaut, éviter les gardes et les monstres, puis raisonner le médecin ou l'éliminer. Une fois l'artefact entre leurs mains, ils auront le choix entre le détruire une fois pour toutes ou le conserver et tenter à leur tour de maîtriser son pouvoir.

Résumé de l'épisode précédent

À Trieste, les investigateurs ont rencontré le fantôme d'un ancien bibliothécaire au Vatican, ont été impliqués dans les intrigues de la secte des lloigors et se sont retrouvés pris entre deux feux dans les cavernes de Postumia, où les Frères de la Chair se sont invités dans la fête.

Enjeux et récompenses

Le Mims Sahis, un artefact plus ancien que l'humanité, est un objet de grand pouvoir, surtout entre les mains d'un sorcier ou d'un médecin. La tentation de le garder, une fois repris au docteur Belenzada va être grande, même si son exemple devrait inciter les investigateurs à la prudence. S'il peut être d'une grande utilité par la suite, son usage n'est pas sans risques ou conséquences.

Par ailleurs, les investigateurs peuvent aider Jazmina dans son enquête, puis à faire le deuil de son père en retrouvant son meurtrier.

A l'affiche

Dragomir Moric,
professeur d'archéologie, a découvert un étrange couteau en fouillant la tombe d'un croisé mise à jour lors de travaux d'urbanisme. L'artefact a rendu fou son meilleur ami, qui l'a assassiné pour l'empêcher de le détruire.

Jazmina Moric,
la fille du précédent, venue à Vinkovci pour aider son père, elle constate qu'il a disparu et qu'elle est poursuivie. Elle supplie les investigateurs de l'aider à le retrouver.

Goran Belenzada,
médecin apprécié de tous, son rêve de guérir les invalides de guerre a été perverti par l'artefact. Après avoir tué son ami, il s'est lancé dans des actes chirurgicaux aussi inédits qu'inqualifiables. Ses créations, les cudovistes, des monstres mi-animaux, mi-cadavres vont le protéger contre les investigateurs.

Le Mims Sahis,
l'artefact millénaire, est intimement lié au Simulacre et au culte de l'Écorché. C'est une arme redoutable, autant pour l'esprit du porteur que pour ses ennemis.

L'Armée pour une Justice populaire,
un groupuscule anarchiste à l'origine de l'attentat contre l'Orient-Express, se cache quelque part en ville. La police et l'armée serbe sont à leur recherche. Ils n'en sortiront pas vivants.

Ambiance

Le récent attentat a exacerbé les tensions nationalistes entre la population croate et ses dirigeants serbes. Vinkovci est une ville en état de siège. Les militaires patrouillent dans les rues et les policiers font des contrôles réguliers. Gare aux investigateurs qui se lanceraient dans des activités louches.

Et la nuit, les monstres créés par le docteur Belenzada, mélanges d'animaux et de cadavres, rôdent dans la ville, assassins improbables à la force surhumaine.

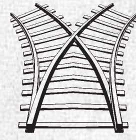
Fiche technique

Investigation	●●●●○
Action	●●●○○
Exploration	●○○○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	horreur lovecraftienne
Durée estimée	◷◷◷◷◷◷
Difficulté	débutant ou éprouvé
Nombre de joueurs	🕴🕴🕴🕴🕴🕴
Type de personnages	investigateurs typiques
Époque	années vingt

Le titre de ce scénario est tiré d'un proverbe croate : « Avant de mordre, vérifie si c'est du pain ou de la pierre. » L'investigation se déroule dans la ville de Vinkovci et ses environs, un centre ferroviaire important du Royaume des Serbes, Croates et Slovènes. Cette nation est plus communément appelée Yougoslavie, mais le nom ne sera pas officiel avant 1928.

Les investigateurs sont contraints à quitter le train suite à un attentat anarchiste visant des aiguillages-clés. La tentative de ridiculisation du gouvernement se retourne contre ses auteurs, déclenchant une répression brutale et une chasse à l'homme sanglante. Les investigateurs sont coincés en ville pendant trois jours, le temps des réparations.

Ce scénario historique est optionnel



Ce scénario est optionnel. On n'y exhume pas un fragment du simulacre, mais le Mims Sahis, une arme puissante liée à l'Écorché. Si elle confère un net avantage aux investigateurs dans leur bataille à venir contre Fenalik, ce n'est pas sans danger pour leur équilibre psychique.

Pain ou pierre est directement lié aux scénarios *Sanguis Omnia Vincet* pour *Cthulhu Invictus* et *Le Croisé noir* pour *Cthulhu Dark Ages*, servant de point de départ depuis la campagne de 1923. Plus précisément, c'est ici que les investigateurs découvrent le manuscrit latin qui lance Sanguis.

Un gardien préférant une campagne plus courte, sans les scénarios historiques, peut aussi omettre celui-ci. Il suffit de laisser l'Orient-Express traverser Vinkovci sans incident.

Le Guide du voyageur ne contient pas de plan de Vinkovci, puisque l'arrêt n'est pas prévu. Donnez aux joueurs la carte des appendices quand ils arrivent à leur hôtel.

Peu après leur arrivée, les investigateurs tombent sur un mystère entourant un archéologue disparu et son chantier de fouilles récemment fermé. Ils rencontrent sa fille, son vieux camarade d'armée, la cellule locale des Frères de la Chair, des monstres nouvellement créés, et un dangereux artefact. Sans oublier, à l'arrière-plan, l'agitation politique d'après-guerre et les tensions raciales déchirant la Yougoslavie.

Ce scénario compte de multiples intrigues secondaires et met les investigateurs face à une enquête longue et difficile. Le gardien devrait le lire plusieurs fois avant de le jouer. Pour manipuler les différents antagonistes comme des pièces d'échec, il doit les connaître et comprendre leurs motivations.

Fenalik n'intervient pas dans les évènements. Il reste dans l'ombre, ne s'intéressant qu'aux fragments du simulacre. Le gardien peut l'impliquer si nécessaire, mais sinon il se contente d'attendre.

Informations pour le gardien

Le professeur Dragomir Moric, archéologue, est venu à Vinkovci pour sonder un site appelé « la Tombe du Croisé ». Plutôt qu'un tombeau, c'était une chambre secrète appartenant à l'Ordre du Noble Bouclier, une secte mystérieuse de moines guerriers et érudits. Elle renfermait leurs archives, ainsi que des artefacts occultes, dont la Griffe du Serpent. Aussi appelé le Mims Sahis, cet étrange couteau est formé d'une poignée en os et d'une lame en silex taillée dans une pierre noire.

Alors que le professeur Moric s'efforçait de comprendre ce qu'il venait de découvrir, un journal local, le *Cibalis*, fit un article détaillé sur le sujet, accompagné de photographies. Le professeur Moric renvoya son équipe et ferma le site.

L'archéologue logeait chez un chirurgien renommé de la ville, le docteur Goran Belenzada. Tous deux avaient été officiers durant la Grande Guerre, où ils étaient devenus des amis proches, bien que Moric soit croate et Belenzada serbe. Troublé par ses découvertes, Dragomir demanda conseil à son ami.

Le docteur Belenzada accepta d'enquêter sur l'étrange couteau. Il l'emporta dans son laboratoire médical tandis que Moric passait plusieurs jours à lire les archives secrètes.

Ses lectures le laissèrent paranoïaque et terrifié. Il rangea tout le matériel exhumé dans des caisses, qu'il déposa dans le casier 187 de l'entrepôt Pouzdan Zalihi. Dans une lettre à sa fille Jazmina, il lui demanda de venir à Vinkovci et de venir le voir à l'hôtel Lehrner.

Pendant ce temps, le docteur Belenzada réalisa à quel point l'objet était spécial. Un morceau de chair coupé par le couteau reste vivant pendant des heures. Ses tests se firent de plus en plus bizarres à mesure que le Mims Sahis sapait sa santé mentale. À la fin de la journée, il avait transplanté avec succès la tête d'un cochon sur le corps d'un gros chien.

Les deux hommes comparèrent leurs informations. Le professeur Moric dit à son ami que l'artefact était maléfique et dangereux. Les croisés pensaient qu'il serait possible de le détruire en le broyant jusqu'à ce qu'il ne soit plus que poussière, mais ils n'avaient pas pu générer la force nécessaire. Avec des moyens industriels, ce serait sûrement possible.

Le docteur Belenzada voyait le Mims Sahis comme un moyen de soigner les vétérans



Le professeur Moric

blessés et d'inventer de nouvelles procédures chirurgicales. De plus, il était choqué qu'un archéologue se propose de détruire une relique. Le professeur Moric insista.

Belenzada accepta à contrecœur, sachant qu'il ferait le nécessaire pour empêcher qu'on le détruise.

Le soir suivant, les deux hommes s'introduisirent clandestinement dans la cimenterie Bulatovic. Le professeur Moric trouva un broyeur hydraulique capable de réduire les pierres les plus dures en poussière. Belenzada implora Moric de changer d'avis, mais celuici refusa. Alors, le médecin dégaina un pistolet et tira une balle dans le dos de son ami.

Belenzada transporta le corps de Moric dans la zone boisée de Kunjecvi, où il le disposa de façon à faire croire à un accident de chasse. Puis, il reprit ses expériences.

Arrivant à la gare le même matin que les investigateurs, Jazmina Moric part à la recherche de son père. Deux intrigues secondaires soutiennent la principale.

Les Loups de Vinkovci

Lazar Andric est l'étudiant qui a parlé à la presse. Vesna Femic, une séduisante journaliste du journal local, a su être persuasive. Lazar l'a fait entrer sur le site des fouilles, où elle a pris les photos.

Son article « La Tombe du Croisé enfin révélée » (**Document vinkovcien n° 1**) est illustré par une photo de l'endroit où le couteau était conservé. Des membres des Vukovi Vinkovcima, une cellule des Frères de la Chair, réalisèrent qu'il pouvait s'agir du Mims Sahis, l'un des plus grands trésors perdus de leur secte.

Les Loups prévinrent leurs supérieurs. Selim Makryat en personne leur ordonna de localiser le Mims Sahis à tout prix.

Les adorateurs se sont introduits dans la Tombe du Croisé, mais le couteau avait été retiré et Moric avait déjà disparu. Alors, ils sont remontés à Vesna Femic et Lazar Andric, qu'ils ont torturés à mort. Depuis, deux adorateurs portent leurs visages, pendant que leurs cadavres gisent, anonymes, au fond d'un chariot à ordures.

Avant de mourir, Lazar a mentionné que l'archéologue disparu avait demandé à sa fille de le rejoindre. Les Loups ont l'intention de capturer Jazmina Moric à son arrivée à Vinkovci. Pour l'instant, ils ignorent tout du docteur Goran Belenzada, mais cela peut changer.

État d'urgence

Les autorités de Vinkovci ne s'inquiètent pas de la disparition d'un archéologue, d'une effraction sur un site de fouille ou même des corps d'un jeune couple aux visages arrachés. Tout cela peut attendre. Ils doivent d'abord gérer l'attentat contre le système d'aiguillage.

La majorité de la population de Vinkovci est d'origine croate, alors que le gouvernement de Belgrade est principalement contrôlé par les Serbes. L'attentat contre l'Orient-Express est une provocation inacceptable.

La police municipale est vite rejointe par des troupes nationales venues de Belgrade, commandées par un major serbe, Radmilo Boskovic. Pendant que l'armée serbe fouille la ville à prédominance croate, la tension monte. Vinkovci devient un microcosme des frictions politiques et des divisions ethniques grandissantes au sein du nouveau Royaume des Serbes, Croates et Slovènes.

Les Loups de Vinkovci

Ce modeste chapitre des Frères de la Chair est actif à Vinkovci depuis 1918. Leurs principaux devoirs consistent à tenir prêt un refuge pour les Frères de passage à Vinkovci et à réunir des informations. Notamment, les Vukovi surveillent toutes les activités de la gare, la ville étant un important nœud ferroviaire.

Les membres des Vukovi Vinkovcima s'intègrent à la population en tant que propriétaires et employés de la boucherie Hovart Frères. À partir de là, la secte garde un œil sur tout ce qui se passe en ville, bavardant avec leurs clients de tout et de rien. Les sept adorateurs, dont plusieurs ont grandi à Vinkovci, n'ont pas été repérés par les autorités.

Chaque Vukovi, ou Loup, est un observateur aguerri, un tueur entraîné et un pratiquant des arts mystiques. Comme les animaux dont ils ont pris le nom, les Loups de Vinkovci sont des prédateurs rusés et bien organisés, plutôt que des brutes sans cervelle. Ils évitent d'agir avec précipitation ou témérité, mais l'importance de leur objectif peut les y pousser. Extrêmement loyaux envers les Frères de la Chair et Selim Makryat, ils sont tous prêts à mourir pour la cause et pour protéger ses secrets.

Aux yeux des Vukovi, recevoir de Selim Makryat lui-même l'ordre de récupérer le saint Mims Sahis est un honneur. Retrouver l'une des grandes reliques de leur religion, perdue depuis plus de sept siècles, est devenu le seul but de leurs vies.

Les profils des Loups sont présentés à la fin de ce chapitre, avec leurs noms. Barrez-les à mesure qu'ils se font tuer. Ils ne recevront pas de renforts.

Arrivée à Vinkovci

De Trieste à Belgrade

Le trajet de nuit entre Trieste et Belgrade est particulièrement agité. Comme décrit à la fin de *Un coup de vent glacé*, le fantôme de Winckelmann apparaît sur le quai alors que les investigateurs quittent Trieste, et les lloigors de Postumia absorbent leurs points de magie tant qu'ils n'ont pas dépassé Ljubljana. À la discrétion du gardien, les investigateurs peuvent faire un rêve très étrange près de Zagreb (*La Ville aux églises et aux tours*), et une partie d'entre eux peuvent être toujours endormis et impossibles à réveiller. Enfin, Fenalik est toujours actif durant la nuit. Les événements les plus efficaces sont l'assem-

blage du Simulacre dans le lit d'un joueur et le passager hypnotisé (cf. « Quelques bizarreries remarquables » à la fin du chapitre parisien, dans le *Livre 2*).

Les investigateurs sont probablement nerveux, en manque de sommeil et impatients d'arriver à Belgrade dans la matinée. Hélas, leur train est retardé.

Un train ralenti

Un bref arrêt est prévu à Vinkovci sur le coup de 6 h 15. Avant l'aube, le train ralentit fortement, stoppant quasiment, puis reprend sa route au pas. Les investigateurs sont probablement endormis, mais l'absence de mouvement peut les réveiller. Dehors, les champs sont recouverts de neige.

À 8 h 30, le train est toujours à plusieurs kilomètres de la gare. Énervés, les passagers commencent à se plaindre. Le chef de train s'excuse pour le délai, expliquant qu'il est causé par un problème mécanique à Vinkovci. Les gens continuent à grommeler. Les contrôleurs fournissent des journaux, y compris des exemplaires vieux de plusieurs semaines du *Cibalis*.

L'article de journal

Le *Cibalis* étant entièrement rédigé en serbo-croate, il est peu probable que les investigateurs puissent le lire. Toutefois, une photo en une attire leur attention.
Représentant ce qui semble être des fouilles archéologiques, elle montre une chambre souterraine, des outils et des artefacts jonchant le sol. Quelques autochtones lisent le même journal, y compris un professeur d'anglais de Zagreb qui remplit des mots croisés.

Si les investigateurs lui demandent, il est ravi de les voir s'intéresser aux évènements locaux et leur traduit l'article (**Document vinkovcien n° 1**).

Arrivée

À 9 h 14, l'Orient-Express arrive enfin en gare de Vinkovci. Elle est gardée par une douzaine d'officiers de police en uniforme, certains armés de carabines. Le chef de train fait une annonce d'un ton calme, pour minimiser la panique. « Mesdames et messieurs, un incident provoque un retard inévitable. J'ai le regret de vous demander de descendre du train. Veuillez préparer vos passeports. »

Les passagers font la queue pour que la police inspecte leurs papiers. Des tests d'**Écouter** surprennent une conversation sur les quais, évoquant une explosion ayant endommagé les rails ou un aiguillage. Bienvenue à Vinkovci.

Questions

Un officier vérifie scrupuleusement les passeports des passagers, après quoi ils sont interrogés par le capitaine Velemir Karkunica, un commandant austère et grave de la police bosniaque. Il pose toutes sortes de questions aux investigateurs, comme : « Avez-vous déjà visité la région ? Quelle est votre profession ? Appartenez-vous au parti communiste ? Que savez-vous de la Ljudi Pravosude Vojska

Situation politique de la Yougoslavie d'après-guerre

La situation yougoslave est à la fois complexe et explosive. En 1914, c'est à Sarajevo qu'un Serbe bosniaque a assassiné l'archiduc François-Ferdinand d'Autriche en réplique à l'annexion de la Bosnie-Herzégovine par l'Empire austro-hongrois. Cet acte, planifié et organisé par l'armée serbe, fut l'étincelle qui alluma le feu de la Grande Guerre, un conflit international d'une ampleur encore jamais vue.

La fin de la guerre vit la fondation de la monarchie constitutionnelle du Royaume des Serbes, Croates et Slovènes, un mouvement initié par les Croates inquiets de l'expansion du territoire italien. Ces trois groupes partageaient pratiquement la même culture, la même langue et le même héritage, avec des différences religieuses. Les Slovènes sont chrétiens et musulmans, les Serbes majoritairement orthodoxes et les Croates catholiques.

Former un gouvernement représentatif et unifié dans une nation constituée de groupes ethniques aussi passionnés s'est avéré difficile. Plusieurs partis socialistes et communistes tentèrent de modeler le gouvernement selon leurs idéologies. Il finit par être contrôlé par une majorité serbe qui mena une politique de centralisation aux dépens des autres identités culturelles.

Les partis politiques furent accusés de fraude électorale et d'intimidation. Les Croates se battirent pour avoir une voix au gouvernement. Lors des élections de 1920, le Parti paysan croate (le Hrvatska seljacka stranka, ou HSS) remporte dix pour cent des sièges au parlement. Lorsqu'ils boycottent plusieurs sessions pour protester contre la politique ultra-nationaliste serbe, des groupes pro-serbes profitent de leur absence pour faire passer des lois en leur faveur et consolider leur pouvoir. En 1928, un membre du Parti radical populaire, pro-serbe, tire sur les représentants du Parti paysan croate en plein parlement, en tuant deux et en blessant trois autres.

Ces divisions ne font que s'aggraver durant la Deuxième Guerre mondiale, les Croates et les Bosniaques soutenant les nazis contre leur gouvernement dominé par les Serbes. À la fin de la guerre, la nation ne tient plus que grâce à l'aide de l'Union soviétique et au charisme de Jozip Broz Tito, un héros extrêmement populaire, qui devient le dictateur communiste du pays. Après sa mort en 1980, les cendres encore chaudes de la haine se rallument, créant un brasier. La région connaît plusieurs guerres civiles de 1990 à 1999, la Yougoslavie se scindant en cinq nations distinctes. Ces conflits violents, marqués par l'épuration ethnique et les crimes contre l'humanité, sont l'une des grandes tragédies du vingtième siècle.

Major Radmilo Boskovic

52 ans, militaire (serbe)

APP	10	Prestance	50 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 14
Santé mentale 56

Compétences
Athlétisme 40 %
Crédit 65 %
Intimidation 80 %
Persuasion 40 %
Psychologie 45 %

Langues
Serbo-croate (langue maternelle) 85 %

Combat
- Corps à corps 25 %
  Dégâts 1D3
- Cal .45 70 %
  Dégâts 1D10+1

Soldat de Belgrade

Militaire (serbe)

APP	09	Prestance	45 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 14
Santé mentale 50

Compétences
Athlétisme 50 %
Écouter 35 %
Intimidation 40 %
Trouver Objet Caché 35 %

Langues
Serbo-croate (langue maternelle) 85 %

Combat
- Bagarre 55 %
  Dégâts 1D3 + 1D4
- Carabine Mauser M1898 60 %
  Dégâts 2D6+4

La Tombe du Croisé enfin révélée !

Il y a trois mois, la construction de l'école Nikola P. Pašić a été interrompue suite à la découverte d'une construction souterraine lors du creusement des fondations. Le professeur Dragomir Moric, un archéologue de l'université de Zagreb, a identifié le site comme une tombe de croisé datant du douzième ou du treizième siècle. Lui et son équipe ont commencé leurs fouilles, et aucune information n'a été rendue publique jusqu'ici. Mais votre reporter a appris grâce à une source exclusive que la Tombe du Croisé ressemble plus à une bibliothèque qu'à un mausolée. Le site est rempli de documents et de trésors ramenés de Constantinople par la quatrième croisade.

Pourquoi le professeur Moric fait-il tout un mystère de ses découvertes ? Selon ma source, un célèbre croisé croate, Miho de Dubrovnik, serait lié à ce site. Le professeur Moric, lui-même croate, souhaite-t-il dissimuler le fait que Miho a créé cette tombe pour y cacher les trésors obtenus durant le pillage de Constantinople ? Protège-t-il un vieux secret de famille ayant traversé les siècles ?

Cette découverte appartient aux habitants de Vinkovci. Nous espérons que le professeur Moric de Zagreb nous présentera rapidement ses conclusions.

Aide de jeu - **Document vinkovcien n° 1**

(LPV, ou Armée pour une Justice populaire) ? Êtes-vous un ancien combattant ? Si oui, savez-vous utiliser des explosifs ? »

Si les investigateurs répondent à ses questions sans éveiller de soupçons, il les laisse partir. Toutefois, s'ils sont grossiers, s'ils se montrent évasifs ou s'ils finassent, les choses tournent mal. Le capitaine Karkunica est un homme fier, impatient et de mauvais caractère.

Si un investigateur ne lui revient pas, le capitaine ordonne à ses hommes de fouiller ses bagages. Leur contenu est vidé sur le quai, où ses hommes les dispersent de leurs bottes humides et boueuses. Le chef de train se dépêche de venir se porter garant des investigateurs et arranger la situation.

Les investigateurs sont libres de ramasser leurs affaires et de quitter la gare, mais le capitaine reste soupçonneux pour le reste de leur séjour.

Coincé à Vinkovci

Après la vérification des passeports, un agent de la Compagnie internationale des wagons-lits s'adresse aux passagers. Il s'excuse, puis explique que le train ne peut pas poursuivre vers Belgrade avant que la voie ne soit réparée, ce qui va prendre trois ou quatre jours.

Il explique que les aiguillages ont été détruits par un attentat anarchiste, mais heureusement personne n'a été blessé et les passagers n'ont jamais été en danger. « Ce genre de choses arrive dans cette partie du monde », conclut-il.

Une partie des autres passagers est irritée par le délai et par le comportement des autorités, tandis qu'une autre est excitée par cet évènement imprévu. Quelques-uns, principalement des Autrichiens et des Russes, ont été emmenés par la police.

L'agent leur propose trois options :

- Ils peuvent rester à Vinkovci et remonter dans le train une fois que le service sera rétabli.
- Ils peuvent chercher un autre moyen de transport pour Belgrade, où ils pourront prendre le train.
- Le train qu'ils viennent de quitter va repartir pour Zagreb. Ils peuvent le prendre pour attendre la reprise là-bas.



Maladie du sommeil

Quelques investigateurs peuvent être encore endormis suite à leur nuit dans la Zagreb onirique, comme décrit à la fin du scénario optionnel La ville aux églises et aux tours. Ils ne se réveilleront pas avant 3 h 10 le lendemain matin. Organiser le transport de camarades endormis est une sacrée complication à l'arrivée. Le gardien devrait insister sur l'étrangeté des symptômes. Pour le moment, ils ignorent même s'ils vont se réveiller un jour.

Si un dormeur est emmené à l'hôpital, il est possible que le diagnostic soit prononcé par le docteur Belenzada, sans savoir que le destin les réunira à nouveau bientôt.

Dans le cas peu probable où tous les investigateurs aient succombé, le gardien peut autoriser un test de Volonté, la meilleure réussite se réveillant assez tôt pour que le scénario puisse commencer.

Que se passe-t-il à Vinkovci en 1923 ?

Le traitement des anciens combattants ou « la question des invalides » est un sujet de disputes dans le Royaume. L'armée serbe a connu environ 40 % de pertes en affrontant les Autrichiens, et les blessés sont innombrables. Les nombreux soldats croates ayant combattu dans le camp des Habsbourg réclament un traitement équitable. Des groupes d'invalides de guerre se sont formés à Belgrade et à Zagreb d'abord, puis dans d'autres villes. Six mille handicapés, militaires ou fonctionnaires, ont protesté devant le Parlement de Belgrade fin 1922. Ces associations se réunissent en une unique Association des Invalides de Guerre au début de 1923.

Les invalides que l'on croise fréquemment dans les rues de Vinkovci et d'autres villes des Balkans sont un rappel constant des horreurs de la guerre.

À propos de Vinkovci

Vinkovci est une vieille ville du Royaume des Serbes, Croates et Slovènes, que l'on appelle plus couramment Yougoslavie. Quand cette région était la province romaine de Pannonia, la ville était connue comme Colonia Aurelia Cibalae. Constantine y affronta Licinius en 314. Deux empereurs, Valentinien 1er et Valens y sont nés.

En 1920, Vinkovci compte dix mille habitants, dont un quart d'origine allemande. Durant quatre siècles, la ville a appartenu à la monarchie des Habsbourg et à l'Empire autrichien. Elle abritait le régiment Brod. Ses bâtiments administratifs de style baroque caractéristiques, sur deux étages, ont été construits au dix-huitième siècle. Le règne austro-hongrois s'est terminé en 1918.

Sise sur la plaine du Bosut, la ville connaît un climat doux. Toutefois, la rivière n'est pas un axe de transport, Vinkovci étant déjà un centre ferroviaire important dans le royaume. Les visiteurs peuvent se détendre en chassant ou pêchant. Des sportifs de toute l'Europe de l'Est viennent à Vinkovci pour profiter de la faune abondante de la région.

Les rues sont larges, les jours s'écoulent lentement. Des bâtiments aux toits arrondis avoisinent des manoirs baroques. Les calèches et les chariots sont plus courants que les automobiles. La ville n'aura pas de réseau électrique avant 1930. L'Orient-Express ne s'arrête ici que pour faire le plein, les voyageurs internationaux souhaitant rarement y descendre.

Attendre à Vinkovci

La compagnie a réservé et payé les chambres du pavillon de chasse Lovacki Dvorac à destination des passagers souhaitant rester à Vinkovci. Le pavillon propose également des excursions de chasse et de pêche, que la compagnie paiera aux passagers intéressés. L'agent espère que cela compensera la gêne occasionnée par le délai.

« Une fois arrivés au Lovacki Dvorac, nous vous conseillons de ne pas en sortir en dehors des promenades encadrées par le personnel, explique-t-il. Vinkovci risque de connaître des moments chaotiques jusqu'à ce que les autorités appréhendent les anarchistes. »

Les porteurs déchargent les bagages restants et appellent des taxis pour transporter tout le monde à l'hôtel. Consultez la carte de la ville, page 126.

Un accueil soudain

Les investigateurs spécifiant qu'ils restent aux aguets peuvent faire un test de **Trouver Objet Caché**. S'ils réussissent, ils voient l'une des deux personnes suivantes.

La première est une belle femme bien habillée, qui sort soudain de derrière un portique à vêtements pour se précipiter vers les toilettes des dames.

La deuxième, un homme portant le chapeau et le manteau imperméables d'un pêcheur, tente de la suivre, mais perd sa trace dans la foule. Il regarde la police d'un œil inquiet.

La femme est Jazmina Moric, la fille unique du professeur Dragomir Moric. Si une investigatrice la suit aux toilettes, elle trouve Jazmina enfermée dans une cabine.

Jazmina Moric

28 ans, linguiste (croate)

APP	12 (16)	Prestance	60 (80) %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact 0
Points de vie 11
Santé mentale 60

Compétences

Athlétisme	35 %
Baratin	40 %
Crédit	40 %
Déguisement	35 %
Persuasion	50 %
Sciences humaines (archéologie)	15 %

Langues

Allemand	40 %
Anglais	45 %
Bulgare	50 %
Français	50 %
Russe	50 %
Serbo-croate (langue maternelle)	80 %
Turc	45 %

Combat

- Revolver .38 — 55 %
  Dégâts 1D10
- Bagarre — 30 %
  Dégâts 1D3

Un test d'**Écouter** permet de l'entendre retenir sa respiration, ouvrir sa valise et charger un revolver. Elle ne quitte pas sa cabine tant que l'investigatrice est là.

Alors que les investigateurs arrivent sur le trottoir pour y attendre le prochain taxi, ils voient la femme portant une valise, suivie par l'homme dans l'imper foncé. Soudain, elle salue les investigateurs, s'exclamant en anglais. Jazmina enlace et embrasse un homme du groupe au hasard, tout en murmurant à son oreille : « Je suis suivie. Puis-je monter dans votre taxi ? » Puis, elle lui sourit chaleureusement, attendant sa réaction tandis qu'un taxi s'arrête et que les porteurs y chargent leurs bagages.

Les Loups s'approchent

Les adorateurs des Vukovi Vinkocvima paniquent en voyant leur proie brusquement soutenue par les investigateurs. Malgré la présence de la police, ils passent à l'action. L'homme qui la suivait s'approche d'elle, appelant en serbo-croate un camion de livraison qui se gare juste derrière le taxi. Deux autres hommes en sortent, avec l'intention de capturer Jazmina.

Si les investigateurs font le moindre geste pour la défendre, ils attaquent. L'homme qui la filait s'appelle Jakob Turato. Les deux autres sont Andro Turato et Bojun Kasun. Tereza Turato conduit le camion et ne participera pas au combat.

Jakob attaque à l'aide d'un petit couteau, tandis qu'Andro et Bojun sortent des revolvers. Jazmina concentre ses efforts sur la fuite, mais si elle se retrouve cernée, elle sort un calibre .38 de son sac. Les investigateurs peuvent monter à toute vitesse dans le taxi et s'enfuir après le deuxième tour de combat.

Sinon, l'affrontement dure quatre tours avant d'être interrompu par un sifflet de police. Les adorateurs remontent immédiatement dans leur véhicule et s'enfuient. Si un adorateur des Vukovi est capturé ou incapable de s'enfuir pour une raison ou une autre, ses compagnons lui tirent une balle dans la tête en partant.

Le gardien devrait s'assurer qu'une partie des adorateurs s'échappe et que Jazmina Moric finisse avec les investigateurs. (S'ils ne l'aident pas du tout, Jazmina tient les adorateurs en respect à l'aide de son revolver jusqu'à l'arrivée de la police, qui l'arrête alors.)

Attirés par les cris des témoins et les éventuels coups de feu, les policiers sortent de la gare avec leurs carabines et leurs armes de poing en main. Des investigateurs intelligents comprendront les problèmes qui s'annoncent. C'est le cas de Jazmina. Elle tire un investigateur vers le taxi, en le suppliant : « Il faut partir maintenant, avant d'être arrêté ou de se faire tirer dessus ! »

Coopération

Des investigateurs nouvellement arrivés en ville penseront peut-être qu'ils n'ont rien à craindre, et que la coopération avec les autorités locales est l'option la plus raisonnable. Des antécédents solides, appuyés par un test de **Persuasion** ou de **Crédit**, sont nécessaires pour éviter d'être suspecté d'être impliqué dans l'attentat. Consultez « Les autorités locales ».

Jazmina Moric

Jeune femme de la fin de la vingtaine, éduquée et parlant sept langues, Jazmina est franche et indépendante, surtout sur la question de la souveraineté croate. Bien que très jolie, elle ne met pas sa beauté en avant pour éviter les complications.
Jazmina est proche de son père, qu'elle respecte pour sa compétence et son intelligence. Elle ne partira pas de Vinkovci avant de l'avoir retrouvé. Sa lettre préoccupante et sa disparition soudaine l'ont remplie d'effroi et d'une colère contenue. Jazmina sait qu'en tant que femme et que Croate, les autorités serbes ne prendront pas ses accusations au sérieux. Peut-être les investigateurs étrangers peuvent-ils l'aider.

Jazmina est un atout précieux dans cette aventure et dans les suivantes. Elle connaît la situation politique et sociale complexe de son pays, et ses dons linguistiques peuvent être utiles. Elle se débrouille avec une arme à feu, ayant été entraînée par son père. Jazmina est une bonne candidate pour remplacer un investigateur, si jamais leur séjour à Vinkovci devait s'avérer fatal.

Une conversation avec Jazmina Moric

Jazmina remercie les investigateurs pour leur aide, et s'excuse de son audace. Elle les conjure de la déposer à l'hôtel Lehrner. La lettre de son père lui recommandait de ne parler à personne, mais l'assistance héroïque des investigateurs leur vaut sa confiance. Et elle n'a personne d'autre vers qui se tourner. Elle explique volontiers sa situation.

- Elle ignore qui pouvaient être ces hommes ou pourquoi ils la suivaient.
- Elle a reçu une lettre de son père, le professeur Dragomir Moric, lui demandant de la rejoindre ici (cf. « L'archéologue disparu »).
- Il était à Vinkovci pour des fouilles archéologiques sur un site appelé la Tombe du Croisé (cf. « La Tombe du Croisé »).

- Quelqu'un s'est introduit sur le site, a pris des photos et a publié une histoire calomnieuse sur son père. Se doutant que quelqu'un de son équipe avait parlé, il a fermé les fouilles et renvoyé tout le monde (cf. « La journaliste disparue »).
- Son père habitait chez un ami serbe de Vinkovci, un compagnon de guerre. Elle ne l'a jamais rencontré, mais son père en disait le plus grand bien. C'est le docteur Goran Belenzada, et elle a son adresse (cf. « À la recherche du professeur Moric »).
- Son père lui a conseillé de ne parler à personne jusqu'à ce qu'il puisse tout lui expliquer en personne (cf. « La piste des indices »).
- Elle demande aux investigateurs de l'escorter jusqu'à l'hôtel et d'attendre que son père arrive.

Si les investigateurs demandent à voir la lettre, Jazmina la sort de son sac (**Document vinkovcien n° 2**). S'ils n'ont pas lu l'article de journal dans l'Orient-Express, elle en a un exemplaire dans sa valise (**Document vinkovcien n° 1**).

Les investigateurs réussissant un test de **Psychologie** déterminent que Jazmina dit la vérité, et qu'elle est véritablement inquiète pour son père.

Ma chère Jazmina,

Ce site est vraiment inhabituel. Je suis convaincu que cette construction n'est pas une tombe. J'ai appris beaucoup de choses sur l'Ordre du Noble Bouclier et son histoire dont la majeure partie ne peut être rendue publique. Les détails de nos fouilles, y compris des photographies du site, ont été publiés dans la presse à mon insu. L'article était censé être une attaque contre ma personne, mais je m'inquiète maintenant pour la sécurité du site.

Plusieurs documents et artefacts auraient une grande valeur aux yeux de collectionneurs peu scrupuleux. Je suis navré d'être aussi vague, mais je n'ose pas en dire plus de peur que cette lettre soit interceptée. Je ne sais plus à qui me fier, un membre de mon équipe oeuvrant certainement contre moi. J'ai besoin de toi à Vinkovci, le plus tôt possible. Je t'attendrai à l'hôtel Lehner. Ne dis à personne que tu viens.

Si je ne suis pas là, je laisserai un message à ton intention à l'accueil. Une fois en ville, ne parle à personne, va directement à l'hôtel. Je t'expliquerai tout en personne. Si tout se passe bien, j'aurai déjà démêlé toute l'affaire quand tu arriveras. Je regrette de t'exposer ainsi au danger, mais je ne peux faire confiance à personne d'autre. Prends le revolver et la boîte de munitions que je garde dans mon bureau. Ils sont à côté de mon livre préféré, tu sais lequel.

Ton père

Aide de jeu - **Document vinkovcien n° 2 -** Lettre du professeur Dragomir Moric (en anglais)

Bizarreries dans la lettre

Jazmina peut expliquer certaines anomalies de la lettre. Son père écrit en anglais, plutôt qu'en serbo-croate comme d'habitude. Il entreposait son arme de service dans une boîte fermée à clé de sa chambre, et pas dans sa chambre. La mention de son « livre préféré » est un indice (cf. « La piste des indices »). Si on lui demande, Jazmina se souvient qu'il s'agit de *Histoire de la décadence et de la chute de l'Empire romain*, par Edward Gibson.

La queue du loup

Les Loups de Vinkovci n'ont pas réussi à enlever Jazmina Moric. Toutefois, ils ont une autre option à leur disposition : la surveillance. Les adorateurs vont laisser Jazmina Moric et ses nouveaux amis chercher le Mims Sahis pour leur compte. Pendant le reste du scénario, ils suivent, observent et attendent. Une fois le Mims Sahis trouvé, leur plan consiste à s'en emparer et à tuer tout le monde.

Les investigateurs ne passent pas inaperçus en ville, ce qui fait qu'ils sont faciles à filer. S'ils veulent s'assurer qu'ils ne sont pas suivis, le gardien peut autoriser un test de **Trouver Objet Caché** à -20 %. Les adorateurs sont des autochtones, ils peuvent se mêlent à la population et connaissent bien les lieux. Gardant leurs distances, ils s'évaporent en cas de découverte. Après avoir laissé passer quelques heures, ils retrouvent les investigateurs quand ceux-ci ont baissé leur garde.

Si les investigateurs parviennent à les remarquer et qu'ils réussissent un test de **Discrétion** à -20 % pour retourner la situation, ils peuvent suivre leurs anciens poursuivants jusqu'à la boucherie Hovart Frères.

La boucherie Hovart Frères

Si les investigateurs suivent les Loups (cf. « Bizarreries dans la lettre »), ils aboutissent à ce magasin. C'est une vraie boucherie. La secte réalise ses meurtres rituels ailleurs, faisant attention à trouver des victimes qui ne manqueront à personne. Les personnes que l'on croit disparues dans une tempête de neige ont souvent connu un sort bien pire.

Le magasin est divisé en deux par un large comptoir. La spécialité maison est la *kulen*, une saucisse aromatisée. Sur une table der-

rière le comptoir sont disposés des couteaux bien aiguisés. À l'arrière, une réserve contient des morceaux de viande suspendus à des crochets. Le garage attenant abrite le camion de livraison ayant servi à l'attaque de la gare. Les frères sont généralement trois à tenir le magasin. Si Jazmina entre ici, il est peu probable qu'ils la laissent repartir vivante.

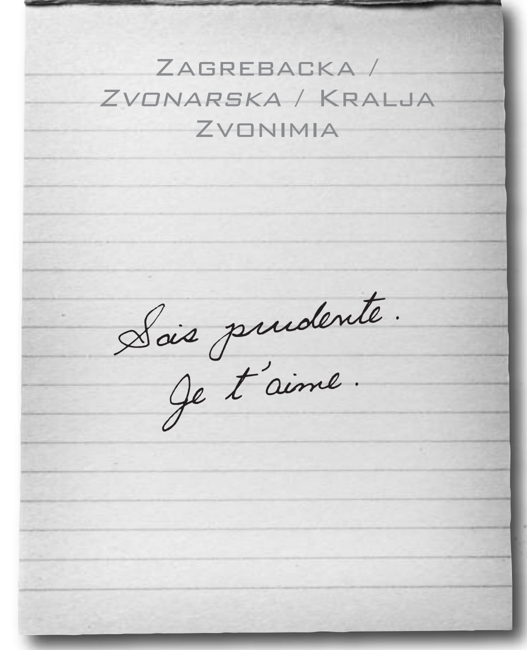
Si les investigateurs parviennent à pister et à vaincre les frères dans leur magasin, il est possible qu'un ou deux loups solitaires soient absents. Déterminés, ils poursuivent la chasse.

L'hôtel Lehrner

Situé dans le quartier sud de Vinkovci, ce relais de poste sur deux étages est un foyer culturel de la ville. On y tient des concerts et des récitals de musique, et les chambres sont spacieuses et propres. Mis à part le bosniaque-serbe-croate, une partie du personnel parle un peu allemand.

Jazmina s'avance prudemment vers l'accueil, jetant un œil dans l'espoir d'apercevoir son père dans le hall d'entrée. Elle demande le professeur Moric au réceptionniste, mais ce nom n'apparaît par dans le registre. Jazmina est effondrée. Enfin, elle demande s'ils ont un message pour Jazmina Moric. Le réceptionniste vérifie, et lui tend une enveloppe portant les initiales J. M.

Elle contient un message cryptique (**Document vinkovcien n° 3**) laissé par le professeur Moric à l'intention de sa fille. C'est le premier indice d'une série qui mène au casier 187, le contenu de la Tombe du Croisé. Le gardien trouvera plus d'informations dans la section « La piste des indices ».



Aide de jeu - **Document vinkovcien n° 3**
Note déposée à l'hôtel Lehrner

Le pavillon Lovacki Dvorac

Le Lovacki Dvorac, que l'on pourrait traduire par « Le manoir du chasseur » est une grande propriété transformée en pavillon de chasse. Les chambres sont immenses, dotées de cheminées ardentes et de larges lits. Le décor, sur le thème de la chasse, comprend des trophées aux murs, des animaux empaillés et des carpettes en fourrure d'ours.

La famille Loncar, qui tient le Lovacki Dvorac, fait de son mieux pour que tout le monde se sente à l'aise, mais elle n'a pas l'habitude d'accueillir autant d'hôtes internationaux. Les membres de la famille parlent allemand en plus de leur langue maternelle, le croate.

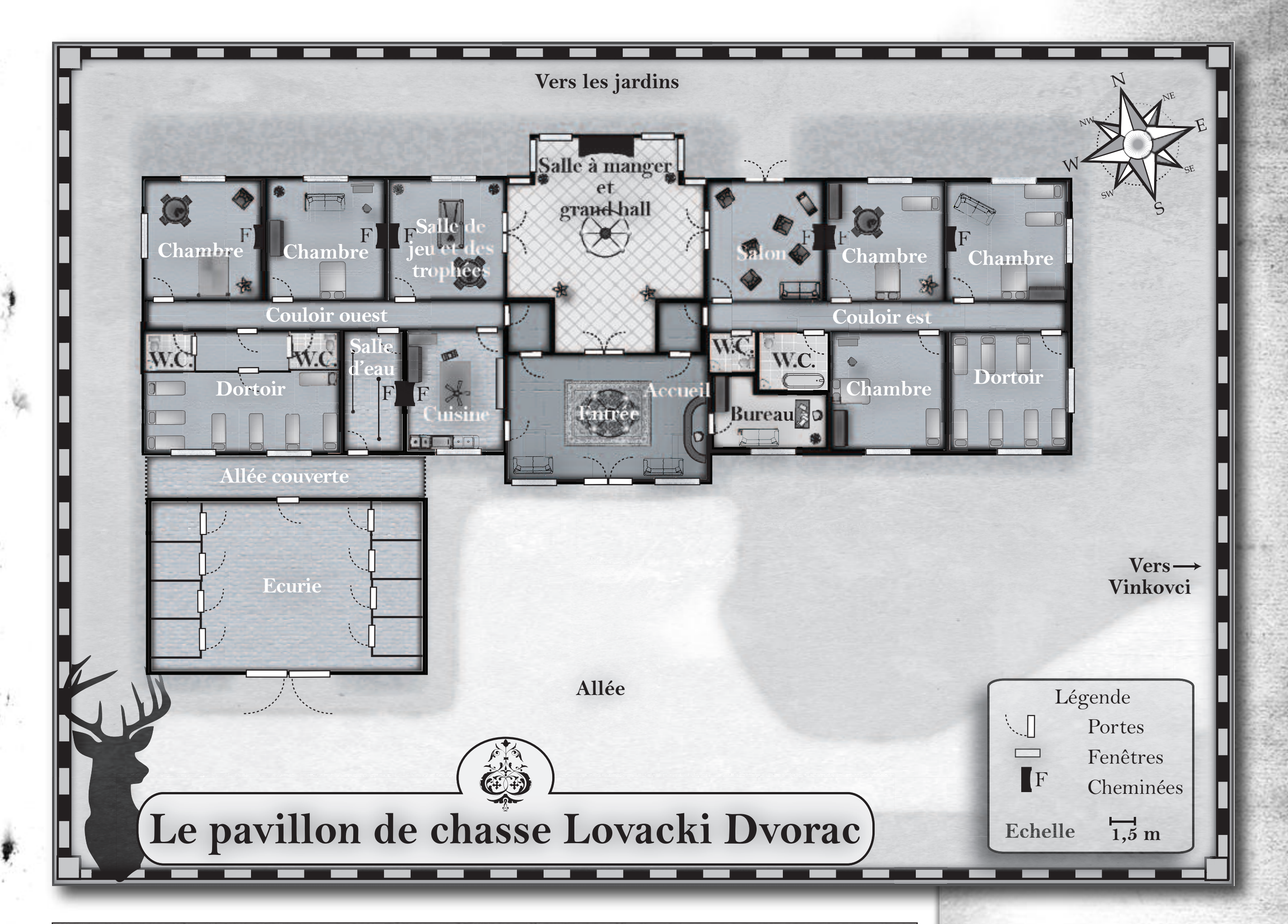
La cuisine sert des plats locaux nourrissants, comme le *sarma* (des rouleaux de choux farcis), le *podvarak* (de la viande farcie avec des *sauerkraut*) et le *cevapi* (des kebabs rôtis). Les repas servis dépendent de ce que les hôtes réussissent à ramener lors des chasses quotidiennes organisées dans la réserve proche, le Kunjevci.

Leur cellier abrite une belle sélection d'alcools locaux, comme le *rakia* (une liqueur forte distillée à partir de fruits fermentés, similaire au brandy), le *Graševina* (un vin blanc) et le *pelinkovac* (une liqueur amère).

Environ la moitié des passagers de l'Orient-Express ne profite guère de l'hébergement. Ils demandent soit à être ramenés à la gare pour revenir à Zagreb, soit à ce qu'on trouve un arrangement pour les conduire à Belgrade. D'autres se satisfont de ce qu'on leur propose, tandis que les derniers sont comblés par cette occasion inattendue de partir à la chasse.

L'Armée pour une Justice populaire (LPV)

Ce groupe fictif est à l'origine de l'attentat ayant endommagé les aiguillages de Vinkovci. Les douze membres, huit hommes et quatre femmes, sont tous de jeunes Croates outrés par la prépondérance serbe sur la politique du pays. Ils ont été chassés d'organisations plus modérées, comme le HSS ou la Ligue communiste de Yougoslavie, pour avoir suggéré des actes de destruction et de vandalisme. Ils ont alors formé leur propre groupe, l'Armée pour une Justice populaire, ou Ljudi Pravosude Vojska (LPV).



Chronologie du scénario

Pendant que les investigateurs déambulent dans Vinkovci, les autorités pourchassent les terroristes du LPV. Les actions de la police et de l'armée peuvent provoquer des complications.

- **Il y a une semaine –** *Le Cibalis* publie l'article sur les fouilles. Le professeur Moric ferme le site et retire les artefacts. Il écrit à Jazmina.

- **Il y a six jours –** Le professeur Moric donne le Mims Sahis au docteur Belenzada pour qu'il l'étudie pendant qu'il lit les archives de l'Ordre du Noble Bouclier.

- **Il y a quatre jours –** Le professeur Moric insiste pour détruire le Mims Sahis. Le docteur Belenzada le tue et cache son corps dans la réserve de chasse du Kunjevci.
  Les Loups de Vinkovci tuent Vesna, puis Lazar. Ils commencent à attendre Jazmina Moric.

- **Jour un –** Une bombe détruit l'aiguillage à 5 h du matin.
  L'Orient-Express arrive à 9 h 17. Les investigateurs et Jazmine descendent.
  À 18 h, une centaine de soldats de l'armée nationale arrivent dans une colonne de camions, de motos et de chevaux. Leur commandant, le major Radmilo Boskovic, est à bord d'une voiture militaire. Le niveau de tension grimpe d'un cran dans la nuit.

- **Jour deux –** Des troupes en uniforme, composées à 80 % de Serbes, circulent dans toute la ville, arrêtant des suspects, vérifiant les papiers des passants et cherchant le LPV. Des barrages sont installés dans les rues. Leurs tactiques manquant de subtilité sont mal vécues par la population croate de Vinkovci.
  Le major Boskovic impose un couvre-feu, ordonnant à la population de quitter les rues à partir de 19 h. Les personnes violant le couvre-feu sont arrêtées.

- **Jour trois –** Si les investigateurs n'ont pas encore découvert le corps du professeur Moric, il est trouvé ce matin par un groupe de chasseurs du pavillon Lovacki Dvorac.
  À 11 h, les hommes du major Boskovic tombent sur le refuge du LPV. Des coups de feu résonnent dans Vinkovci, venus de l'ouest. Un soldat est tué et deux autres blessés. Le LPV n'est plus. Huit de ses membres sont morts, transpercés de balles par des soldats trop zélés. Deux hommes et deux femmes s'échappent. Plus tard dans l'après-midi, ils se rendent à la police municipale de Vinkovci (croate).
  Le couvre-feu est assoupli cette nuit, les troupes célébrant leur victoire.

- **Jour quatre –** La voie est réparée, et le trafic vers l'est peut reprendre.
  Le major Boskovic prend en charge les prisonniers du LPV. Ils sont placés sous bonne garde dans un camion, et partent pour Belgrade. Toutefois, durant le trajet, ils parviennent à « s'échapper » et les troupes du gouvernement sont « obligées » de se défendre. Les prisonniers sont abattus quelque part entre Vinkovci et Belgrade. Si les investigateurs ont déjà quitté la ville, ils peuvent l'apprendre plus tard dans les journaux.

Dr Goran Belenzada

53 ans, chirurgien et chercheur en médecine (serbe)

APP	10	Prestance	50 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 12
Santé mentale 32

Compétences
Crédit 70 %
Médecine 80 %
Persuasion 55 %
Premiers soins 85 %
Sciences de la vie
- biologie 75 %
- pharmacopée 65 %

Langues
Allemand 40 %
Anglais 30 %
Latin 15 %
Serbo-croate (langue maternelle) 85 %

Combat
• Revolver .32 50 %
Dégâts 1D8
• Mims Sahis 65 %
Dégâts 2D4

Gardes du docteur Belenzada

30 ans, anciens combattants

	Zupan Serbe	Loncar Serbe	Jankovic Slovène
CON	15	14	05/12*
DEX	07/12*	11	09
FOR	10/20*	10/20*	14
TAI	14	15	14
POU	14	12	15
PV	14	14	9/13*
Impact	0/+1D6	+1D4/+1D6	+1D4

* Après l'opération

Compétences
Athlétisme 45 %
Discrétion 35 %
Écouter 50 %
Pister 45 %
Trouver Objet Caché 50 %

Langues
Allemand 15 %
Serbo-croate (langue maternelle) 60 %

Combat
• Bagarre 60 %
Dégâts 1D4 + Impact
• Gourdin 60 %
Dégâts 1D4 + Impact
• Revolver .38 50 %
Dégâts 1D10
• Carabine Repetier M95 50 %
Dégâts 2D6+4

Perte de SAN : 1/1D4 lorsque l'on voit les membres de chimpanzé qui leur ont été greffés.

Enquêtes

Le déroulement exact de ce scénario à partir de ce point dépend des investigateurs. Cette section décrit les pistes qu'ils peuvent explorer. Leurs actions peuvent déclencher des événements et révéler de nouvelles zones d'investigation.

Les principales trames et déclencheurs sont :
- « À la recherche du professeur Moric » (où est l'archéologue disparu ?)
- « Les autorités locales » (se déclenche quand les investigateurs vont voir la police)
- « La Tombe du Croisé » (enquête sur le site archéologique)
- « La journaliste disparue » (où sont l'auteur de l'article et sa source ?)
- « La piste des indices » (où sont les artefacts manquants ?)
- « Le casier 187 » (les notes et les artefacts découverts en suivant « La piste des indices »)
- « Le cudoviste » (se déclenche en parlant au docteur Belenzada du professeur Moric)
- « Le Laboratoire » (confronter le docteur Belenzada dans son laboratoire de recherche médicale)
- « Le Mims Sahis » (tenter de détruire l'artefact)

À la recherche du professeur Moric

La seule piste de Jazmina est l'ami qui a accueilli son père à Vinkovci, le docteur Goran Belenzada. Elle ne sait pratiquement rien sur lui, en dehors du fait que c'est un brillant chirurgien et un officier à la retraite qui a fait l'armée avec son père. Elle a son adresse.

Trouver et parler au docteur Belenzada est un défi en soi. Depuis qu'il est obsédé par le Mims Sahis, il n'est plus souvent chez lui.

Ses habitudes sont détaillées dans l'encart ci-dessous. Le gardien peut les modifier selon ses envies, voire exiger des tests d'**Intuition** de la part des investigateurs pour tomber sur lui.

Chez le docteur Belenzada

Le docteur Belenzada possède une grande maison à deux étages dans le centre-ville. Sa nièce, Kamila Hanak, tient le rôle de bonne. Elle est présente entre 7 h et 17 h.

Si les investigateurs frappent alors que le docteur Belenzada est là, Mlle Hanak les fait patienter dans un salon le temps qu'elle le prévienne. Voir « Rencontre avec le docteur Belenzada ».

S'ils passent alors que le docteur Belenzada est sorti, elle leur explique que le docteur est un homme très occupé, qui n'est pas souvent chez lui. Elle les informe qu'il se trouve probablement à l'hôpital de la ville, puisqu'elle ignore l'existence du laboratoire. Si elle peut confirmer que le professeur Moric a séjourné ici, elle ne l'a pas revu depuis trois jours. Le docteur est très inquiet à son sujet.

Opca Bolnica Vinkovci (hôpital de Vinkovci)

À l'hôpital, le docteur Belenzada soigne les patients, participe aux opérations et consulte ses collègues médecins. Il prodigue des consultations et des soins gratuits pour les anciens combattants. D'ailleurs, il soutient activement la campagne visant à l'établissement d'une association d'invalides de guerre à Vinkovci, similaire à celles existant à Zagreb et Belgrade.

Si les investigateurs cherchent le docteur Belenzada à l'hôpital, ils doivent effectuer un test de **Crédit**, de **Persuasion** ou de **Baratin**. S'ils échouent, on leur rétorque que l'agenda du docteur est plein jusqu'à la fin de la journée. Toutefois, il les invite à prendre le petit-déjeuner chez lui, demain matin à 8 h tapantes. S'ils réussissent, une infirmière les conduit dans un bureau où le docteur va les rejoindre. Dans ce cas, passez à la section « Rencontre avec le docteur Belenzada ».

S'il n'est pas à l'hôpital, et que les investigateurs demandent où l'on peut le trouver, ils doivent effectuer le même test de **Crédit**, de **Persuasion** ou de **Baratin** que ci-dessus. En cas de succès, on leur dit que le docteur Belenzada travaille probablement dans son laboratoire de recherche médicale, dont on peut leur fournir l'adresse.

Habitudes du docteur Belenzada

De 1 h à 7 h	Dort dans sa chambre
De 7 h à 8 h 30	Se prépare, chez lui
De 8 h 30 à midi	Travaille au Opca Bolnica Vinkovci (hôpital de Vinkovci)
De midi à minuit	Travaille dans son laboratoire privé de recherche médicale

Visiter le laboratoire

Le docteur Belenzada mène ses recherches dans une ferme rénovée, entourée d'un mur de brique de deux mètres de haut, surmonté de fils barbelés. Toute personne s'approchant sent une forte odeur animale. En réussissant un test d'**Écouter**, on entend même les cris étouffés de chiens, de porcs et de moutons.

Le domaine est décrit et cartographié dans la section « Le laboratoire ».

Les vétérans

Trois vétérans invalides s'occupent de la sécurité et de la maintenance. Vivant là en permanence, ces hommes doivent leur vie au docteur Belenzada, qui a traité leurs blessures de guerre. Ils ne laisseront personne traîner dans la propriété sans l'autorisation express du docteur.

Toutefois, ils feront entrer et patienter des visiteurs, pendant qu'ils vérifient s'il est disponible. Les visiteurs ne sont jamais laissés seuls dans le laboratoire. En cas de problème, ils sont armés et sont de bons tireurs, malgré leurs blessures.

Voici leurs noms :

- **Nenad Zupan :** un Serbe ayant perdu son bras droit.
- **Mihael Loncar :** un Serbe ayant perdu son bras gauche, défiguré par des brûlures.
- **Branko Jankovic :** un Slovène muet, à la respiration sifflante, ayant perdu son œil droit (suites d'une blessure de shrapnel et d'une crise de grippe espagnole qui a failli être fatale).

Si le docteur Belenzada est là, l'un des hommes se rend dans le laboratoire chirurgical pour voir s'il est disponible. Ils reviennent ensemble quelque temps plus tard. Le médecin explique qu'il est très occupé. Toutefois, quand il apprend que leur enquête concerne le professeur Dragomir Moric, il prend un l'air préoccupé et invite les investigateurs dans son bureau.

Le docteur Goran Belenzada

Ce docteur serbe de la cinquantaine, dégarni et légèrement enveloppé, était déjà un chirurgien doué et aisé avant la Grande Guerre. Il a rempli son devoir envers sa patrie en tant que chirurgien dans l'armée serbe.

Face aux horreurs de la guerre, il a découvert qu'il aimait non seulement sauver des vies, mais aussi réparer les corps brisés de ses compagnons anciens combattants.

Goran est un homme intelligent, qui choisit soigneusement ses mots lorsqu'il parle de son métier. Il préfère la compagnie d'autres vétérans et d'animaux de laboratoire à celle de personnes normales.

Si le docteur Belenzada travaille à l'hôpital de Vinkovci et qu'il consacre bénévolement du temps aux vétérans, il s'intéresse en premier lieu à la recherche médicale. Son laboratoire est financé par sa fortune personnelle.

Le docteur Belenzada développe de nouvelles procédures chirurgicales destinées à améliorer la vie des vétérans invalides ou défigurés. Plusieurs de ses articles dans le domaine nouveau de la reconstruction cosmétique ont été publiés dans des revues médicales renommées. Afin de tester ses théories chirurgicales, il opère régulièrement des vivisections sur des chiens, des cochons, des moutons et parfois des animaux plus exotiques comme des chimpanzés et des gorilles lorsqu'il en trouve. Son but ultime est le remplacement complet d'organes et de membres par transplantation.

Au fond, le docteur Belenzada est un homme bon aux intentions nobles. Hélas, il a été corrompu par le Mims Sahis et ses promesses d'un raccourci de dizaines d'années de recherches. L'artefact l'a déjà poussé à assassiner un ami proche. Il ne s'en séparera pas facilement.

Rencontre avec le docteur Belenzada

Où que les investigateurs parviennent à s'entretenir avec le médecin serbe, il s'excuse pour son agenda chargé et le temps limité dont il dispose. Il peut leur fournir les informations suivantes à propos de son ami disparu, en s'efforçant de mentir le moins possible :

- Dragomir séjournait chez lui, mais ils ne se voyaient pas beaucoup en raison de leurs agendas chargés. (Vrai)
- Dragomir s'inquiétait à propos de choses qu'il avait découvertes dans la Tombe du Croisé, et qu'il pensait dangereuses. (Vrai)
- Dragomir était furieux après la publication d'un article sur ses fouilles. Il est même devenu paranoïaque. (Vrai)
- Si Dragomir estimait certains des objets découverts dans la Tombe du Croisé dangereux, voire malveillants, le docteur Belenzada n'était pas d'accord et lui a rappelé ses obligations scientifiques. (Vrai)
- Dragomir s'est énervé contre lui, est devenu illogique et a refusé d'entendre raison. (Vrai, selon le point de vue de Belenzada)
- Il ne l'a pas vu depuis plusieurs jours. (Vrai)
- Il suspecte qu'il a pu se rendre dans le Kunjevci, une forêt à quelques kilomètres au sud de Vinkovci, où vont souvent les chasseurs. (Vrai)

Officiers de police

Commissariat de Vinkovci (60 % croate / 40 % serbe)

APP	10	Prestance	50 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 13
Santé mentale 55

Compétences
Droit 45 %
Intimidation 30 %
Persuasion 40 %
Pister 35 %

Langues
Allemand 20 %
Serbo-croate (langue maternelle) 60 %

Combat
- Bagarre 50 %
  Dégâts 1D3 + 1D4
- Gourdin 50 %
  Dégâts 1D6 + 1D4
- Revolver 8 mm (M98 Gaserov) 40 %
  Dégâts 1D8, 8 coups

Capitaine Velemir Karkunica

46 ans, policer (bosniaque)

APP	12	Prestance	60 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 14
Santé mentale 75

Compétences
Athlétisme 30 %
Droit 65 %
Écouter 50 %
Intimidation 60 %
Persuasion 45 %
Pister 40 %
Psychologie 40 %
Trouver Objet Caché 50 %

Langues
Allemand 55 %
Anglais 10 %
Serbo-croate (langue maternelle) 75 %

Combat
- Bagarre 70 %
  Dégâts 1D3 + 1D4
- Revolver .38 65 %
  Dégâts 1D10

- L'un de ses fusils de chasse a disparu à peu près au moment où Dragomir a cessé de venir chez lui. (Vrai)
- Il espérait que Dragomir soit retourné à Zagreb, puisque toutes ses affaires ne sont plus là. (Vague, mélange de vérité et de mensonges)

Après avoir répondu aux questions des investigateurs, le docteur Belenzada met un terme à leur entretien, expliquant qu'il doit reprendre son travail.

Après la réunion

Après avoir rencontré les investigateurs, le docteur tente de reprendre ses expériences sur le Mims Sahis, mais leur visite l'a perturbé. Pris de paranoïa, il s'enferme immédiatement dans son laboratoire. Il n'en sort plus, mangeant et dormant dans l'appartement au-dessus de son bureau. Ses gardes vont chercher ce dont il peut avoir besoin. Après cela, il ne retourne pas à l'hôpital ou chez lui.

Le docteur Belenzada a une idée. Dans son laboratoire, il va fabriquer quelque chose pour les protéger, lui et le Mims Sahis. À partir d'animaux vivants et de cadavres humains, il assemble une créature ignoble : un cudoviste. Ensuite, il le lâche dans la nature avec pour mission de retrouver et de tuer les personnes qui lui ont rendu visite plus tôt dans la journée. Une fois qu'elle est partie à la chasse, il en fabrique d'autres pour veiller sur le laboratoire, au cas où les investigateurs reviennent lui prendre le Mims Sahis de force. Il restaure également les membres de ses gardes loyaux à partir de ceux d'un chimpanzé. Le gardien peut maintenant jouer les évènements listés dans la section « Le cudoviste », et les gardes modifiés de la section « Le laboratoire » sont en place.

Kunjevci

Le corps du professeur Moric est caché dans la réserve de chasse du Kunjevci, située à cinq kilomètres au sud de Vinkovci. Le parc est réputé en Europe de l'Est pour sa faune, notamment les daims et les mouflons (de gros ovins sauvages).

Une fois sur place, les investigateurs peuvent suivre les six pistes les plus populaires. Chacun prend entre une et deux heures de marche. S'ils choisissent au hasard, les investigateurs ont une chance sur six de tomber sur la bonne. En se séparant, ils peuvent en fouiller plusieurs d'un coup.

À environ un kilomètre le long d'une piste, s'ils déclarent chercher ce genre de choses, les investigateurs remarquent une forme étrange à une vingtaine de mètres du chemin principal. C'est le corps d'un homme, couché sur le dos, son visage arraché par un tir de fusil de chasse. Une arme à double canon gît à côté de lui, une cartouche toujours à l'intérieur.

Si Jazmina est là, elle reconnaît son père à sa silhouette et à ses habits. Sinon, les investigateurs peuvent apprendre son identité en examinant son porte-feuille, qui contient ses papiers. Jazmina est anéantie, mais son désespoir se change rapidement en résolution et elle déclare que son père ne se serait jamais suicidé. Quelqu'un est responsable, et il va payer.

En examinant la scène, les investigateurs relèvent les anomalies suivantes :
- Le professeur porte un costume sombre et des chaussures de ville, pas vraiment une tenue adaptée à la chasse.
- Il y a peu de sang ; un test de **Médecine** confirme que la quantité de sang ne correspond pas à la gravité de ses blessures.
- Un test de **Pistage** permet de déduire que quelqu'un a tiré un poids depuis la piste, avant d'y revenir sans être chargé.
- Un test de **Trouver Objet Caché** permet de noter que les chaussures et le bas du pantalon sont couverts d'une poussière grise ; un test de **Sciences de la terre (géologie)** réussi identifie du granite en poudre.
- Il y a de la graisse sur les doigts du professeur, et une tache sur son gilet ; un test de **Métier (mécanicien)** identifie du fluide hydraulique.



- Le corps arbore une blessure par balle de petit calibre dans le dos, qui lui a perforé le poumon. La balle n'est apparemment pas ressortie. Un test de **Trouver Objet Caché** est nécessaire pour le remarquer.

Si les investigateurs ne trouvent pas le corps, à la discrétion du gardien, des chasseurs du pavillon peuvent le découvrir au troisième jour du scénario.

Une mort suspecte

Si les investigateurs trouvent les indices, ils en déduiront facilement que la mort est un meurtre déguisé en accident de chasse. En examinant le corps du professeur Moric, et en réussissant un test de **Médecine**, un investigateur réalise que la blessure dans le dos a été fatale, et que la blessure au visage a été infligée post-mortem.

La mort est suspecte, mais il est quasiment impossible d'en convaincre les autorités serbes. Selon eux, c'est clairement un suicide. Ils ne s'intéressent pas à la mort d'un Croate, surtout que la poursuite du LPV leur prend tout leur temps.

Si les investigateurs insistent, en démontrant la blessure fatale à l'aide d'un test de **Médecine** et en exposant les faits avec **Persuasion**, ils obtiennent un résultat inattendu. Le major Boskovic en déduit que le professeur Moric devait être de mèche avec le LPV, mais qu'il a été trahi par ses co-conspirateurs. Il va chercher à arrêter et interroger Jazmina, qui doit se déguiser pour éviter d'être capturée. Elle coupe ses longs cheveux, et porte un chapeau et un large manteau. Rien ne l'arrêtera dans sa quête de vengeance, pas même l'armée serbe.

Les autorités locales

Si les investigateurs tentent d'impliquer la police dans leurs enquêtes, la réponse est sans appel : ils ont des choses plus importantes à faire. La traque de l'Armée pour une Justice populaire monopolise leur attention.

De plus, les autorités se méfient du professeur Moric depuis l'article qui a été publié à son sujet par le *Cibalis*. Ils suggèrent qu'il a dû fuir le pays pour protéger un sombre secret « croate ».

Si les investigateurs contactent les autorités locales après avoir découvert un cadavre (le professeur Moric, Vesna Femic ou Lazar Andric), la police examine brièvement la scène et prend les dépositions. Pour le professeur Moric, ils concluent à un accident de chasse et font transporter le corps à Vinkovci. Les meurtres de Femic et Andric sont imputés au LPV, probablement en représailles des révélations sur les activités questionnables du professeur Moric. Si les investigateurs signalent les preuves contredisant leurs théories, les policiers réagissent avec hostilité. En insistant à proposer des hypothèses alternatives, ils risquent d'être embarqués pour interrogatoire.

L'interrogatoire de la police

Les investigateurs emmenés au commissariat pour interrogatoire réalisent rapidement qu'ils ont eu tort d'impliquer les autorités. On les place dans une cellule pendant 1D3 heures, mais ils sont libres de partir quand ils le souhaitent. S'ils attendent, ils sont interrogés par le capitaine Velemir Karkunica, le détective responsable de la traque de l'Armée pour une Justice populaire. Le capitaine Karkunica se souvient d'eux, puisqu'il les a interrogés à leur arrivée à Vinkovci.

Mécontent de les voir, il grogne : « Ne vous a-t-on pas demandé de rester dans votre hôtel ? » Il pose les questions suivantes :

- Quel était le lien entre le professeur Moric et l'Armée pour une Justice populaire ?
- Savait-il se servir d'explosifs ?
- Devait-il de l'argent à quelqu'un ?
- Avait-il exprimé des reproches contre le gouvernement ?
- Était-il un membre du parti communiste ?
- Que cachait-il sur le site archéologique ?
- Quelqu'un aurait-il pu le faire chanter pour qu'il participe au sabotage de la voie ferrée ?
- Les investigateurs savent-ils où le trouver ? Le capitaine Karkunica les exhorte vivement à coopérer à l'enquête. Si le major Boskovic et ses troupes sont déjà arrivés à Vinkovci, il leur conseille de ne pas attirer l'attention du commandant. Il leur dit : « Vous n'avez pas intérêt à me mentir, car les hommes du major ont les moyens d'obtenir la vérité. Ni vous, ni moi, ne voulons en arriver là, n'est-ce pas ? » Une fois que les investigateurs ont convaincu le capitaine Karkunica qu'ils ne savent rien sur le LPV, il les relâche. S'ils refusent de partir ou qu'ils deviennent insistants, il les arrête et les fait enfermer pour vingt-quatre heures.

Des conseils d'ami

En quittant le commissariat, les investigateurs sont abordés par un jeune officier serbe. Se présentant comme le lieutenant Filip Opacic, il leur propose de faire un bout de chemin ensemble. Son anglais est excellent et, si Jazmina est présente, il la traite avec le plus grand respect. Si le cadavre de son père a déjà été découvert, il lui présente ses condoléances.

Une fois dehors, le lieutenant Opacic murmure quelques conseils. La police a reçu

Lieutenant Filip Opacic

29 ans, jeune policier compatissant (serbe)

APP	14	Prestance	70 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 13
Santé mentale 60

Compétences

Athlétisme	40 %
Droit	60 %
Écouter	55 %
Persuasion	55 %
Pister	40 %
Psychologie	35 %
Trouver Objet Caché	40 %

Langues

Allemand	35 %
Serbo-croate (langue maternelle)	65 %

Combat

- Bagarre 65 %
  Dégâts 1D3 + 1D4
- Revolver .25 60 %
  Dégâts 1D6

l'ordre de concentrer tous ses efforts sur la traque et l'élimination de l'Armée pour une Justice populaire. La carrière du capitaine Karkunica est en jeu, et le major Boskovic est le genre d'homme qu'il vaut mieux éviter de contrarier. Les Croates auraient tout intérêt à laisser tomber l'affaire, du moins jusqu'au départ des troupes serbes. Ce ne sont pas des menaces, mais un avertissement sur le sérieux de la situation.

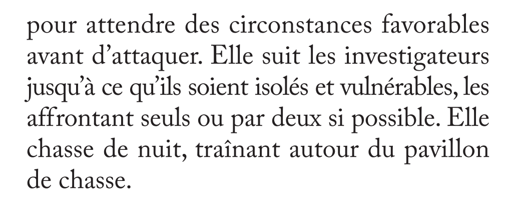
Le cudoviste

Après leur rencontre avec le docteur Goran Belenzada, les investigateurs deviennent la cible de ses créations monstrueuses. Grâce au pouvoir du Mims Sahis, il conçoit une nouvelle forme de vie à partir d'animaux de laboratoire et de cadavres humains.

Ces créations prennent le nom de cudovistes, ce qui signifie « monstre » en serbo-croate, quand on aperçoit l'un d'eux dans les rues de Vinkovci. Le témoignage est repris par le *Cibalis*, qui ne le prend pas au sérieux, pour contrebalancer la nouvelle de l'attentat (**Document vinkovcien n° 4**).

Selon les envies du gardien, les investigateurs peuvent lire cet article avant ou après avoir été attaqués par le monstre. La créature, sans être très maligne, est assez rusée





pour attendre des circonstances favorables avant d'attaquer. Elle suit les investigateurs jusqu'à ce qu'ils soient isolés et vulnérables, les affrontant seuls ou par deux si possible. Elle chasse de nuit, traînant autour du pavillon de chasse.

Ce premier cudoviste a la tête d'un sanglier sauvage, le torse d'un gorille des plaines et les jambes d'un cadavre humain. Il porte un long manteau et un chapeau pour dissimuler son apparence hideuse.

Si les investigateurs éliminent ce cudoviste, le docteur Belenzada en créera un deuxième. Tant qu'ils n'auront pas mis un terme aux agissements du médecin fou, l'une de ses créatures va rôder dans Vinkovci à leur recherche.

La Tombe du Croisé

Les investigateurs peuvent souhaiter examiner la Tombe du Croisé. Elle est quasiment vide, puisque les ouvrages et les artefacts ont été retirés par le professeur Moric (cf. les sections « La piste des indices » et « Le casier 187 »). Toutefois, les investigateurs peuvent faire quelques découvertes intéressantes.

Emplacement

La Tombe du Croisé se trouve dans le quartier nord de Vinkovci, entourée d'une palissade de deux mètres de haut, fermée par un cadenas. Le site est relativement isolé, avec quelques résidences et un bâtiment non loin. Entre les planches de la palissade, on n'aperçoit qu'un large trou et une bâche fixée sur le sol.

Comment entrer ?

Entrer ne devrait pas poser de gros prblèmes aux investigateurs. Ils peuvent escalader la palissade, briser le cadenas (tests de **Puissance**) ou le crocheter. Si leur tentative a lieu entre 21 h et 5 h du matin, personne ne les remarque. Le reste du temps, ils risquent d'être surpris par des voisins ou des ouvriers, à moins de réussir un test de **Discrétion**.

S'ils se font prendre, les investigateurs doivent réussir un test de **Baratin** en serbo-croate pour expliquer leurs actions. En cas d'échec, le témoin appelle les autorités, qui réagissent en masse, pensant l'effraction liée d'une façon ou d'une autre aux fugitifs du LPV.

L'entrée

La bâche couvre un escalier en pierre descendant sous terre, entouré de vieux blocs de pierre, restes d'anciennes fondations. Une dalle de pierre, qui aurait parfaitement occulté la cage d'escalier, gît non loin, brisée. Un test

de **Sciences humaines (archéologie)** permet de déterminer que la tombe a été creusée dans le sous-sol d'un bâtiment existant, et son entrée soigneusement camouflée.

La salle de garde

Cette salle contient les restes de deux lits, un râtelier et un prie-Dieu. Une mosaïque représentant l'archange saint Michel domine le mur sud. Une lourde porte en chêne, renforcée de barres de fer, bloque le passage à l'extrémité de la salle. Le temps a eu raison de la solidité du bois, et son verrou a été adroitement crocheté.

La chambre

Cette pièce en T contient des étagères et des bibliothèques vides. D'après les traces dans la poussière, ce qui s'y trouvait a été retiré récemment. Parcourir la pièce ou réussir un test d'**Orientation** confirme qu'à elles deux, les pièces dessinent une croix.

Au centre de la pièce se trouve ce qui semble être un petit sarcophage. Sur les côtés sont gravées des scènes de bataille entre des anges et des démons. Le couvercle, où est gravée une image de la victoire de saint Michel sur Lucifer, est appuyé contre un mur, un peu plus loin.

Le sarcophage fait un peu moins d'un mètre de long, trop court pour un adulte. L'intérieur est tapissé de plaques de plomb noires.

Si on retourne le couvercle, on retrouve les mêmes plaques sur le dessous. Au centre est fixé un galet portant un étrange symbole gravé. Un test de **Mythe de Cthulhu** identifie un Signe des Anciens, mais arracher la pierre brise son enchantement.

Elle est entourée d'une inscription en latin : *Pestiferam lugubrem Unguem Anguis tollere noli*, « Ne retirez pas la griffe du serpent, porteur de peste et de chagrin ». Des outils et des lanternes ont été abandonnés dans la salle. Tout ce qui pouvait avoir une valeur historique a été retiré.

Le cudoviste rôde dans Vinkovci !

Quand Vinko Servenka a regardé par sa fenêtre la nuit dernière, il a failli perdre ses cheveux de frayeur. Une silhouette étrange marchait sur le toit de la maison voisine. « C'était immense, plus grand qu'un homme, avec des bras longs. Il a grimpé sur le toit, et sauté d'immeuble en immeuble. Il portait des vêtements, comme un homme, mais ce n'était pas un homme ! dit le plombier apeuré. C'était un monstre avec le visage d'un sanglier ! »

Bien sûr, M. Servenka est le seul à avoir vu le cudoviste. Mais en allant voir sur place, nous avons trouvé plusieurs tuiles brisées entre les maisons où il a vu la créature.

Un cudoviste rôde-t-il dans Vinkovci ? Jusqu'à ce que nous en soyons certains, nous encourageons nos lecteurs à redoubler leurs prières du soir, à fermer leur porte à clé et à oublier le verre de *rakia* avant de se coucher. Toute personne voyant la créature est priée de nous contacter. Il s'agit probablement d'une autre des œuvres excentriques de Dragan Aleksic, plutôt que d'un monstre mythique !

Aide de jeu - **Document vinkovcien n° 4**

La journaliste disparue

Les investigateurs souhaiteront peut-être retrouver Vesna Femic, la journaliste du *Cibalis* ayant écrit « La Tombe du Croisé enfin révélée ! » Malheureusement, elle et sa source mènent à une impasse.

Le bureau du *Cibalis*

Le *Cibalis* est rédigé et maquetté dans une imprimerie bondée du centre-ville. Le sol en ciment est moucheté de taches d'encre et les murs couverts de photographies de Vinkovci. Un journaliste écrit un article sur l'attentat, tandis qu'un éditeur développe des photos de l'événement.

La secrétaire est Bisera Odak, une femme croate condescendante dans la trentaine. Elle fait la grimace lorsqu'on mentionne le nom de Vesna Femic, répondant qu'elle n'est pas là. Les investigateurs doivent réussir un test de **Baratin** ou de **Persuasion** en serbo-croate ou en allemand pour obtenir sa coopération. En cas de succès, Mlle Odak baisse la voix. Elle ne manque pas de choses à dire sur Vesna Femic, mais ce ne sont pas des éloges.

Vesna n'est pas venu au bureau depuis plusieurs jours. Odak avance une conjecture : « Elle est probablement allongée quelque part, en pleines recherches pour son prochain article. » Elle ajoute que Vesna n'est pas une journaliste sérieuse, mais une colporteuse de ragots fondant sa carrière sur sa jolie frimousse et sa moralité douteuse.

Si les investigateurs demandent l'adresse de Vesna Femic, Mlle Odak la leur fournit, à condition qu'ils ne disent pas où ils l'ont eue.

Recherches

Les investigateurs peuvent souhaiter faire d'autres recherches au journal. On les laisse sans problème consulter les archives, qui contiennent des collections d'autres éditeurs et de périodes plus anciennes.

Des tests de **Bibliothèque** en croate sont nécessaires pour en tirer les informations suivantes. Le gardien peut ajouter d'autres sujets si nécessaire. La salle de lecture municipale est une autre source de renseignements.

- **La Tombe du Croisé :** un rapport datant de plusieurs mois décrit sa découverte et l'arrivée du professeur Moric. Aussi loin que les investigateurs puissent remonter, aucun autre bâtiment ne s'est dressé à cet endroit.
- **Le docteur Goran Belenzada :** le chirurgien apparaît fréquemment dans le journal, où il est toujours encensé pour son travail généreux auprès des anciens combattants.
- **Dragan Aleksic :** mentionné dans l'article sur le cudoviste (cf. ci-dessus), Aleksic est un artiste surréaliste ayant exposé à Vinkovci en octobre 1922. Depuis, il est retourné vivre à Zagreb.

Chez Vesna Femic

Vesna Femic habite une maisonnette d'un étage au toit rouge. La porte d'entrée est fermée, mais en la regardant de près, on constate qu'elle a été forcée récemment.

Il n'y a personne à l'intérieur, et toutes les pièces ont été méticuleusement fouillées. Il reste tout de même plusieurs indices.

- **Entrée.** Dans la poche d'une veste accrochée sur le porte-manteau se trouve un carnet (cf. « Le carnet de Vesna »). Si les investigateurs le ratent, caché derrière la porte, ils peuvent le voir en sortant.
- **Salon.** Un test de **Trouver Objet Caché** difficile (-20 %) permet de détecter des projections de sang et deux dents.
- **Salle à manger.** Un test de **Trouver Objet Caché** permet de voir une zone décolorée sur le sol de la salle à manger, là où l'on a enlevé une carpette.
- **Bureau.** Il n'y a plus aucune feuille ou note sur la table.
- **Chambre noire.** Parfaitement équipée, mais aucune trace d'un appareil photo, de pellicule ou de négatifs.
- **Salle de bain.** Bien qu'on se soit efforcé de les laver, des douzaines de traces de sang sont encore visibles.
- **Chambre.** Les investigateurs y trouvent des photographies de Vesna avec ses parents, ce qui leur permettra plus tard de reconnaître l'adoratrice Neza Zupan dans la rue. Bien que portant le visage de Vesna, elle est plus petite et plus enveloppée.

Le carnet de Vesna

Ce petit livret usé est rempli de courtes notes pour divers articles. Elle appelle sa dernière source « Lazar ». Si les investigateurs consultent Jazmina, elle peut leur dire que l'un des doctorants de son père s'appelait Lazar Andric. Une note manuscrite est glissée dans le carnet (**Document vinkovcien n° 5**).

Vesna ?

Si le gardien se sent d'humeur facétieuse, après avoir vu la photographie de Vesna, les investigateurs peuvent avoir l'impression de la voir dans un camion qui passe, ou dans un parc de l'autre côté de la rue. Ce n'est pas Vesna, mais sa remplaçante, Neza. Ses apparitions vont faire douter les joueurs de la mort de Vesna.

La Roseraie

La Roseraie est une pension où les couples adultères et les prostituées et leurs clients se retrouvent pour quelques heures. L'hôtel ne tient pas de registres et les clients emploient rarement leurs vrais noms. Le gérant et le personnel ont pour habitude de ne jamais se souvenir d'un visage. Ils ne posent pas de questions, et ne répondent pas à celles qu'on leur pose, leur succès dépendant de leur discrétion. Si on leur offre un pot-de-vin substantiel en livres sterling, ils peuvent finalement se souvenir d'un étudiant de Zagreb qui logeait parfois ici. Il est parti sans prévenir, en volant une carpette.



Un chariot d'ordures

En faisant le tour de la pension, les investigateurs remarquent quelque chose d'étrange dans l'allée qui passe derrière. Un grand chariot est stationné là, rempli d'ordures, partiellement gelé dans l'air hivernal. Les investigateurs peuvent fouiller son contenu pour y faire une découverte macabre.

Sous les ordures sont enfouies deux carpettes, l'une provenant de la maison de Vesna Femic, et l'autre de la Roseraie. Les corps nus de Vesna Femic et de Lazar Andric, battus et ligotés sont enroulés à l'intérieur. Les cadavres ont été préservés par le froid. On a arraché la peau de leur visage et le cuir chevelu de leur crâne. Ce spectacle cruel impose un test de Santé mentale pour 1/1D4 points.

Contacter la police

Si les investigateurs appellent la police, le gardien peut se référer à la section « Les autorités locales ». Les policiers relient ce meurtre à l'Armée pour une Justice populaire. Des investigateurs malins laisseront un message anonyme après avoir prudemment quitté les lieux.

La piste des indices

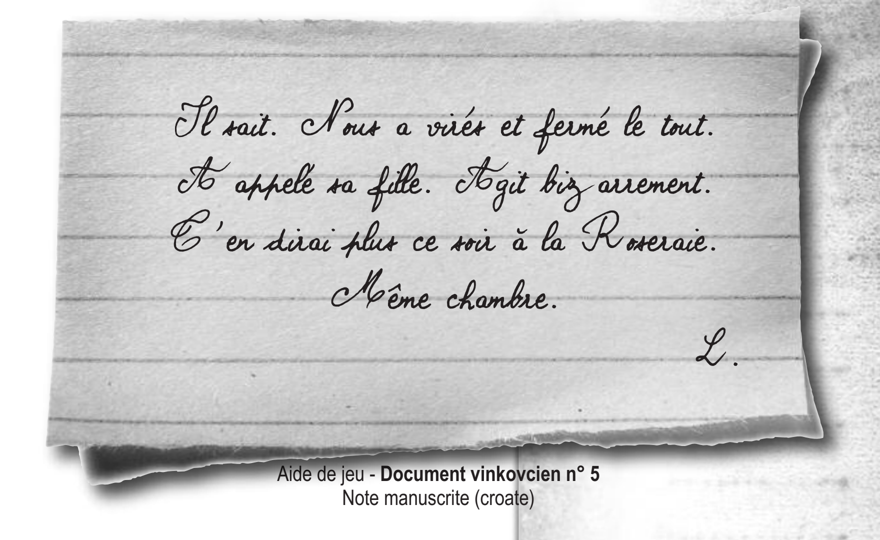
Les investigateurs peuvent suivre les indices laissés par le professeur Moric à destination de sa fille à l'accueil de l'hôtel Lehrner, ce qui les mène au contenu de la Tombe du Croisé. Après la publication de l'article diffamatoire, le professeur Moric a retiré l'ensemble des objets et livres du site. Il les a soigneusement rangés, ainsi que ses notes personnelles, dans une caisse qui se trouve maintenant dans l'entrepôt Pouzdan Zalihi, un établissement sûr et de bonne réputation.

La rue

Les mots de la note laissée à l'hôtel Lehrner (« Zagrebacka / *Zvonarska* / Kralja Zvonimia ») sont des directions sommaires, pointant vers la rue Zvonarska, entre les rues transversales Zagrebacka et Kralja Zvonimia. Les investigateurs peuvent s'en rendre compte en regardant une carte ou en demandant à un autochtone s'il reconnaît ces mots. Jazmina, qui n'a jamais visité Vinkovci, ne les connaît pas.

La librairie

En inspectant la rue Zvonarska entre les croisements avec les rues Zagrebacka et Kralja Zvonimia, les investigateurs trouvent plusieurs immeubles d'appartement, un cordonnier et une librairie. S'ils se souviennent que le professeur Moric a évoqué son livre préféré, ils peuvent s'intéresser à ce dernier magasin.


Il sait. Nous a viré et fermé le tout.
A appelé sa fille. Agit bizarrement.
T'en dirai plus ce soir à la Roseraie.
Même chambre.
L.

Aide de jeu - **Document vinkovcien n° 5**
Note manuscrite (croate)

Odlika Knjiga est une librairie spécialisée, fournissant aux érudits et aux collectionneurs du monde entier des livres rares d'Europe de l'Est, et vice-versa. Les livres exposés sont anciens, pour la plupart, et le plus gros des ventes se fait par correspondance. Tout investigateur ayant un score de 65 % ou plus en **Bibliothèque** a déjà entendu parler d'Odlika Knjiga s'il réussit un test de **Connaissance**. Les clients sont rares, mais bien accueillis. Les habitants de Vinkovci vont plus volontiers à la salle de lecture municipale.

Les investigateurs sont reçus par Dieter Koll, un Autrichien âgé qui vit à Vinkovci depuis vingt-cinq ans. Il a l'air surpris d'avoir des clients. Sa femme, Irene, une Bosniaque, leur sourit et les salue, tout en finissant d'emballer une commande pour le professeur Armitage de l'Université Miskatonic.

Si on lui demande un exemplaire de l'*Histoire de la décadence et de la chute de l'Empire romain*, par Edward Gibson, M. Koll est désolé. « Je n'en ai plus. Je l'ai vendu la semaine dernière, réservé pour la fille du client qui doit venir le chercher. »


Va au Pouzdan Zalihi.
Utilise le nom de jeune fille de ta mère.
La clé est plongée dans le bain romain tout proche.
J'ai laissé des instructions. Sois prudente.
187

Aide de jeu - **Document vinkovcien n° 6** • Note (anglais) et coupon

Le carnet du Pr. Moric

Complexité : Facile (20 %)
Durée : jours
SAN : 1
Mythe : 4
Sortilèges : aucun

Rasul al-Albarin

En arabe, par Ibn el-Badawi, c. 900
Ce livre parle des Grands Anciens et de l'être appelé Huitloxopetl.

Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Semaines
SAN : 3
Mythe : 8
Sortilèges : à la discrétion du gardien

Sapientia Maglorum

En latin et en grec, par le mage de feu perse Ostanes, date inconnue mais antérieure au premier siècle.
Volume rare contenant des rituels permettant de réveiller Hastur et Shub-Niggurath, ainsi qu'une formule promettant l'immortalité.

Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Semaines
SAN : 3
Mythe : 8
Sortilèges : à la discrétion du gardien

Si on lui donne le nom de Jazmina Moric, Koll sourit et tire de derrière le comptoir un paquet brun attaché par une ficelle. « Faites-y attention. C'est une première édition. »

Entre les pages de ce livre précieux est glissée une note pliée en deux portant l'écriture du professeur Moric (**Document vinkovcien n° 6**). La note contient également un coupon.

L'entrepôt

L'entrepôt Pouzdan Zalihi est situé près de la gare. On y stocke les marchandises et les bagages des trains qui arrivent ou partent de la station. Solide et sec, le bâtiment semble bien entretenu.

Le gérant de l'entrepôt est un Croate grave nommé M. Padovan. Il explique que pour récupérer les biens, le client doit présenter son coupon, la clé du casier et le nom sous lequel le compte a été ouvert. Leur compagnie, explique-t-il, prend la sécurité très au sérieux, ce qu'on peut vérifier à la présence d'un garde en uniforme portant un revolver dans un holster.

Les investigateurs possèdent le coupon, et Jazmina connaît le nom de jeune fille de sa mère, Bara Tutic. Il ne manque que la clé.

La dernière énigme

La phrase « plongée dans le bain romain tout proche » est un indice sur l'emplacement de la clé. Vinkovci était autrefois la cité romaine de Colonia Aurelia Cibalae, mais les ruines des bains ne sont pas proches de l'entrepôt.

Depuis Pouzdan Zalihi, les investigateurs peuvent voir un petit parc de l'autre côté de la rue, avec un kiosque et une fontaine où se baignent des oiseaux, entourés de jardins.





La fontaine est surmontée d'une statue de l'un des natifs les plus célèbres de Vinkovci, l'empereur romain Valens. La clé du casier 187 est enfouie dans la vase au fond de la fontaine. La compétence **Trouver Objet Caché** n'est d'aucune utilité ; les investigateurs doivent relever leurs manches et tâtonner. Étant arrivés au bout de la piste d'indice, les investigateurs peuvent maintenant réclamer le mystérieux paquet (cf. « Le casier 187 »).

Le casier 187

Longue de deux mètres cinquante et haute d'un mètre vingt, la caisse portant le numéro 187 à la peinture noire a été clouée consciencieusement. À l'intérieur, des douzaines d'objets précieusement enveloppés dans de la toile de jute reposent dans de la paille. Un carnet est clairement visible, attaché au couvercle par de la ficelle.

Le carnet

Ce carnet relié en cuir contient les observations faites par le professeur Dragomir Moric durant les fouilles de la Tombe du Croisé. Écrit en croate et suivant des abréviations personnelles, le texte peut être décrypté par Jazmina en quatre heures, puisqu'elle connaît sa façon de prendre des notes. Un investigateur peut obtenir le même résultat en réussissant un test de **Langue (croate)** et de **Connaissance** difficile (-20 %) pour comprendre ses abréviations. Le *Carnet du Pr. Moric* est un court ouvrage du Mythe.

Carnet du Pr. Moric, en serbo-croate, par le professeur Dragomir Moric, 1923 (non publié), est un récit de ses fouilles de la Tombe du Croisé, une chambre forte souterraine du treizième siècle appartenant à l'Ordre du Noble Bouclier. Il contient un catalogue des documents et des artefacts exhumés, ainsi que les observations professionnelles et les conclusions du professeur Moric.

Les artefacts

Deux douzaines d'objets de toutes tailles sont rangées dans la caisse. La plupart sont de nature ordinaire, comme des coupes, des poteries et des outils. Certains sont d'origine militaire, dont des épées larges et des masses, utilisées par les gardes de la chambre forte. Voici les objets les plus notables :

Une boîte contenant une pièce d'argent

Les investigateurs réussissant un test de **Sciences humaines (histoire)** peuvent identifier un tétradrachme de la cité de Tyr. L'intérieur de la boîte porte l'inscription : « Unus ex triginta argenteis », signifiant « Une des trente pièces ». L'Ordre croyait que cette pièce était l'une de celles offertes à Judas Iscariot en paiement de sa trahison de Jésus de Nazareth. Au gardien de décider s'ils avaient raison ou non.

Une boîte contenant une pierre gravée

Dans cette boîte se trouve une pierre ovale des rives du Jourdain, sur laquelle est gravé un Signe des Anciens actif. Sur la boîte, il est inscrit « Obex sancti gabrielis », ce qui signifie « Barrière de Saint Gabriel ».



Trente-deux parchemins et dix-huit livres

La plupart des documents sont des archives de l'Ordre du Noble Bouclier, en latin. Après 12 semaines de lecture, les informations qu'elles renferment confèrent 1D10 % en **Sciences humaines (histoire)** et **Sciences occultes**. Parmi eux, on dénombre trois vieux ouvrages du mythe : *Rasul al-Albarin*, *Sapientia Maglorum* et *Les Mémoires de Tillius Corvus*.

Un gardien ayant utilisé le scénario optionnel *Le Croisé noir* peut se servir de ses parchemins pour informer les joueurs sur le sort

Ce carnet contient des informations découvertes dans la Tombe du Croisé de Vinkovci, une chambre secrète appartenant à l'Ordre du Noble Bouclier.

L'Ordre du Noble Bouclier avait la double mission de chasser les hérétiques les plus dangereux et de mettre à l'abri leurs artefacts sataniques.

Il fut fondé par Yolanda, régent de Constantinople, et par le pape Honorius III en 1218.

La chambre fut créée par Moho de Dubrovnik, un membre fondateur de l'Ordre avec plusieurs chevaliers francs. Il y conservait des objets sataniques et des documents capturés par le frère de Yolanda, le comte Baldwin, à la fin de la quatrième croisade.

Le pire objet de la collection était la Griffe du Serpent, aussi connue sous le nom de Mims Sahis.

Ce couteau aux pouvoirs maléfiques fut autrefois manié par Sedefkar, un ennemi mortel des forces de la chrétienté.

La première mention du Mims Sahis date du quatrième siècle, par des troupes servant Constantin Ier (cf. Les Mémoires de Tillius Corvus).

Le Mims Sahis est sacré pour plusieurs cultes dangereux ayant pour coutume d'écorcher les êtres humains et de créer des abominations.

L'Ordre pense que la Griffe du Serpent pourrait être détruite si elle était réduite en morceaux, mais la puissance nécessaire n'existait pas encore à leur époque.

Voici la dernière page :

« Vais parler à Goran plus tard, et inspecter la cimenterie Bulatovic. Ai envoyé une lettre à Jazmina. Jazmina, si tu me lis, assure-toi que le tout aille au Pr. R. Jordanov, directeur du département d'histoire ancienne, au musée national d'archéologie, Sofia, Bulgarie. »

Aide de jeu - **Document vinkovcien n° 7** • Résumé du carnet du professeur Moric

Cudoviste

Serviteur inférieur

Les cudovistes (« monstre » en serbo-croate) sont des créatures assemblées à partir de morceaux d'animaux vivants et de cadavres humains, grâce au pouvoir du Mims Sahis. Ils ont été créés par le docteur Belenzada, un chercheur en médecine serbe, suite à ses expériences sur les pouvoirs de l'artefact voor. Les cudovistes sont des abominations, ni animaux, ni humains et ni vivants, ni morts.

Physiquement, chacun d'entre eux est unique, mais ils ont de nombreux traits en commun. Ce sont des chasseurs furtifs possédant une force incroyable et assénant des coups dévastateurs. De plus, ils sont extraordinairement résistants aux blessures et réduisent de moitié les dégâts des armes à feu.

Au combat, les cudovistes attaquent à l'aide de leurs poings ou de leurs griffes, et de leurs crocs ou défenses, selon les animaux entrant dans leur composition (cf. la table ci-dessous).

Rapides et agiles, ces créatures sont capables de sauter de grandes distances et d'escalader des parois à pic.

Les cudovistes sont également d'excellents traqueurs, capables de suivre leurs proies à leur odeur.

De loin, un cudoviste peut passer pour humain en endossant des vêtements amples, comme des chapeaux et des manteaux longs. Ils communiquent par des gémissements gutturaux et des cris animaux qui ne sont compréhensibles que par une personne portant le Mims Sahis.

Cudoviste

Abomination chirurgicale

CON	26 (4D6+12)	Endurance	130 %
DEX	14 (4D6)	Agilité	70 %
FOR	26 (4D6+12)	Puissance	130 %
TAI	16 (3D6+6)	Corpulence	80 %
POU	10 (3D6)	Volonté	50 %

Valeurs dérivées moyennes
Impact +2D6
Points de vie 21
Déplacement 12

Compétences

Athlétisme	30 %
Déguisement	40 %
Discrétion	50 %
Pister (à l'odeur)	50 %
Trouver Objet Caché	50 %

Attaques
Attaques par round : 2
Formes d'attaques : morsure, griffes
• Griffes 50 %
Dégâts 1D6 + Impact
• Morsure 50 %
Dégâts 1D4 + Impact

Armure : Aucune, mais les armes à feu leur infligent des demi-dégâts.

Perte de San :1/1D6
Lancez 1D4 pour les bras (type de griffes)
1 – Ours
2 – Lynx
3 – Chimpanzé ou gorille

des chevaliers francs après leur rencontre avec Sedefkar. Les survivants ont probablement fait partie des fondateurs de l'Ordre du Noble Bouclier. Comme leurs noms dépendent du déroulement du scénario dans chaque campagne, aucun n'est nommé ici, mais nous encourageons le gardien à établir la connexion.

Les Mémoires de Tillius Corvus

Une lecture méticuleuse de cet ouvrage déclenche le scénario optionnel pour *Cthulhu Invictus*, *Sanguis Omnia Vincet*.
Il est détaillé dans ce chapitre.

Le laboratoire

En fin de compte, les visiteurs vont probablement rendre une deuxième visite au docteur Goran Belenzada. Peut-être voudront-ils l'interroger à nouveau, ou peut-être le suspectent-ils du meurtre du professeur Moric. Une chose est certaine : après les avoir vus une première fois, le docteur ne les recevra plus de son plein gré.

Totalement paranoïaque et profondément obsédé par le Mims Sahis, il a fait de son laboratoire sa tour d'ivoire, une forteresse protégée par des gardes loyaux et des monstres de sa propre création.

Effraction

Personne n'est admis sur la propriété. Les investigateurs doivent entrer par effraction en escaladant le mur. Ils peuvent couper les barbelés ou jeter une couverture épaisse pardessus.

Des tests d'**Athlétisme** sont nécessaires pour franchir l'enceinte, et d'**Agilité** pour éviter de prendre un point de dégâts sur les barbelés. Descendre de l'autre côté nécessite de la **Discrétion**. Une fois à l'intérieur de la propriété, le gardien devrait utiliser la carte et les descriptions ci-dessous. Notez les emplacements probables des gardes et décrivez leurs rondes. Des investigateurs prudents peuvent éviter de se faire repérer, ou s'occuper des gardes un par un.

Les gardes restaurés

Récemment encore, ces gardes étaient handicapés par diverses blessures de guerre. Ce n'est plus le cas. Le docteur Belenzada les a soignés à l'aide de membres et d'organes prélevés sur un chimpanzé. Nenad Zupan et Mihael Loncar possèdent maintenant chacun un bras humain et un bras simiesque.

Branko Jankovic a de nouveau deux yeux, le gauche provenant du même singe, et de nouveaux poumons.



Constater toutes ces altérations provoque une perte de 1/1D4 points de Santé mentale. Tous les trois sont encore plus déterminés à servir et protéger le docteur Belenzada qu'auparavant.

Les cudovistes du laboratoire

Plusieurs cudovistes rôdent actuellement dans la propriété. Il revient au gardien de déterminer leur nombre exact en fonction des capacités de leurs investigateurs. Au moins un cudoviste garde le chenil et un autre reste proche du laboratoire chirurgical du docteur Belenzada.

Des alliés inattendus

Les investigateurs peuvent retourner à leur avantage l'obsession du capitaine Karkunica à retrouver le LPV. S'ils ont déjà visité le laboratoire du docteur Belenzada et qu'ils peuvent prouver qu'il s'y passe des choses suspicieuses (à l'aide de **Persuasion** et de preuves concrètes), le capitaine peut accepter d'envoyer quelques soldats y faire un tour. Pourtant, il ne voit pas le rapport entre un héros serbe et les attentats. Furieux de trouver un portail fermé, le capitaine ordonne que le camion arrache les portes de leurs gonds.

Une fois dans la propriété, les cudovistes attaquent. Les investigateurs peuvent profiter de la bataille entre les monstres et les militaires pour se frayer un chemin jusqu'à la salle d'opération.

À la discrétion du gardien, les Loups de Vinkovci peuvent eux aussi escalader les murs s'ils pensent que le Mims Sahis se trouve à l'intérieur.

La propriété

Le mur d'enceinte et le portail

La propriété est entourée par un mur de brique de deux mètres de haut surmonté de fils barbelés.

Un solide portail en bois est fermé par des chaînes et un cadenas. Un judas peut s'ouvrir pour que les gardes regardent à l'extérieur, mais il est actuellement fermé. Les trois gardes ont les clés du portail.

La maison des gardes

Ce petit bâtiment comporte un râtelier à carabines et une armoire contenant des torches et d'autres outils.

En général, l'un des gardes est stationné ici, un autre patrouille le terrain et le dernier dort.

Le bureau

C'est ici que le docteur Belenzada se charge de la paperasse liée à son laboratoire. Il y range ses archives, y écrit ses articles et y tient des réunions privées. Au-dessus du bureau se trouve un modeste appartement, où il vit depuis sa première rencontre avec les investigateurs.

Le chenil

Ce grand bâtiment réunit trente-cinq cages de toutes les tailles, ainsi que des réserves de nourriture et de produits d'entretien.

Il contient toute une ménagerie d'animaux divers, destinés à servir de cobayes : trois chiens, deux loups, cinq chats, un lynx, quatre porcs, trois moutons, deux mouflons (des ovins sauvages), un ours, deux chimpanzés et un gorille des plaines.

La petite pièce fermée à clé renferme six cages contenant les premiers essais de création de cudovistes. Ils provoquent chacun une perte de 1/1D3 points de Santé mentale. Voici leurs descriptions :

- Une tête de cochon greffée sur le corps d'un gros chien.
- Le corps d'un mouton avec les têtes de trois chats greffées sur le cou.
- Une tête de chimpanzé sur le corps d'un cochon.
- La partie avant d'un cochon avec les pattes arrière d'un mouton et la tête d'un ours.
- Un chimpanzé muet à la respiration sifflante, avec des pattes de porc à la place des bras. Il lui manque un œil et on voit des cicatrices récentes sur sa poitrine et son cou.

L'incinérateur

C'est ici que les ordures et les déchets médicaux du laboratoire sont réduits en cendres. Cela peut s'avérer utile aux investigateurs s'ils souhaitent faire disparaître des preuves.

La salle d'opération

Cette grande pièce abrite un laboratoire chirurgical bien équipé, avec plusieurs prototypes d'instruments. Il y a également une chambre froide, où sont conservés une demi-douzaine de cadavres humains. Le docteur Gozan Belenzada est occupé à créer son prochain cudoviste à l'aide du Mims Sahis (cf. « Le scientifique fou »).

Le scientifique fou

Le docteur Belenzada est tellement concentré sur son travail qu'il ne remarque pas le bruit des détonations ou les appels à l'aide.

En fait, il ne se détournera pas de son ouvrage avant que les investigateurs n'entrent dans la pièce.

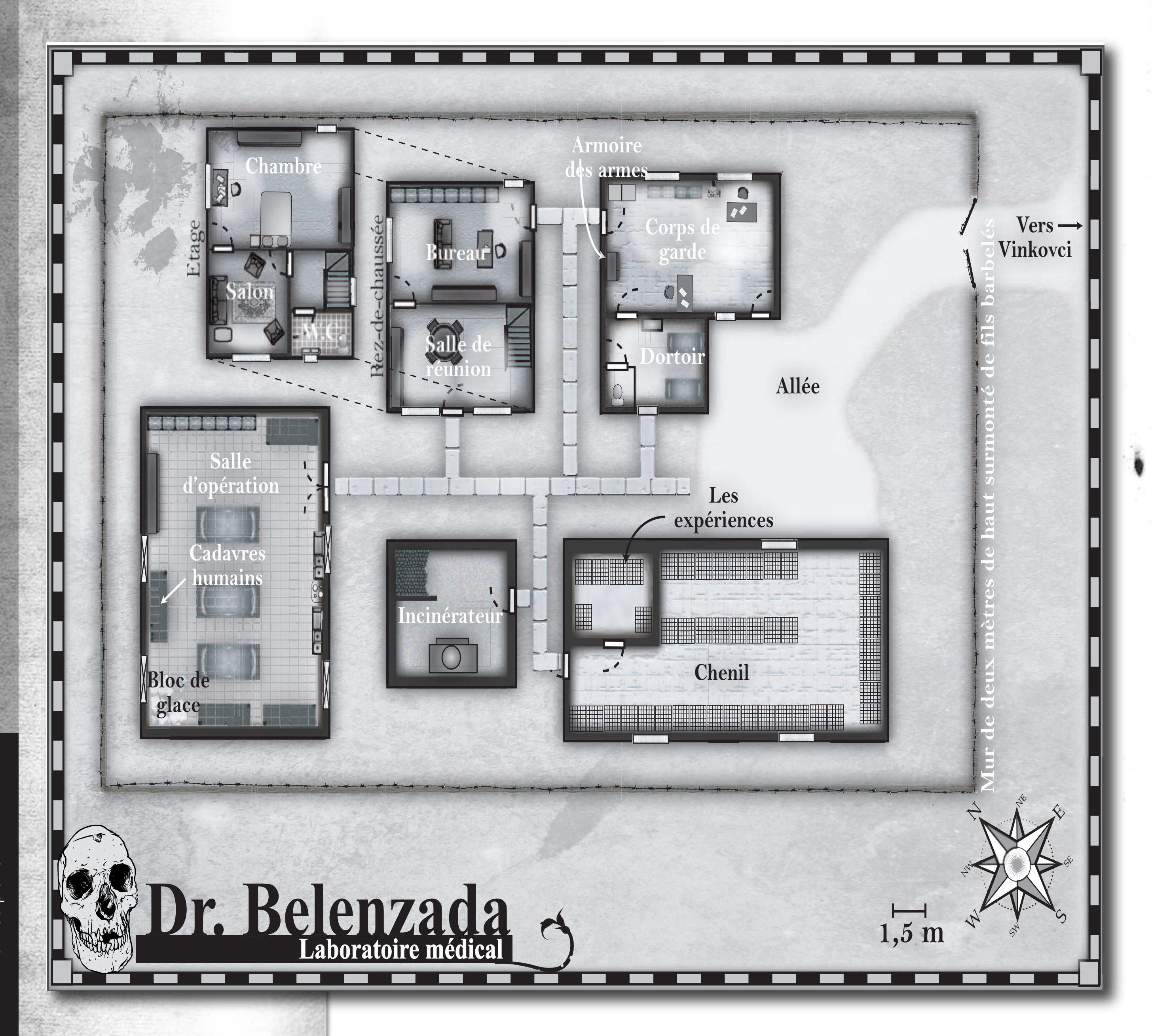
Quand les investigateurs arrivent, ils surprennent le docteur Belenzada en blouse de chirurgien, avec des gants et un tablier en cuir, le Mims Sahis entre les mains. La lame paraît presque briller d'une lueur violette malsaine. Le docteur se tient entre plusieurs tables, où sont allongés un gorille, un cochon et un cadavre humain. Tous les trois, y compris le mort, gémissent et convulsent. Ils sont pourtant ouverts et découpés en morceaux.

4 – Humain dont les bras se terminent à la fois par une main et un pied fendu de cochon

Lancez 1D6 pour la tête (type de morsure)
1 – Loup ou chien
2 – Cochon ou sanglier
3 – Chimpanzé ou gorille
4 – Mouton ou mouflon
5 – Ours
6 – Cadavre humain avec deux mâchoires inférieures







En train de combiner des morceaux des trois corps en un seul, le docteur est debout dans une mare de sang et de morceaux de chair. Certains des bouts de viande abandonnés par terre frémissent encore, comme s'ils cherchaient à s'échapper.

Quand les investigateurs entrent, le docteur Belenzada lève les yeux, puis s'exclame : « Sortez d'ici ! Mes recherches sont à un point critique ! » Les investigateurs témoins de cette scène doivent effectuer un test de Santé mentale pour 1/1D6 points.

Si les investigateurs attaquent

S'ils attaquent cet homme indéniablement perturbé, le docteur Belenzada se défend. Il est armé d'un pistolet, doué au maniement du couteau et détient le Mims Sahis, une arme formidable. Malgré cela, il est peu probable qu'il tienne tête à un groupe d'investigateurs déterminés.

Si les investigateurs parlent

Le docteur Belenzada est fou, mais ses actions découlent d'un désir d'aider l'humanité. Son but a été corrompu par l'influence du Mims Sahis. Certes, il a assassiné son ami le professeur Dragomir Moric de sang froid, mais une rédemption est encore possible.

Si les investigateurs parlent d'une voix calme, n'entreprennent aucune action menaçante et qu'ils tentent de raisonner avec lui, le docteur Belenzada s'arrête dans son travail. Il tente de justifier ses actions aux investigateurs.

S'il regrette d'avoir tué son ami, il prétend que c'était pour le bien de tous. « Je ne pouvais pas laisser Dragomir détruire un objet qui pourrait sauver des centaines, voire des milliers de vies. »
Si les investigateurs réussissent des tests conjoints de **Psychologie** et de **Persuasion**, ils brisent momentanément l'emprise du Mims Sahis, offrant au chirurgien un instant de clarté.

Si cela se produit, le docteur Belenzada comprend d'un coup que son noble projet a été perverti de façon abominable. Lui qui rêvait d'aider l'humanité a perdu la sienne.

Il regarde le Mims Sahis dans sa main, le carnage et le sang autour de lui, et se met à pleurer. Dégoûté, il jette l'artefact loin de lui. « J'ai tué Dragomir… Je l'ai abattu dans le dos, comme un chien… C'était mon ami ! Il m'a demandé mon aide. Il me faisait confiance, et je l'ai tué. Mon Dieu, que suis-je devenu ? »

Le docteur Belenzada explique que le professeur Moric pensait que l'artefact pouvait être détruit par compression. « S'il vous plaît, emmenez-le à la cimenterie Bulatovic, et réalisez le souhait de Dragomir. Détruisez cette satanée chose, une bonne fois pour toutes. Dragomir était quelqu'un de bien… pas comme moi. »

Belenzada siffle et ses cudovistes sortent des ténèbres. Les pauvres créatures démentes déambulent vers le maître qui leur a donné la vie. Il leur parle doucement alors qu'elles se rassemblent autour de lui.

Puis, il sort son revolver et leur tire à chacun une balle dans la tête. À moins que les investigateurs ne fassent quelque chose, il garde la dernière balle pour lui.

Si les investigateurs empêchent le docteur Belenzada de se suicider, il confesse ses crimes à la police. À la discrétion du gardien, il peut également être enlevé par les Frères de la Chair. Il finit alors torturé et tué pour expier le blasphème d'avoir tenu le Mims Sahis.

Le Mims Sahis

Les investigateurs possèdent maintenant le Mims Sahis, un ancien artefact voor consacré à l'Écorché, un avatar de Nyarlathotep.

Donnez aux joueurs le fragment correspondant de la feuille du Simulacre de Sedefkar. (Cet accessoire est destiné à leur montrer l'importance de l'artefact et à leur donner l'envie de le garder. Ce qui serait le début de la folie.)

À partir de maintenant, les investigateurs sont libres de faire ce qu'ils veulent de l'artefact. Une chose est certaine : les membres survivants des Vukovi Vinkovcima feront tout pour s'en emparer. Leur devoir leur impose de récupérer l'arme sacrée de leur culte ou de mourir à la tâche. Si les investigateurs décident de détruire le Mims Sahis, ils devraient déjà savoir comment faire.

Entre les indices sur le corps du professeur Moric (la graisse et la poudre de granite), les commentaires dans son carnet (où il dit que la lame doit être réduire en poussière et qu'il espère trouver des moyens industriels de le faire) et, peut-être, la confession du docteur Goran Belenzada (qui cite spécifiquement la cimenterie), ils devraient se diriger vers la cimenterie Bulatovic.

La cimenterie Bulatovic

Cette grande usine, située à un kilomètre et demi à l'ouest de Vinkovci, fabrique du ciment à usage industriel. Elle contient plusieurs machines capables de réduire le Mims Sahis en poudre. De nuit, l'usine est déserte. Si les entrées sont fermées à clé, aucun garde n'est présent.

Les investigateurs ne devraient pas avoir beaucoup de mal à s'introduire à l'intérieur. Par contre, éviter les patrouilles militaires imposant le couvre-feu peut être plus délicat.

Les Loups de Vinkovci

Frères de la Chair

	CON	DEX	FOR	TAI	POU	PV	IMPACT
Jakob (m)	14	12	16	15	14	14	+1D4
Andro (m)	13	15	12	09	10	11	0
Karel (m)	12	09	13	13	15	12	+1D4
Bojun (m)	14	12	15	14	12	14	+1D4
Jovan (m)	15	15	14	13	11	14	+1D4
Tereza (f)	14	13	11	12	14	13	0
Neza (f)	15	14	13	10	12	12	0

Compétences
Athlétisme 40 %
Conduite 45 %
Discrétion 75 %
Écouter 55 %
Métier (pickpocket) 45 %
Métier (serrurier) 35 %
Mythe de Cthulhu 20 %
Persuasion 60 %
Pister 35 %
Premiers soins 40 %
Psychologie 50 %
Trouver Objet Caché 65 %

Langues
Allemand 15 %
Serbo-croate (langue maternelle) 60 %

Combat
• Bagarre 70 %
Dégâts 1D4 + Impact
• Couteau à écorcher du culte 70 %
Dégâts 1D3+2 + Impact
• Revolver .32 60 %
Dégâts 1D8

Sortilèges : *Annulation de transfert, Lever le brouillard, Malédiction de l'enveloppe putride*, Tourmenter, Transfert de Morceaux de Corps*, Trou de Mémoire*

Noms et rôles

Jakob Turato : homme croate adulte, père d'Andro, époux de Tereza, boucher et homme de main
Andro Turato : homme croate adolescent, fils de Jakob et Tereza, livreur et espion
Karel Zupan : homme slovène âgé, époux de Neza, propriétaire du magasin, meneur du culte
Bojun Kasun : homme serbe adulte, frère de Jovan, boucher et tortionnaire
Jovan Kasun : homme serbe adulte, frère de Bojun, conducteur, porte le visage de Lazar Andric
Tereza Turato : femme croate adulte, épouse de Jakob, mère d'Andro, rumeurs
Neza Zupan : femme slovène adulte, épouse de Karel, rumeurs, porte le visage de Vesna Femic

Trouver le broyeur

Une fois à l'intérieur de l'usine, les investigateurs trouvent de nombreuses machines industrielles servant à broyer et meuler la pierre. Les investigateurs ayant un score de 30 % ou plus en **Métier (mécanique)** n'auront aucun mal à trouver et faire fonctionner une machine adéquate. Sinon, ils devront réussir deux tests de **Métier (mécanique)**, l'un pour trouver le bon type de machine, et le deuxième pour la faire fonctionner. Des investigateurs intelligents choisiront une machine disposant d'un convoyeur à bande.

Les Loups attaquent

S'ils ne l'ont pas déjà fait, les Loups devraient lancer leur attaque finale dans la cimenterie. Ils risquent d'être pris dans l'explosion lorsque l'artefact sera enfin détruit.

La destruction du Mims Sahis

Quand le Mims Sahis tombe entre les dents du broyeur, la machine se bloque d'un coup. Son moteur se met à grogner un moment, avant que l'artefact voor ne se brise en centaines de morceaux, puis soit réduit en poudre fine. Au même moment, l'air se remplit d'électricité statique. Un courant d'air souffle vers la machine quelques instants avant une effroyable explosion.

Toutes les personnes à dix-huit mètres du broyeur subissent des dégâts de l'explosion, des débris volants et des arcs d'énergie magique violette. À six mètres ou moins, ils perdent 3D6 points de vie, entre six et douze mètres, 2D6 points de vie et entre treize et dix-huit mètres, 1D6 points de vie. Les investigateurs ayant choisi une machine à convoyeur peuvent s'éloigner avant l'explosion.

Toute personne prise dans l'explosion doit également effectuer un test de **Volonté** difficile (-20 %). Un échec signifie que la personne est frappée par un trait d'énergie occulte et qu'elle tombe inconsciente. S'il ne se passe que cinq secondes avant leur réveil, l'expérience dure une année entière de leur point de vue. Durant ce cauchemar, ils sont enchaînés dans une caverne, attachés à un poteau où des créatures minuscules leur arrachent la peau dans un rituel impie, encore et encore et encore. Ils perdent 1D6 points de Santé mentale.

L'explosion peut être vue et entendue par tous les voisins de l'usine. En moins de dix minutes, des douzaines de policiers et des troupes gouvernementales sont sur place, suspectant l'explosion d'être un nouvel attentat de la LPV. Si les investigateurs restent dans le coin, ils auront beaucoup de choses à expliquer, avec de fortes chances d'être arrêtés, voire abattus. S'ils sont malins, ils partiront bien avant que les autorités n'arrivent.

Autres méthodes

Les investigateurs peuvent essayer d'autres moyens de détruire le Mims Sahis. Ils peuvent placer l'artefact sur une voie de chemin de fer, et attendre qu'il se fasse écraser par le prochain train. Si la technique fonctionne, l'explosion qui suit la destruction de l'artefact risque de blesser un grand nombre d'innocents. Plusieurs wagons pourraient être endommagés, ainsi qu'une section de la voie.

Toute autre utilisation d'une grande force industrielle est suffisante. Les investigateurs n'ont pas à résoudre le problème à Vinkovci, ils peuvent s'en préoccuper ailleurs.

Garder le Mims Sahis

L'artefact est à la fois une arme dangereuse et un outil puissant, surtout entre les mains d'un chirurgien ou d'un sorcier. C'est aussi l'une des rares armes capables de blesser Fenalik. Toutefois, elle sape la Santé mentale des personnes qui la portent et qui la manient. Et les Frères de la Chair seront prêts à tout pour la récupérer.

Garder le Mims Sahis est un bon moyen de finir fou. Son propriétaire devrait s'en enticher progressivement, jusqu'à abandonner toutes les autres armes.

Le couteau et le simulacre

Le Mims Sahis ne peut pas détruire le Simulacre de Sedefkar. Il n'y laisse même pas de traces. Mais il glisse sans effort à sa surface, plus proche qu'une caresse, et son porteur acquiert une connaissance instinctive de la façon d'écorcher les humains. Il gagne 1D10 % en **Pratique artistique (écorchement d'humain)**, tout en perdant le même nombre de points de Santé mentale.

Quitter Vinkovci

Les aiguillages sont réparés trois jours après l'attentat, et la circulation de l'Orient-Express est rétablie le lendemain matin. Les investigateurs peuvent prendre le train et repartir vers Belgrade. Jazmina Moric les embrasse, leur disant au revoir aussi chaleureusement qu'elle les a accueillis quelques jours plus tôt. Elle leur donne l'adresse d'un de ses cousins qui habite Paris, en leur demandant de prendre de ses nouvelles. « Régler les affaires de mon père va prendre quelques semaines. Je m'installerai en France après cela. » Elle promet de contacter le professeur Radko Jordanov de Sofia à propos des objets historiques. (Le professeur Jordanov se rend alors

à Vinkovci pour les inspecter, et les investigateurs le rencontrent lors de leur voyage de retour. Consultez le chapitre de Sofia.)

D'autres passagers de l'Orient-Express attendent pour reprendre leur voyage. Certains parlent avec émotion de leurs chasses, mais la plupart grommellent en se plaignant d'avoir été coincés à Vinkovci, déclarant qu'il sera bon d'enfin quitter ce « trou paumé et violent ». Enfin, le train démarre.

En regardant par la fenêtre, les investigateurs peuvent apercevoir Jazmina une dernière fois, qui sourit en leur faisant signe. Mais soudain, elle se retourne pour regarder avec horreur un plus loin sur le quai. Trois policiers armés de matraques frappent un homme à terre, tandis qu'une femme tente de s'interposer. Il y a encore quelques jours, les investigateurs n'auraient pas pu faire la différence, mais ils voient maintenant que les policiers sont serbes et que l'homme blessé et sa femme hystérique sont croates.
Les autres passagers font semblant de n'avoir rien vu, pressés qu'ils sont d'oublier cet endroit. Le reste du monde fait de même.

Alors que le train prend de la vitesse, on peut voir la colonne de camions quittant Vinkovci pour Belgrade. L'un d'eux s'éloigne des autres pour s'enfoncer dans la forêt. On aperçoit quatre visages blancs à l'arrière, entourés de soldats. Le véhicule disparaît dans les arbres.

Récompenses

Les investigateurs ayant secouru Jazmina Moric des Vukovi Vinkovcima reçoivent 1D3 points de Santé mentale. Ceux qui ont trouvé le cadavre du professeur Moric reçoivent 1D3 points supplémentaires. Pour chaque cudoviste vaincu, ils gagnent 1D3 points de Santé mentale. Obtenir le Mims Sahis du docteur Belenzada leur vaut une récompense de 1D2 points s'ils ont fait preuve de violence, ou 1D4 s'ils ont réussi à le convaincre sans l'attaquer. Les investigateurs ayant détruit le Mims Sahis gagnent 1D6 points de Santé mentale.

Le Mims Sahis

(« Couteau de l'âme » en gothique. Nom voor inconnu)

Aspect
Un couteau incurvé conçu pour découper les chairs et retirer la peau avec précision. La lame noir de jais est faite de pierre, quoiqu'aucun géologue ne puisse l'identifier. Son fil, aussi tranchant qu'un rasoir, semble avoir été obtenu par la technique des silex taillés. Fabriquée en os, la poignée est entourée d'un cuir vert bleuâtre.

Le cuir et l'os proviennent d'un reptile marin depuis éteint, ce que les investigateurs peuvent réaliser en réussissant un test de Science de la vie (histoire naturelle) ou Science de la vie (biologie). Cette poignée ne montre aucun signe d'usure dû à l'âge, bien qu'elle soit plus vieille que l'humanité. Le Mims Sahis fait 23 cm de long, pour 10 cm de lame et 13 cm de manche.

Histoire
Le Mims Sahis est un artefact ancien des Voors, un objet sacré avec lequel ils vénéraient l'Écorché, un avatar de Nyarlathotep. Il fut fabriqué durant l'âge d'or de cette race maléfique, quand leur civilisation prospérait à la surface de la terre.

Ils perdirent les secrets de sa construction avant même que l'essor de la civilisation hyperboréenne ne les accule sous terre. Il n'en existe qu'un.

À la fois arme et outil, l'artefact a servi aux Voors pour la création de nombreuses choses horribles, peut-être même le Simulacre de Sedefkar lui-même. Mais malgré leur puissance maléfique, ces objets ne suffirent pas à changer leur destin, et les voors furent chassés de la surface de la planète.

Les adorateurs Voors de l'Écorché se sont retirés sous les montagnes de l'Europe de l'Est, principalement dans la région correspondant actuellement à la Hongrie.

Là, ils ont vécu cachés aux yeux du monde, pratiquant leurs rites maléfiques pendant vingt générations avant d'enfin péricliter.

Dans ce temple secret, rempli des trésors de leur religion, l'artefact insidieux attendait un nouveau porteur. Alors, en 327, un Goth dément, esclave échappé, suivit les murmures de Nyarlathotep jusqu'au temple et s'empara du couteau, qu'il baptisa Mims Sahis. Son nom voor n'apparaît pas dans leurs annales.

En tant qu'arme
Le tranchant surnaturel du Mims Sahis ignore l'armure, s'enfonçant dans les chairs sans résistance. Se maniant comme un petit couteau, il inflige 2D4 + Impact points de dégâts. La moitié de ces dégâts ne guérissent pas de façon naturelle, devenant une blessure permanente jusqu'à la mort de leur victime. Ces blessures peuvent être soignées par des moyens magiques.

En tant qu'outil
Le couteau est principalement un outil, un instrument nécessaire à de nombreux rites consacrés à l'Écorché. Avec son aide, on peut réaliser certains rituels occultes, comme la création de peaux vivantes, des sacrifices rituels et des opérations chirurgicales miraculeuses. Des membres ou des organes retirés à l'aide du Mims Sahis restent vivants. On peut alors aisément les transplanter sur d'autres êtres vivants. Le porteur de la lame sait instinctivement comment écorcher et découper la peau, ce qui devient une pulsion de plus en plus forte.

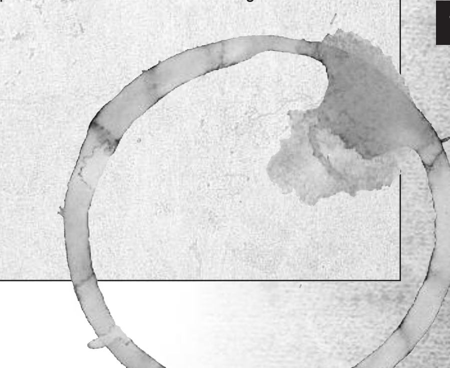
Enfin, la lame peut servir à la création d'autres artefacts dangereux dédiés à l'Écorché. Il pourrait-même permettre la fabrication d'un autre simulacre.

En tant que batterie occulte
Le Mims Sahis emmagasine la moitié des points de magie des personnes qu'il sert à tuer. Ces points sont alors à la disposition de son porteur. Le Mims Sahis peut contenir jusqu'à 25 points de magie.

En tant que source de corruption
Bien que n'étant pas doué de conscience, le Mims Sahis a un effet corrupteur sur ses porteurs. Pendant des siècles, il a servi à combattre la menace grandissante que constituait l'humanité.

Aujourd'hui encore, il continue à œuvre pour la destruction de la race humaine, même s'il est tenu par un homme. Tout individu utilisant l'artefact en tant qu'outil ou qu'arme ressent une sensation de bien-être et de résolution. Lentement, cela devient une dépendance, forçant le porteur à l'utiliser toujours plus fréquemment. Le porteur du Mims Sahis perd 1 point de Santé mentale chaque semaine, plus 1D3 à chaque fois qu'il s'en sert.

Une fois qu'il a perdu 20 points de cette façon, le porteur s'accroche au Mims Sahis et ne peut plus le lâcher qu'à condition de réussir un test opposé contre un POU de 20. Dans cet état, il sera prêt à tout pour le garder ou le récupérer. Un individu réduit à 0 point de Santé mentale par le Mims Sahis devient l'esclave de l'Écorché. Un personnage passe alors sous le contrôle du gardien.





N
NE
E
SE
S
SW
W
NW

Gare de Vinkovci

Planque du LPV
3 km

Carrière Bulatovic
1,5 km

Laboratoire de Belenzada
800 m

Kunjevci
8 km

Bosut

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

VINKOVCI

Ville natale des empereurs

Légende

1. Pavillon Lovacki Dvorac
2. Hôpital
3. Commissariat
4. Hôtel Lehrner
5. Maison de Belenzada
6. Librairie Odlika Knjiga
7. Entrepôt Pouzdan Zaiihi
8. Boucherie Hovart Frères
9. La tombe de Crusader
10. Bureaux du Cibalis
11. Maison de Vesna
12. La Roseraie

Gare

Echelle 0 200 m

FIX-MASSEAU 82

MILANO

COMPAGNIE INTERNATIONALE DES WA

ET DES GRANDS EXPRESS EUROPÉENS

VENICE SIMPLON
ORIENT-EXPRESS
LONDON · PARIS · MILANO · VENEZIA

Scénario 13

Sanguis Omnia Vincet

Constantinople, 330
Par Oscar Rios

Où un détachement des vétérans de Constantin entreprend une dernière mission pour enquêter sur une terrible peste qui frappe la province de Lydie, et où une trahison se fait sentir par-delà la mort.

À l'affiche

Le tribuni comites Tillius Corvus,
chef des Falcones Forte, et celui qui mettra fin aux jours d'Unwen Ga-Walith, mais il sera infecté en ce faisant. Après avoir éliminé tous ses amis (dont les investigateurs), il deviendra Fenalik.

Les Mutilés
sont un culte composé d'esclaves échappés qui vénèrent l'Écorché, un avatar du Dieu Extérieur Nyarlathotep. Leur but n'est rien d'autre qu'une apocalypse, puisqu'ils veulent relâcher une épidémie de peste valérienne et ainsi relever une armée de morts-vivants.

Unwen Ga-Walith
est le grand meneur du culte des mutilés. L'Écorché lui-même lui a offert la peste valérienne pour la propager. Il est le créateur et des Ur-Rinna Dauthi, et les contrôle.

Les Ur-Rinna Dauthi
sont des monstres affamés de sang contrôlés par le culte. La morsure infectieuse de ces créatures aide à propager l'épidémie.

En quelques mots...

Au début de l'ère byzantine, les investigateurs, des vétérans d'une unité d'éclaireurs, sont envoyés mener une dernière mission, sous le commandement de Tillius Corvus.
Ces soldats ont rejoint l'avant-poste de Ghilian, dans la province de Lydie, où ils ont appris l'existence de la peste valérienne, une maladie mystérieuse aux effets foudroyants, qui serait propagée par un culte satanique.
Après avoir patrouillé dans la région et parlé aux guérisseurs dans le camp de réfugiés, ils ont découvert une piste qui les a menés au village de Kalekoy. En tuant l'avant-garde d'une armée de créatures mortes-vivantes, les investigateurs ont pu avertir la garnison d'une attaque imminente. L'assaut a été repoussé, au prix de lourdes pertes.
Les investigateurs se sont alors lancés à la poursuite des Mutilés, en vue de les exterminer. Ils ont pénétré jusqu'au cœur de leur sanctuaire souterrain et affronté leur grand prêtre, Unwen Ga-Walith, achevé de la main de Tillius Corvus.
De retour à Constantinople, les investigateurs ont été démobilisés, avec honneurs et récompenses. Ils ont aussi été invités aux noces de Corvus, revenu lui aussi à la vie civile, avec une riche veuve.
Quelle ne fut pas leur surprise de constater que le sang versé par Unwen Ga-Walith avait corrompu leur commandant, tandis qu'ils agonisaient, empoisonnés ou égorgés par celui qui allait devenir Fenalik.

Implication des investigateurs

Les investigateurs sont des membres des Falcones Fortes, une unité d'éclaireurs. Les caractéristiques des personnages pré-tirés sont données à la fin de ce scénario. S'ils le souhaitent, les joueurs peuvent créer leurs propres personnages de *Cthulhu Invictus*. Ils doivent par contre être sous les ordres de Tillius Corvus ou répondre au magister militium. Cependant, vu que le scénario s'achève par la mort de tous les amis de Tillius Corvus, mieux vaudrait utiliser les investigateurs inclus.

Enjeux et récompenses

Les investigateurs doivent accomplir leur mission : éradiquer la menace de la peste valérienne. Et débarrasser le monde du culte des mutilés et de leur meneur, Unwen. Le réel objectif de ce scénario est cependant de révéler la naissance de Fenalik, alors qu'il n'était que le tribuni comites Tillius Corvus. Les investigateurs sont condamnés, mais le savoir acquis permettra d'en sauver d'autres en 1923.

Ambiance

Ce scénario est basé sur un événement historique sur lequel se fonde une autre histoire, plus importante. Les investigateurs, dans cette histoire, sont condamnés. Mais les indices importants dévoilés dans cette histoire pourraient sauver la vie des investigateurs de 1923. Le sacrifice des courageux romains de 330 pourrait donc ne pas être vain.

Remerciements complémentaires

Certains des investigateurs déjà prêts ont été créés par les testeurs originaux : Asinius Ravila (Andrew Fattorruso), Belasir de Tihama (Regina Mireau), Damanais de Sabarie (Matthew Higgins), Émeric de Suève (Joseph Potenza), Milonius Kanmi (Joel Jackel) et Galerius Evodis (Earl Gachan).



Fiche technique

Investigation	●●○○○
Action	●●●●●
Exploration	●●●○○
Interaction	●●○○○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	horreur lovecraftienne
Durée estimée	🕒🕒🕒🕒🕒🕒
Difficulté	chevronné
Nombre de joueurs	👤👤👤👤👤👤
Type de personnages	six soldats des Falcones Forte
Époque	330, Constantinople

10 mars 330

Les poètes disent que la paix est une prison aux yeux des guerriers et que les vieux soldats sont emplis de regrets. Ils disent que les hommes devraient toujours mourir au combat. Mais les vétérans des Falcones Fortes savent que ce n'est pas vrai. Les cris, le sang, la boue, la faim, la fatigue, l'horreur et le deuil ne sont pas glorieux. Aucun homme n'aime la paix autant qu'un guerrier, puisque celui-ci sait ce qu'est la guerre. Les poètes sont des imbéciles. La paix est une chose merveilleuse et les soldats aiment chaque jour passé en paix.

En ville, chaque jour, de nouveaux bâtiments sont construits, les rues deviennent plus larges et les défenses plus fantastiques.

Des monuments inspirés de tout l'empire sont construits. Le martèlement de milliers d'outils emplit la ville alors que la nouvelle capitale choisie par Constantin est presque terminée. Depuis six ans, les soldats y sont stationnés et c'est la plus longue durée passée à un même endroit depuis quinze ans qu'ils sont au service de Constantin.

La guerre est une affaire de jeunes hommes et leur jeunesse est passée depuis longtemps. Une fois que les bâtiments seront achevés et que Nova Roma (Nouvelle Rome) sera baptisée officiellement, ils seront démobilisés avec les honneurs. Les Falcones Fortes, cette unité d'élite d'éclaireurs, tous décorés, ont leur unité pour seule famille depuis plusieurs années. Alors qu'ils étaient jeunes, ils ont envahi l'Italie pour combattre Maxence et ont consacré leurs meilleures années aux combats contre Licinius.

Maintenant, au crépuscule de leur carrière militaire, ils préservent la paix entre les groupes d'ouvriers, dans ce qui va devenir la nouvelle capitale de l'Empire romain.

A propos de ce scénario

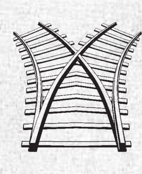
Sanguis Omnia Vincet est un scénario pour *Cthulhu Invictus* qui se déroule à Constantinople en 330, juste avant que Constantin décide que Nova Roma deviendra la nouvelle capitale de l'Empire romain.

Le mode d'écriture

Tout comme *Le Croisé noir*, ce scénario est basé sur un événement historique sur lequel se fonde une autre histoire, plus importante. Les investigateurs marchent toujours sur une corde raide au-dessus des abîmes que sont la mort et la folie dans les scénarios de *L'Appel de Cthulhu*, mais la fin de ce scénario est déjà déterminée par la campagne dans laquelle elle prend place : les investigateurs sont condamnés. Les joueurs devraient aimer rencontrer l'homme qui, dans la vie, est leur meilleur ami mais qui, dans la mort, devient leur pire ennemi, qui revient sans cesse pour les hanter, mais qu'ils ne pourront pas vaincre.

Cependant, des indices importants sont indiqués ici, qui pourraient sauver la vie des investigateurs de 1923. Le sacrifice des courageux investigateurs romains de 330 pourrait donc ne pas être vain.

Ce scénario historique est optionnel



Des notes pour l'intégrer à la campagne se déroulant dans les années 1920 sont indiquées. Une copie de *Cthulhu Invictus* permettrait de mieux assurer le bon déroulement de l'aventure, mais n'est pas nécessaire.



Magister militum Alexius Gemellus

Les investigateurs

Six investigateurs prêts à jouer sont inclus à la fin de ce scénario. Ce sont des soldats du début de l'ère byzantine, qui ont tous servi Constantin le Grand. Ce sont des membres des Falcones Fortes, une unité d'éclaireurs d'élite. Tous sont choisis pour cette mission par leur commandant, le tribuni comites Tillius Corvus.

S'ils le souhaitent, les joueurs peuvent créer leurs propres personnages de *Cthulhu Invictus*. Ils doivent par contre être sous les ordres de Tillius Corvus ou répondre au magister militium. Cependant, vu que le scénario s'achève par la mort de tous les amis de Tillius Corvus, mieux vaudrait utiliser les investigateurs inclus.

Informations pour le gardien

Sanguis Omnia Vincet est le début de l'histoire, autant en ce qui concerne le vampire Fenalik que le nouveau culte qui deviendra par la suite les Frères de la Chair.

Les Mutilés sont un culte composé d'esclaves échappés qui vénèrent l'Écorché, un avatar du Dieu Extérieur Nyarlathotep. Leur but n'est rien d'autre qu'une apocalypse, puisqu'ils veulent relâcher une épidémie et relever une armée de morts-vivants. La maladie s'appelle la peste valérienne et a été offerte par l'Écorché lui-même au meneur du culte, Unwen.

La peste valérienne n'est pas toujours mortelle, mais ceux qui meurent de cette terrible maladie sont transformés en Ur-Rinna Dauthi, des monstres affamés de sang contrôlés par le culte. La morsure infectieuse de ces créatures aide à propager l'épidémie.

Des lectures complémentaires

Cthulhu Invictus est une excellente ressource pour tout connaître sur le *Mythe de Cthulhu* à l'époque de l'Empire romain. Cependant, le scénario peut être joué sans grande difficulté même sans ce livre utile. *Cthulhu Invictus* se déroule principalement durant le premier siècle de l'Empire romain, soit de l'an 27 avant Jésus-Christ à l'an 73. *Sanguis Omnia Vincet* se déroule bien plus tard, en 330, au commencement de l'ère byzantine.

Pour en savoir plus sur l'histoire de Byzance, Constantinople et Istanbul à travers les différentes époques, le fantastique ouvrage de John Julius Norwich, *Histoire de Byzance*, est vivement recommandé, de même qu'*Istanbul, The Imperial City*, de John Freely.

Le culte compte prochainement attaquer l'avant-poste de Ghilian, qui est un fort romain local.

Les villageois des régions frappées par la peste appelleront à l'aide. L'avant-poste n'est pas équipé pour gérer une telle crise et demandera formellement l'aide du commandant militaire de Constantinople. Mais le magister militium Alexius Gemellus sous-estime gravement le sérieux de la situation en Lydie. Au lieu d'envoyer une escouade complète, il envoie un petit détachement d'éclaireurs chevronnés. Selon ce qu'il sait, les cultes sataniques et les monstres évoqués ne sont que des fantaisies liées à des superstitions, mais la possibilité d'une épidémie de peste si proche de Nova Roma (donc, Constantinople) est une menace trop dangereuse pour ne pas aller enquêter.

Le *tribuni comites* Tillius Corvus est ainsi chargé de détacher un petit groupe de ses meilleurs hommes pour une mission secrète. Ce sera leur dernière mission.

Les Mémoires de Tillius Corvus (latin)

Ce manuscrit en latin daté de 330 détaille l'histoire d'une unité d'élite de soldats romains proches de la retraite, qui se voient confier une dernière mission, sur les ordres de leur commandant Tillius Corvus.

Ils quittent Constantinople pour enquêter sur des rumeurs concernant un culte mystérieux qui provoquerait, dans la province voisine, une épidémie d'une maladie mortelle et terrifiante.

Les soldats rencontreront des dangers et des ennemis fort différents de tous ceux qu'ils avaient rencontrés jusque-là et ils assisteront à la naissance d'un nouveau mal.

Aide de jeu - **Document Constantinople 330 nº 1 •** *Les Mémoires de Tillius Corvus* : Introduction

La troupe d'élite des Falcones Fortes

Les hommes des Falcones Fortes sont des vétérans endurcis ayant livré de nombreux combats. Dans leur jeunesse, ils se sont enrôlés dans la petite armée de Constantin, qui a envahi l'Italie en 312. Ils ont bien combattu lors de la bataille du pont Milvius, où Constantin a vaincu son rival, Maxence. Ils ont combattu aux côtés de Constantin de 314 à 324 durant sa longue campagne contre Licinius.

Les Falcones Fortes ont joué un rôle important lors de la bataille de Chrysopolis, durant laquelle Constantin a vaincu Licinius pour devenir seul dirigeant de l'Empire romain.

En 330, les investigateurs sont des êtres à part : de vieux soldats. La plupart font partie des Falcones Fortes depuis près de vingt ans et leur âge va de 36 à 42 ans. Bien qu'ils soient encore en service actif, leurs jours à titre de combattants sont presque terminés.

Ils doivent prendre leur retraite, en compagnie de leur commandant, Tillius Corvus, peu après le baptême officiel de Nova Roma. Après une vie passée l'épée à la main, ils semblent proches de bénéficier d'une retraite dans un empire pacifié et uni.

Le tribuni comites Tillius Corvus

Au cours de leurs années passées au combat, les hommes des Falcones Fortes ont failli mourir des dizaines de fois. Ils ont perdu de nombreux camarades et versé leur sang, mais quelles que soient les circonstances, leur courageux meneur, Tillius Corvus, a toujours été là pour les aider. Il a combattu à leurs côtés et les a protégés. Il a désobéi aux ordres lorsque ceux-ci signaient l'arrêt de mort de ses hommes, mais a toujours réussi à ne pas être réprimandé.

Corvus les a menés à la victoire alors qu'ils auraient dû ne connaître que la défaite. Il s'est élevé dans la hiérarchie en restant dans la boue et le sang, aux côtés de ses hommes. Son titre de *comites* (Ordre des compagnons) lui a été accordé par Constantin en personne et indique que c'est un commandant d'escouade chevronné.

Tillius Corvus est un citoyen romain de naissance puisque sa famille est originaire de la province de Gaule. C'est un homme grand, aux épaules larges, aux cheveux brun clair, toujours rasé de près. Il commence à laisser pousser un peu ses cheveux, puisqu'il sera bientôt démobilisé. Corvus est un bel homme aux yeux gris perçants, la peau hâlée par les nombreuses heures passées à l'extérieur.

Bien qu'il soit encore en forme et dangereux lors des combats, il aura bientôt quarante ans. Il n'est pas marié et n'a pas d'enfants puisqu'une vie passée dans l'armée ne lui a pas laissé le temps pour fonder une famille.

Récemment, il a été vu à plusieurs reprises avec dame Eudocia, une riche veuve, mère de deux fils. Il compte l'épouser une fois qu'il aura pris sa retraite.

Utiliser ce scénario dans le cadre de la campagne de 1923

Les événements de ce scénario sont relatés dans le manuscrit latin *Les Mémoires de Tillius Corvus*, qui se trouve dans la Tombe du Croisé (consultez *Pain ou pierre*, le chapitre sur Vinkovci).

La lecture de ce manuscrit donne le coup d'envoi de ce scénario. Comme pour tous les autres scénarios historiques, il est recommandé de le jouer entre deux scénarios de la campagne de 1923. De fait, le meilleur moment pour ce scénario serait que les investigateurs lisent le manuscrit lorsqu'ils quittent Vinkovci pour gagner Belgrade.

Documents pour les investigateurs
Pour aider le gardien, deux documents sont fournis aux investigateurs :

- *Les Mémoires de Tillius Corvus* : Introduction est un bref document qui peut être donné aux investigateurs lorsqu'ils trouvent le manuscrit à Vinkovci et qu'ils en font une traduction. Ce document devrait satisfaire leur curiosité en attendant que vous puissiez leur présenter ce scénario.
- *Les Mémoires de Tillius Corvus* : Résumé est destiné au gardien qui préfère raccourcir la campagne et ne compte pas jouer ce scénario. Il permet aux investigateurs de 1923 d'en apprendre plus sur les événements qui se sont déroulés en 330. Il contient des informations qui gâcheraient le plaisir des joueurs, donc ne le donnez que si vous n'avez absolument aucune intention de jouer ce scénario. Par contre, vous pouvez le distribuer à la fin du scénario. Ce document est une traduction préparée par le professeur Radko Jordanov, que les investigateurs rencontrent à Sofia.

Les Mémoires de Tillius Corvus : Résumé

Ce résumé contient des informations qui ne devraient pas être connues des joueurs si vous comptez faire jouer ce scénario. Cependant, il pourrait leur être distribué à la fin.

Lettre accompagnant la traduction des Mémoires de Tillius Corvus

Cher professeur Moric,

J'ai achevé ma lecture du document que vous m'avez fait parvenir, Les Mémoires de Tillius Corvus. Le parchemin relate une incroyable histoire survenue au début de l'ère byzantine. En mars 330, quelques éclaireurs d'élite de l'unité des Falcones Fortes, sous le commandement du tribuni comites Tillius Corvus, ont quitté Constantinople pour se rendre dans la province de Lydie voisine. Leur mission était de valider les rapports entendus à propos d'une terrible épidémie de peste qui était prétendument propagée par des monstres, des adorateurs de Satan, voire les deux.

Le récit de Corvus décrit la découverte de plusieurs victimes, atteintes de la peste valérienne, qui faisait en sorte que la peau des victimes prenait vie et rampait loin de leur corps. La cause de cette peste valérienne était soi-disant la magie noire d'un sorcier fou et de son cercle de suppôts de Satan adeptes de l'automutilation. À l'arrivée des soldats, plusieurs villages avaient déjà été soumis par le culte, qui se faisait appeler les Mutilés.

Finalement, Tillius Corvus en personne combattit Unwen, le sorcier goth. Ce dément possédait une arme hors du commun, qu'il appelait Mims Sahis, ce qui signifie « couteau à écorcher » dans sa langue natale. Corvus a vaincu Unwen, mais le sang du sorcier l'a touché et il a sombré dans un profond coma. Les soldats survivants sont revenus à Constantinople en ramenant leur commandant inconscient et le mystérieux couteau du sorcier. Ils ont prétendu que le Mims Sahis avait le pouvoir de créer des monstres.

Le parchemin se continue ensuite, mais n'est plus écrit par Tillius Corvus. Il s'agit plutôt de rapports le concernant. Ceux-ci indiquent que Tillius Corvus s'est relevé de son coma, totalement corrompu et transformé par le Malin. Il a été bouté hors de Constantinople après avoir commis plusieurs dizaines de meurtres. Corvus, autrefois un héros décoré, était devenu un fugitif.

Certains aspects de ce récit pourraient avoir des liens avec une bizarrerie archéologique de Bulgarie. Nous devrions nous rencontrer pour que je puisse vous en parler.

Cordialement,

Professeur Radko Jordanov
Directeur du département d'histoire ancienne
Musée national d'archéologie de Sofia

Aide de jeu - **Document Constantinople 330 nº 2 -** *Les Mémoires de Tillius Corvus* : Résumé



Tribuni comites
Tillius Corvus

Commandant des Falcones Fortes

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact +1D4
Points de vie 15
Santé mentale 70

Compétences

Athlétisme	40 %
Connaissances civiques	50 %
Connaissance de l'empire	45 %
Crédit	45 %
Discrétion	80 %
Écouter	45 %
Intuition	50 %
Orientation	45 %
Persuasion	60 %
Pister	60 %
Stratégie militaire	65 %
Trouver Objet Caché	70 %

Langues

Germanique	30 %
Goth	35 %
Grec	40 %
Latin (langue maternelle)	97 %

Combat

- Bagarre 80 %
  Dégâts 1D3 + 1D4
- Spathe 85 %
  Dégâts 1D8 + 1D4
- Haste 85 %
  Dégâts 1D10 + 1D4, arme à deux mains
- Petit bouclier rond 60 %
  Bloque les attaques, dévie les projectiles, 25 points de vie

Armure : Lorica hamata (cotte de mailles) (7 points de protection) et casque impérial (4 points de protection contre les empalements et les armes contondantes)

Constantinople

Introduction des investigateurs

Nous sommes le 12 mars 330.
Constantinople est en cours de construction.

Le baptême de la ville est prévu pour le 2 avril, dans moins d'un mois. Chaque investigateur a pour tâche de superviser une équipe d'ouvriers. Où sont-ils ? Que font-ils ?

Laissez-les vivre quelques jours dans leur quotidien à Constantinople. L'encart décrit certains des lieux de cette nouvelle capitale. Leur commandant, Tillius Corvus, va les voir les uns après les autres. Il porte son uniforme militaire et son cheval aussi est équipé pour le combat. Il s'adresse à chaque investigateur par son titre formel, puis leur dit avec un sourire d'excuse : « Prenez vos affaires et suivez-moi, nous avons du travail. »

Tillius Corvus ne connaît pas les détails de la mission. Il sait seulement qu'il doit se présenter avec un groupe de ses meilleurs hommes avant que le soleil ne soit au zénith ce jour-là.

Les investigateurs sont donc rassemblés en compagnie de deux autres hommes de l'unité, Lorenz, un Allemand légendaire pour ses talents avec une lance, et Nabadias, un Grec énorme que tout le monde surnomme l'Ours, puisque c'est un combattant invincible au corps à corps. Tous semblent ennuyés d'avoir été choisis pour une mission si peu de temps avant leur retraite, mais aucun ne fait preuve d'insubordination ou de manque de respect face à Tillius Corvus.

Le tour de Constantinople effectué pendant que Tillius Corvus rassemble les investigateurs devrait permettre au gardien de décrire la ville. Une fois que tous les investigateurs sont rassemblés, Tillius les conduit à la Curie, le nouveau sénat construit dans les quartiers est.

La Curie

À leur arrivée au nouveau bâtiment administratif, Tillius Corvus et les investigateurs sont conduits immédiatement à l'intérieur. Un assistant les escorte dans les couloirs, leur évitant d'attendre aux nombreux postes de garde, pour les conduire jusqu'aux bureaux du *magister militium*, commandant général des forces militaires de la région. Corvus fait comprendre à ses hommes à quel point c'est inhabituel, en leur lançant des regards en coin et en haussant les sourcils. Le secrétaire qui les attend devant leur bureau se lève à leur arrivée, salue Corvus et annonce : « *Tribuni comites*, entrez. » Corvus entre et la porte se referme derrière lui, laissant les investigateurs dans le couloir.

Les troupes auxiliaires romaines au début du quatrième siècle



À cette époque, les troupes auxiliaires sont intégrées à l'armée de métier et tout citoyen peut rejoindre leurs rangs. Les unités auxiliaires sont équipées de la même manière que les légions standards, mais ont souvent des rôles particuliers, comme les archers montés, les experts en techniques de siège ou la cavalerie lourde. Certaines unités, comme les Falcones Fortes, sont des unités plus légères, pour se déplacer plus rapidement, et sont consacrées à la reconnaissance.

L'équipement des soldats de cette époque a changé pour refléter la situation financière, les développements techniques et le rôle militaire principalement défensif des troupes de l'époque. Au niveau des armures, la lorica segmentata (cuirasse articulée), lourde et complexe, est remplacée par la lorica hamata (cotte de mailles) plus légère et plus facile à produire ou par la lorica squamata (broigne). Les casques sont améliorés et protègent mieux les joues, le nez et le cou. Les boucliers ovales ou ronds, plus petits, remplacent les imposants boucliers rectangulaires des armées romaines d'antan.

Le gladius (glaive), cette épée courte faite pour embrocher et rendue populaire par les légions, est remplacé par la spatha (spathe), bien plus longue. Le pugio, couteau militaire, est totalement abandonné. Les troupes romaines portent maintenant la haste, une lourde pique de lancer et le verratum, une lance plus légère. Pour les attaques à distance, les Romains pouvaient compter sur l'arc composite, une innovation reprise à leurs adversaires, et à la manuballista (arbalète).

Armure et casque	Protection*	Poids	TAI	Tours pour enfiler
Lorica squamata	6	Léger+/- 5	4	375
Lorica hamata 7/4**	Moyen	+/- 10	4	1 000

* -1 si portée sans casque
** La cotte de mailles est deux fois moins efficace (n'évite que 4 points de dégâts) contre les armes d'empalement ou contondantes.



S'ils questionnent le secrétaire quant à la mission qui les attend, il se contentera de répondre : « Sauf votre respect, je ne peux rien dire. » Les investigateurs peuvent tenter de l'impressionner grâce à un test de **Crédit** ou de **Baratin**.

En cas de succès, il ajoutera simplement : « Un coursier est arrivé hier de Lydie. Une fois que le *magister* l'a lu, il a fait emprisonner l'homme dans une cellule isolée et m'a demandé de livrer personnellement ses ordres au *tribuni comites* Corvus. »

Une rencontre avec le magister militium

Quelques minutes plus tard, la porte s'ouvre et Corvus sort la tête. « Venez. Le *magister militium* veut nous parler. »

À l'intérieur se trouve un homme d'une trentaine d'années. Son port témoigne de son appartenance militaire, mais son ventre prend de l'embonpoint. Le *magister militium* Alexius Gemellus sait se servir d'une lance, mais il a fait couler plus d'encre que de sang au cours des six dernières années. Il salue les investigateurs, les invite à s'asseoir et leur propose une coupe de vin. Étant tous des vétérans, ils devraient saisir la gravité de la situation.

Le *magister militium* s'adresse ensuite au *tribuni comites* Corvus. Il ne s'attend pas à une interruption et s'il y en a une, elle sera mal accueillie, mais il marque une pause pour autoriser les questions de temps à autre. Bien entendu, il est impossible de refuser la mission. Ci-dessous se trouvent les points saillants de sa présentation.

La conversation à propos de la crise en Lydie

- Un coursier est arrivé depuis l'avant-poste de Ghilian, à quelques lieues à l'ouest de Sardes, dans la province voisine de Lydie.
- L'homme faisait état d'une maladie mystérieuse qui se propageait dans les villages de cette province.
- Cette maladie serait causée par un culte satanique. Celui-ci doit être démantelé, qu'il soit ou non responsable de l'épidémie.
- La maladie inconnue provoque fatigue, fièvre, douleurs musculaires et des lésions le long de la colonne vertébrale. La plupart de ceux qui tombent malades finissent par en mourir.
- Le *centenarius* Longinus est le commandant en charge de Ghilian. Il a du mal à empêcher les villageois de fuir la région et plusieurs de ses hommes sont tombés malades.
- Gemellus a besoin d'un rapport exact sur ce qui se passe à l'avant-poste. S'il y a une épidémie, elle doit être contenue. Il enverra plusieurs milliers d'hommes en Lydie s'il le faut. Nulle personne infectée ne doit pouvoir atteindre Sardes, la capitale de la Lydie.
- Le *tribuni comites* Corvus bénéficie d'une autorité pleine et entière dans cette affaire. Il peut prendre le commandement de l'avant-poste de Ghilian et utiliser la garnison de cent hommes comme bon lui semblera.
- Un bateau attend dans le port pour emmener les éclaireurs au-delà du détroit jusqu'à Cyzique en Mysie. De là, ils prendront des chevaux et tout le matériel dont ils auront besoin.
- Des lettres officielles leur seront fournies pour qu'ils bénéficient de l'entière coopération des administrateurs, civils et militaires, mais ils n'auront pas d'ordres écrits. Nul ne doit parler de cette mission, personne ne doit apprendre son existence.
- La nouvelle capitale offre de nombreuses opportunités pour des hommes ayant fait leurs preuves. Ceux qui entreprennent cette mission se verront récompensés par des terres, des ententes commerciales ou tout ce qu'ils pourraient souhaiter de raisonnable.

Si les investigateurs demandent à parler au coursier, le seul témoin oculaire de ce qui se passe en Lydie, Gemellus refuse. L'homme est en quarantaine. Tous ceux qui s'approchent de lui ne pourront pas quitter la prison durant plusieurs semaines, en attendant qu'il soit certain qu'ils ne sont pas infectés.

« Si la peste devait éclater à Constantinople quelques semaines avant son baptême, savez-vous ce que cela ferait à la réputation de Constantin ? Imaginez-vous la panique que cela provoquerait dans l'empire ? Vous ne vous approcherez pas de lui, c'est un ordre. »

Le *magister militium* renvoie ensuite les hommes, en leur souhaitant bonne chance. Il parle encore quelques instants en privé avec Corvus une fois les investigateurs sortis. Lorsque Corvus sort, il leur dit à voix basse : « Pas un mot tant que nous ne serons pas dehors. »

Les derniers préparatifs

Une fois à l'extérieur, Corvus explique : « Nous avons reçu l'ordre de nous rendre directement au port et de partir immédiatement. Mais je sais que le bateau ne peut pas partir avant la nuit et cela nous laisse plusieurs heures avant de devoir être à bord. Si quelqu'un doit prendre des arrangements, dire au revoir à quelqu'un, ce serait le moment. Mes ordres étaient non seulement de choisir mes meilleurs hommes, mais aussi

Bienvenue à l'ère byzantine

Entre la mort de Marc Aurèle (180) et la prise de pouvoir de Dioclétien (284), l'Empire romain a connu une période de déclin. C'était une époque d'instabilité politique, de guerre civile, d'invasions barbares, de catastrophes naturelles et de ruine financière. Tout le monde pensait que ce serait la fin de l'Empire romain et les historiens appellent cette période la Crise du troisième siècle.

C'est alors que Dioclétien, un soldat illyrien, est devenu le dirigeant incontesté de l'empire suite à une série d'événements improbables. Dioclétien a réorganisé le gouvernement pour mieux réagir à la crise et a institué plusieurs réformes. Ses efforts ont permis de sauver l'empire et plusieurs historiens reconnaissent que ses actions ont fait reculer l'Âge sombre de près de deux siècles. En dehors de sa persécution impitoyable envers les chrétiens, il est considéré comme l'un des empereurs romains les plus efficaces.

Par contre, le décès de Dioclétien en 305 a déclenché une guerre civile, qui a fini par permettre à Constantin de devenir le premier empereur chrétien en 324. Il a déplacé la capitale de l'empire à Byzance en raison de sa restructuration militaire, politique et économique du gouvernement. Byzance était une ville très facile à défendre, située sur les importants axes commerciaux et plus proche des potentielles régions problématiques. Le déménagement a en outre permis au nouvel empereur de se libérer des anciennes traditions. Constantin a lancé un plan massif de réaménagement sur sept ans pour transformer la ville en une vitrine à la gloire du pouvoir de Rome. Le 11 mai 300, il baptisa la ville Nova Roma, mais le nom n'a jamais été accepté. Tout le monde continuait d'appeler la ville comme du temps de l'expansion de Byzance : la ville de Constantin, ou Constantinople.

ceux qui étaient proches de la retraite. Je suis désolé de vous avoir attirés là-dedans. Si quelqu'un souhaitait ne pas venir, je comprendrais. Je vous suggérerais de quitter la ville immédiatement et de vous cacher.

Le *magister militium* a été très clair sur le fait que cette mission devait rester secrète à n'importe quel prix. Donc, comme nous n'avons que quelques heures et que j'ai déjà fait mes adieux à dame Eudocia, qui veut prendre un verre ? Nous pourrons célébrer mon manque de discernement. Eudocia a accepté de m'épouser dès que je serai démobilisé. »

Lorenz et Nabadias choisissent de partir. Si les investigateurs acceptent l'offre de Corvus, ils prennent un bon repas et du bon vin en célébrant les fiançailles de Corvus jusqu'au crépuscule. Le tout est payé par le *tribuni comites* Tillius Corvus.

Le départ

Au crépuscule, les investigateurs et leur commandant embarquent à bord de l'*Andromède*, un petit bateau marchand, propriété du gouvernement. Lorenz et Nabadias ne reviennent pas. Dans un soupir, Corvus admet qu'il ne peut pas vraiment leur en vouloir, puis murmure une brève prière pour leur bien-être. L'*Andromède* quitte le port à minuit et fait voile vers la mer de Marmara.

La crise en Lydie

La province de Lydie

Se trouvant dans l'actuelle Turquie occidentale, la province de Lydie fait partie de l'Empire romain depuis 133 avant Jésus-Christ, soit quatre cents ans avant l'arrivée des investigateurs. Avant cela, la région était une colonie grecque bien établie et l'influence hellène se fait encore sentir.

Le latin et le grec sont parlés partout en Lydie, même dans les contrées les plus reculées. La chrétienté a été acceptée très tôt et la Lydie compte de nombreuses communautés chrétiennes.

La Lydie faisait partie à l'origine de la province d'Asie romaine, bien plus importante et très riche. Les zones administratives de la région ont été organisées en 296 avant Jésus-Christ en des provinces plus petites et plus faciles à gérer.

La province de Lydie a été formée à cette époque, avec Sardes pour capitale. La province bénéficie de forêts luxuriantes et de vallées fertiles dont les fleuves se jettent dans les eaux poissonneuses de la mer Égée.

Nova Roma (Constantinople)

Constantinople était au départ la colonie grecque de Byzance, au 7e siècle avant Jésus-Christ. La ville se trouve sur les routes commerciales qui relient l'Europe à l'Asie par les terres et surplombe les voies maritimes qui relient la mer Noire à la Méditerranée. La ville possède un port important et était connue pour ses imposants ouvrages défensifs bien avant qu'elle fasse partie de l'Empire romain. Vers la fin de l'Empire romain oriental, Constantinople était la ville la plus importante et la plus riche d'Europe, influençant l'art, la culture et la technologie de tout l'empire. Elle était connue pour sa magnifique architecture, notamment pour ses églises et ses monastères. La ville était également un centre d'érudition et d'apprentissage, possédant une imposante bibliothèque regroupant des ouvrages grecs et romains.

Ainsi, la Lydie est une région riche et productive au sein de l'Empire romain. Les régions de Lydie que les investigateurs traversent abritent plusieurs chaînes montagneuses perpendiculaires au rivage.

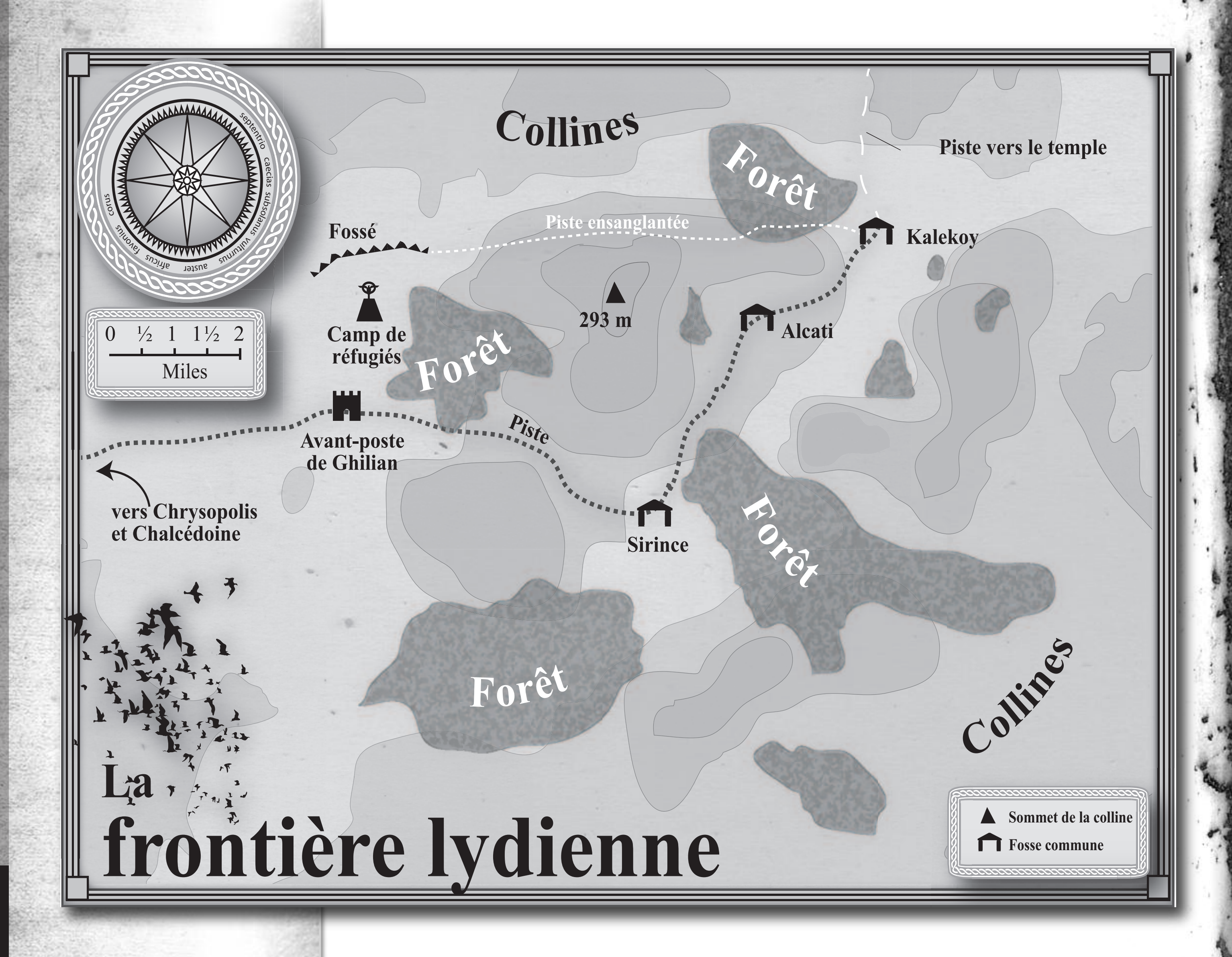
Cyzique

Le voyage se déroule sans anicroche et, trois jours plus tard, Corvus et les investigateurs arrivent à la ville portuaire de Cyzique. Corvus indique le 15 mars comme date d'arrivée sur son journal de mission, notant qu'il s'agit des Ides de Mars.

Cyzique est une ancienne cité grecque et un important carrefour commercial. Tillius Corvus a hâte de quitter la ville pour rejoindre l'avant-poste de Ghilian.

Constantinople

Augustaion
Le centre religieux, administratif et cérémonial de la ville et, également, le lieu du marché public.
Curie
Le nouveau bâtiment du sénat, installé dans une basilique du côté est de l'Augustaion.
Chalkê
L'entrée cérémoniale du palais, connue pour ses énormes portes en bronze.
Grand palais
Un complexe de bâtiments magnifiques, qui servent de résidence à l'empereur.
Palais de Daphné
L'une des ailes principales du Grand palais.
Hippodrome
Le stade de la ville, fort de 80 000 places, où se déroulent les courses de chariot.
Bains de Zeuxippe
Des bains publics populaires, ornés de plus de 80 statues de divers personnages historiques, dieux et héros mythologiques.
Milion
Le monument à partir duquel les distances étaient mesurées dans tout l'Empire romain oriental.
Mese
La rue principale, bordée de colonnes, qui débouche sur l'Augustaion.
Praetorium
Le tribunal.
Forum de Constantin
Un second sénat.
Colonne de Constantin
Une colonne haute de cinquante mètres construite de neuf blocs empilés sur laquelle se trouve une statue de Constantin vêtu comme Apollon.
Forum tauri (forum du taureau)
Une place entourée de bains publics, d'églises et de bâtiments administratifs, ornée de portiques et d'une colonne triomphale en son centre.
Forum bovis (forum du bœuf)
Une autre place publique, connue pour être l'endroit où se déroulent les tortures et exécutions publiques.
Mur de Severus
Une fortification défensive qui protège la ville et devient rapidement une muraille intérieure.
Mur de Constantin
La muraille extérieure fortifiée, surmontée de tours à espaces réguliers, à l'ouest du mur de Severus. La ville est donc protégée par deux murailles entre lesquelles s'étend un champ de bataille potentiel. Le mur est actuellement en construction et ne sera achevé que sous Constance II.



Il a déjà préparé, à bord de l'*Andromède*, une liste des équipements et provisions nécessaires qu'il compte donner à l'officier militaire de Cyzique. Il consulte les investigateurs et ajoutera tout objet raisonnable à sa liste (pas de catapulte ou de feu grégeois).

Les investigateurs ont quelques heures à passer à Cyzique pendant que leurs équipements sont rassemblés et que des montures sont achetées, ce qui leur laisse suffisamment de temps pour prendre un repas chaud et se rendre aux bains.

Le christianisme et Constantin

En 330, environ dix pour cent des citoyens romains étaient chrétiens, selon les estimations. Ce nombre croissait rapidement. L'empereur Constantin était très actif dans la promotion du christianisme et jouait un grand rôle au sein de l'Église. Il promulgua l'Édit de Milan en 313, empêchant la persécution des chrétiens, et convoqua le Concile de Nicée en 325, un conseil d'ecclésiastiques ayant pour but de résoudre les différends entre les sectes primitives de la foi chrétienne.

Sur le plan militaire, Constantin utilisait également le christianisme à son avantage. Lors de la bataille du pont Milvius, Constantin ordonna à ses hommes de peindre le Chi-Rho (un symbole chrétien primitif) sur leurs boucliers, en expliquant avoir vu le symbole en rêve, accompagné des mots « Grâce à cela, tu conquerras ». Son armée gagna le combat, une réussite incroyable face à un adversaire tactiquement et numériquement supérieur.

Bien que Constantin ait permis d'autres croyances au sein de l'Empire romain, il n'y avait aucun temple païen à Constantinople. Durant la réorganisation et la construction de Byzance, les styles d'architecture chrétiens ont été subtilement utilisés dans toute la ville. Constantinople était destinée à rapidement devenir le centre du monde chrétien.

Garder le secret

Les soldats en poste à Cyzique aimeraient savoir ce que les investigateurs font en ville. Certains posent la question, d'une manière amicale entre soldats, pour savoir de quelle unité ils font partie et ce qui les amène en Lydie.

Les investigateurs devraient refuser de répondre ou mentir. S'ils révèlent la véritable nature de leur mission, il pourrait en résulter un mouvement de panique.

La seule chose qui se répande plus vite encore qu'une épidémie de peste, c'est une rumeur.

La route jusqu'à Ghilian

Une fois les montures et équipements en leur possession, Tillius Corvus conduit les investigateurs vers le sud-est et le centre de la Lydie. Ils voyagent durant trois jours, traversant montagnes et vallées, trouvant chaque nuit nourriture et abri dans de petits hameaux de fermiers. Durant les deux premiers jours, le voyage est agréable, mais cela change le troisième jour.

Une pluie fine tombe sans discontinuer le 18 mars. Les villageois rencontrés semblent nerveux en voyant des étrangers et reculent si quelqu'un les approche. Ils refusent de parler aux investigateurs ou à Corvus, criant presque : « Allez-vous-en. Il y a une maladie vers l'est. »

Les investigateurs qui réussissent un test d'**Intuition** réalisent que les villageois les évitent puisqu'ils ont peur. En fait, ils craignent autant la peste valérienne que les Mutilés. Les adorateurs ont menacé de punir tous ceux qui parleraient aux autorités de la province.

Si les investigateurs insistent, Corvus leur demande de reprendre la route en disant : « Nous ne sommes pas venus pour faire empirer les choses. Au mieux, nous perdons notre temps. Nous ferions mieux de poursuivre notre chemin jusqu'à l'avant-poste. »

En banlieue de l'avant-poste

L'avant-poste de Ghilian est visible de loin. Une douzaine de tentes imposantes sont plantées à l'extérieur du fort. Les tentes sont placées à cinquante mètres du fort et des gardes sont postés le long de la piste qui les relie. (Il s'agit d'un camp de réfugiés et d'une zone de quarantaine où les villageois et les malades sont logés.)

Alors que les investigateurs approchent, des cavaliers sortent du fort pour les accueillir chaleureusement et les escortent immédiatement jusqu'à leur commandant, le *centenarius* Longinus.

Les soldats, qui semblent tous épuisés, demandent où se trouve le reste de leur bataillon. Si les investigateurs laissent répondre leur commandant, celui-ci indique : « À trois ou quatre jours au moins, la pluie a inondé un certain nombre de gués. » Bien entendu, c'est un mensonge. Les investigateurs sont la seule aide qui a été dépêchée. Si les investigateurs avouent bêtement la vérité, le moral sombre dans tout l'avant-poste. Cela pourrait avoir de graves conséquences par la suite.

Gérer le tribuni comites Tillius Corvus

Tillius Corvus est le commandant du groupe, mais ce sont les investigateurs qui devraient mener le scénario. Corvus est avec eux depuis des années et il a confiance en leurs instincts, il leur demande souvent leur opinion sur les voies à prendre. Il ne gère pas son équipe en se servant d'eux pour qu'ils suivent simplement ses ordres. Cependant, le gardien peut faire en sorte que Corvus leur déconseille certaines actions malavisées ou donne des ordres pour permettre que le scénario se poursuive. Ses suggestions incluent de patrouiller la région, d'enquêter auprès des camps de réfugiés ou de parler aux médecins pour en apprendre plus sur l'épidémie.

Lors des combats, Tillius Corvus est un homme discipliné qui protège les hommes à ses côtés. Il ne cherche ni la gloire ni une mort héroïque. Il tente simplement de garder ses hommes en vie tout en accomplissant sa mission.

L'avant-poste de Ghilian

L'avant-poste est un petit fort militaire, entouré d'un mur de pierres haut de trois mètres et de remparts. Des tours s'élèvent aux quatre coins de la muraille et une porte renforcée est la seule entrée. Dans l'enceinte des murs se trouvent quelques bâtiments, des baraquements, des bureaux, des ateliers et des entrepôts. Le fort est suffisamment grand pour accueillir cent cinquante hommes.

La garnison

Alors que la structure physique est en parfait état et que les entrepôts sont bien approvisionnés, la garnison est en mauvais état.

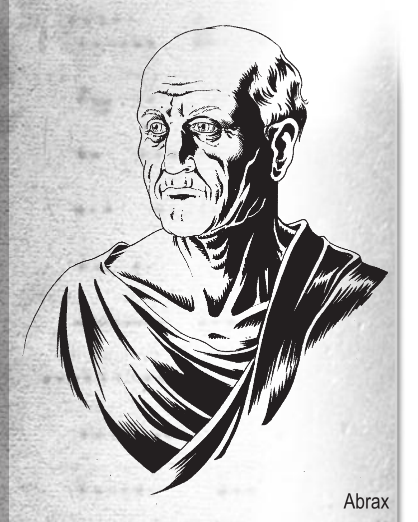
Des cent hommes stationnés, quinze sont malades, quatre ont disparu et neuf sont morts. Les soixante-douze hommes valides restants sont épuisés, dépassés et démoralisés. L'arrivée des investigateurs remonte le moral des troupes. Elles croient qu'ils sont les premiers arrivés d'un groupe plus important venu les épauler.

La rencontre avec le centenarius Longinus

Corvus et les investigateurs sont conduits auprès du commandant de la garnison, le *centenarius* Curio Longinus. C'est un homme petit et costaud de trente ans, aux yeux profondément cernés.

C'est aussi un vétéran décoré des guerres contre Licinius. Cependant, la crise à laquelle il fait face dépasse de loin son domaine de compétences et il a désespérément besoin d'aide.

Longinus accueille avec plaisir le *tribuni comites* Corvus, mais il semble confus. Il a entendu parler des Falcones Fortes et se demande pourquoi des éclaireurs décorés ont été dépêchés pour lui prêter main-forte.


Abrax

Longinus fait entrer Corvus et les investigateurs dans son bureau pour les informer de la situation, mais aussi pour leur demander quels sont leurs ordres et quand les renforts arriveront. Corvus explique que le *magister militium* attend son rapport. Les investigateurs et lui sont la seule aide disponible pour l'instant. Longinus se tasse sur son siège à cette nouvelle, mais Corvus le rassure en disant : « Nous avons déjà fait face à ce genre de situations auparavant, pas vrai les gars ? » Corvus regarde les investigateurs pour qu'ils soutiennent ce mensonge avant de reprendre : « Racontez-nous donc ce qui se passe. » Le commandant prend une profonde inspiration avant de faire son rapport. Les points principaux sont les suivants :

Le rapport du commandant de la garnison

- Depuis plusieurs mois, il reçoit des rapports mentionnant un culte satanique de zélotes, se faisant appeler les Mutilés. Ceux-ci menacent les villageois de la région et leur extorquent des provisions.
- Ses hommes n'ont trouvé aucun signe des adorateurs, mais des attaques ont eu lieu en représailles contre les villages qui avaient demandé de l'aide.
- Dans la même période, un villageois a affirmé que sa femme avait été mordue, alors qu'elle dormait, par une chauve-souris suceuse de sang. Elle est morte peu de temps après de la peste valérienne, cette nouvelle et terrible maladie.
- Les villages de Şirince et d'Alcati se sont totalement vidés de leurs habitants. Les éclaireurs envoyés sur place indiquent qu'ils ont trouvé du sang et des cadavres partout. Certains morts avaient succombé à la peste alors que d'autres avaient été écorchés vifs.
- À partir de ce moment, des dizaines de réfugiés, dont beaucoup étaient malades, ont commencé à se présenter à l'avant-poste, demandant à être protégés. Les réfugiés du village de Kalekoy ont prétendu avoir été attaqués par des adorateurs de Satan et des démons suceurs de sang.
- Le commandant ne croit pas à ces histoires, car la maladie provoque aussi des hallucinations. Cependant, une escouade armée envoyée à Kalekoy a été victime d'une embuscade. La plupart de ses hommes ont été tués ou blessés et certains ont contracté la peste valérienne.
- Une patrouille de quatre hommes a disparu la veille et, depuis, il garde tous ses hommes à l'avant-poste.
- Que faisons-nous maintenant ?

L'enquête

Corvus et les investigateurs ont la garnison à leur entière disposition. Ils peuvent choisir de patrouiller dans la région, de parler aux réfugiés et aux médecins qui campent devant la muraille, ou faire quoi que ce soit d'autre qui leur permettra d'en apprendre plus sur la peste et ses causes.

Ils l'ignorent encore, mais ils n'ont que peu de temps. La deuxième nuit après leur arrivée, peu après minuit, l'Armée de chair et de sang passera à l'attaque.

Le camp de réfugiés

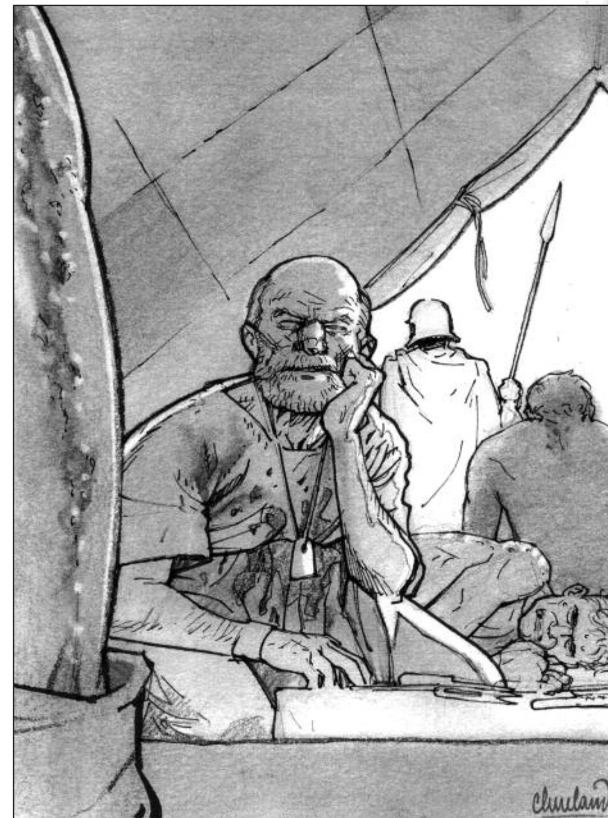
Le camp ne se trouve pas loin de l'avant-poste et consiste en une douzaine de tentes gardées par deux légionnaires. Les tentes sont séparées en deux sections bien distinctes : un camp de réfugiés et une zone pour les malades.

Quarante réfugiés de Kalekoy se trouvent actuellement sur place, et la moitié est infectée. Quinze légionnaires infectés se trouvent dans la tente la plus grande. Abrax, un médecin grec, est en charge du camp.

Le médecin

Abrax est un grand homme maigre de soixante-dix ans. Il est arrivé de Sardes dès qu'il a entendu parler de la peste.

C'est l'un des médecins et érudits les plus respectés de la province de Lydie et il a souvent travaillé sur le terrain. Il est accompagné de deux autres médecins, ses neveux adultes Cristianos et Pilatos.


Le camp de réfugiés

Abrax n'a jamais rencontré une maladie comme la peste valérienne. Il conseille aux investigateurs de ne pas entrer dans le camp et s'ils insistent pour le faire, il exige qu'ils n'aient aucun contact physique avec les patients.

Abrax a noté ses observations mais n'a encore fait aucun progrès dans sa recherche d'un remède.

Abrax est préoccupé et fatigué, mais il comprend que les investigateurs représentent l'aide envoyée par Constantin. Il prend une courte pause pour leur faire part du peu qu'il sait :

- Il ne sait pas s'il s'agit d'une maladie ou d'un empoisonnement, car cela semble être transmis par morsure.
- Les symptômes ne se déclarent pas immédiatement après l'infection et, lorsqu'ils apparaissent, ils durent exactement six jours, ce qu'il trouve très étrange.
- Les premiers symptômes sont une forte fièvre, une grande faiblesse, de la fatigue, une sensibilité à la lumière et une certaine confusion. Les derniers symptômes sont des douleurs terrifiantes, la folie et des lésions ouvertes le long de la colonne vertébrale. Une fois que les patients en arrivent à ce stade, il leur donne une décoction de pavot pour les endormir.
- Quatre personnes sur dix meurent de la peste valérienne. Il s'agit principalement des personnes âgées, fragiles ou très jeunes (comme souvent pour ce genre de maladie). Si le patient survit au-delà du sixième jour, il se remet lentement.
- Les lésions cutanées des personnes atteintes se fusionnent en une unique blessure ouverte. Il faut faire très attention en manipulant les cadavres.
- Abrax ne sait pas si les morts devraient être brûlés ou bénéficier d'une sépulture. Brûler les corps pourrait provoquer une fumée infectieuse, les enterrer pourrait souiller le sol. Pour l'instant, les cadavres sont empilés dans une fosse proche, recouverte d'une toile huilée.
- Puisqu'il est un homme de science, il refuse de croire aux histoires de monstres, de chauves-souris ou de démons qui propageraient la maladie. Il n'y voit que les hallucinations enfiévrées de villageois superstitieux.

Parler aux victimes

Les investigateurs peuvent parler aux réfugiés et aux légionnaires. Les personnes questionnées pourraient être atteintes de la peste, en cours de guérison, être infectées mais ne pas encore le savoir, ou être saines. Certaines sont terrifiées ou ont sombré dans la folie après les horreurs qu'elles ont traversées. Certaines pleurent leur famille ou leurs amis.

La peste valérienne

La peste a été appelée ainsi d'après l'empereur romain Valérien, qui aurait été écorché vif après avoir été capturé par le roi perse Shapur I.

Cette maladie mystérieuse est un don de l'Écorché. Elle est hautement contagieuse. La peste est transmise par le sang et la salive de tous les Ur-Rinna Dauthi, ces créatures non vivantes qui servent les Mutilés (voir ci-dessous). Les décès causés par la peste valérienne font partie du cycle de la vie des Ur-Rinna Dauthi.

Les règles applicables

La peste valérienne agit comme un poison puissant qui attaque le corps durant six jours. Ceux qui sont infectés doivent faire un test de Constitution. Au lieu des 2D10 points de dégâts habituels, les victimes perdent 1D3 points de vie par jour durant six jours consécutifs ou un point de vie par jour si le test de Constitution est réussi. Chaque jour, si le test n'a pas réussi, la victime perd également cinq points de FOR, CON, DEX, INT et APP. Si la victime connaît la peste de réputation, elle perd également 1/1D6 points de Santé mentale une fois qu'elle est malade.

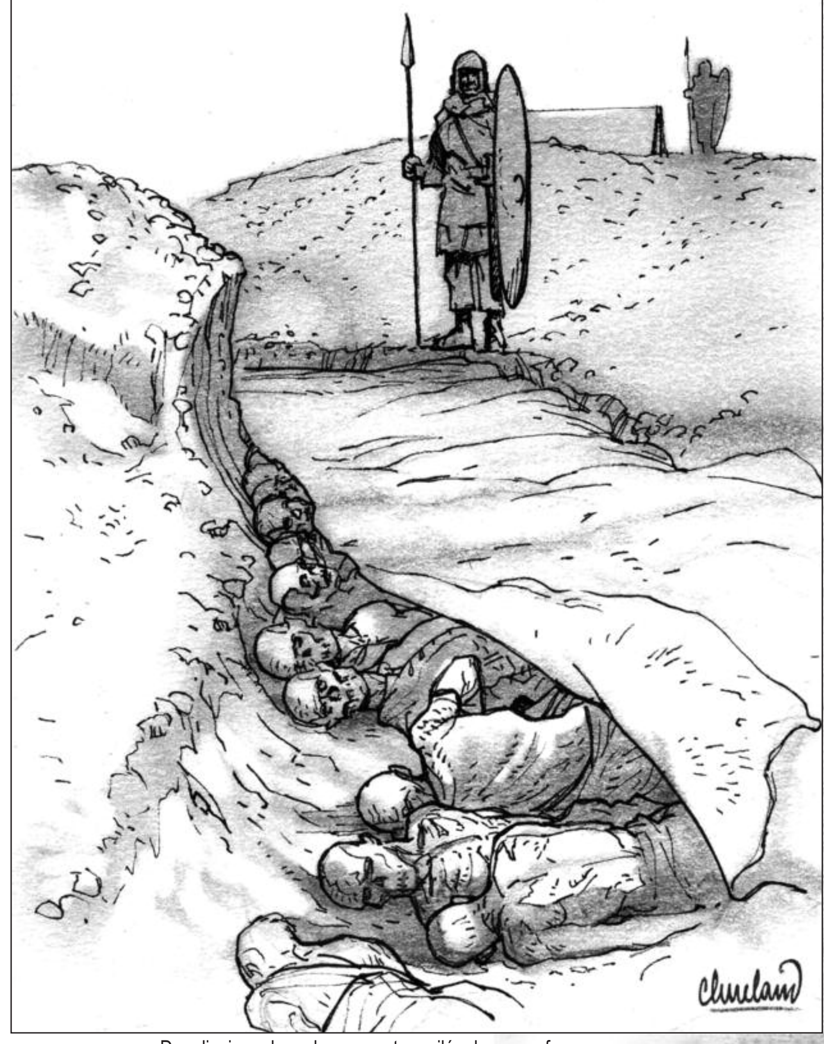
La mort survient lorsque la victime tombe à zéro point de vie ou de CON. Les points de vie perdus à cause de la peste ne peuvent pas être regagnés tant que l'épidémie n'est pas terminée. Si une personne infectée survit, elle guérit à raison d'un point de vie et de cinq points de caractéristiques par jour.

Les symptômes

Les symptômes apparaissent 1D2 jours après l'infection. Ceux qui sont malades deviennent faibles, fiévreux, étourdis et confus. Trois jours après l'éruption de la maladie, les malades connaissent des douleurs affreuses, délirent et souffrent de lésions cutanées le long de la colonne vertébrale, du cou au coccyx.

Le taux de mortalité

Ceux qui meurent de la peste valérienne souffrent terriblement alors que leurs lésions fusionnent pour former une coupure nette le long de leur colonne vertébrale. La peau de la victime se sépare complètement de son corps et peut être retirée en un seul morceau. Ceux qui assistent au décès d'une victime doivent réussir un test ou perdre 1/1D4 points de Santé mentale.



Des dizaines de cadavres sont empilés dans une fosse commune.

Les peaux vivantes

Quatre œuvres d'art d'Unwen

Caractéristiques

CON	10	Endurance	50 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	20	Puissance	99 %
TAI	6	Corpulence	30 %
INT	3	Intuition	15 %
POU	3	Volonté	15 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 8
Déplacement 8
(divers moyens)

Compétence
Athlétisme 30 %

Attaques
Attaque par tour : 1
Les peaux vivantes utilisent diverses manœuvres pour combattre : poignarder, taillader, fouetter.
• Bagarre 45 %
Dégâts 1D6 + 1D4

Armure : Aucune, immunisée contre les armes contondantes. Les empalements ne causent que la moitié de leurs dégâts. Les épées causent leurs dégâts normaux.

Perte de SAN : Voir une peau vivante fait perdre 1/1D6 points de Santé mentale.

Celles qui se trouvent dans le camp de réfugiés sont plus faciles à aborder que les malades.
Ce qu'elles racontent n'est pas nécessairement des faits réels :

Les rumeurs sur la peste valérienne

- C'est une terrible façon de mourir (vrai).
- La peste est causée par des morsures de chauves-souris, de fantômes et de fous (faux, mais il y a un fond de vérité).
- Il s'agit d'une nouvelle forme de rage (faux).
- La peste est propagée par un culte qui se fait appeler les Mutilés (vrai).
- C'est une sanction imposée par Dieu et un signe de l'apocalypse imminente (faux, mais il y a un fond de vérité).
- Ceux qui survivent à la peste y perdent leur âme et sont maintenant maudits (faux).

Les rumeurs sur les Mutilés

- Les Mutilés sont des fous qui s'automutilent en signe de leur dévouement à Satan (faux, mais il y a un fond de vérité).
- La plupart sont des esclaves goths qui ont fui dans les montagnes (vrai).
- Ce sont des hérétiques, des meurtriers et des sorciers, qui ont eu reçu de grands pouvoirs grâce à une alliance avec des forces maléfiques (vrai).
- Le culte a exigé que les villages leur fournissent de la nourriture et les a menacés de ruiner leurs récoltes ou de leur donner des maladies (vrai).
- Le culte contrôle la chauve-souris qui propage la peste valérienne (vrai).
- Les Mutilés possèdent un temple caché quelque part dans les montagnes (vrai).
- Les membres du gouvernement provincial font partie des Mutilés (faux).
- Les Mutilés boivent le sang et dévorent la chair d'êtres humains, comme dans une Cène pervertie (faux, mais il y a un fond de vérité).

Les rumeurs sur d'étranges créatures

- L'épidémie a été causée par une chauve-souris maléfique, un énorme démon aveugle à la bouche béante, échappé des feux de l'Enfer pour se nourrir du sang des vivants pendant la nuit (faux, mais il y a un fond de vérité).
- Des fantômes étranges, ressemblant à des linceuls animés, sortent des ténèbres la nuit pour boire du sang (vrai).
- Des fous buveurs de sang errent, la nuit, dans la montagne (vrai).
- Ces créatures ne sont ni des démons ni des fous, mais plutôt des êtres revenus d'entre les morts (vrai).
- Les monstres sont au service des Mutilés (vrai).
- La morsure de ces créatures cause la peste valérienne (vrai).
- Ces créatures fuient la lumière et sortent lorsque le soleil est caché (vrai).
- Ces créatures peuvent être repoussées en leur montrant un Chi-Rho et en récitant des prières (faux).

Horreur dans le camp de réfugiés

Durant la visite des investigateurs dans le camp de réfugiés, les gémissements d'une victime se transforment en hurlements. La victime pourrait être un homme ou une femme, jeune ou vieux, légionnaire ou villageois, au choix du gardien.

Avec une décoction de pavot à la main, Pilatos se précipite vers la victime, mais celle-ci se tord de douleur et renverse la tasse et le médecin. La victime, les traits terriblement tirés, la peau grisâtre et les yeux injectés de sang, jaillit hors de son lit et s'agrippe à un investigateur de toutes ses forces.

« Je vous en prie, mon père, aidez-moi. Pardonnez-moi mes péchés… Ne les laissez pas m'emmener ! Je les entends déjà ! » La personne délire, mais agrippe l'investigateur de toutes ses forces et celui-ci doit réussir un test de **Force** pour se libérer. Si l'investigateur ne parvient pas à se libérer, les autres investigateurs ou le médecin pourront l'aider.

La victime ne se laisse pas faire et continue de hurler et d'implorer. Lorsque le test de **Force** réussit, on entend un déchirement sourd comme si le tissu cédait, mais c'est la peau de la victime qui se sépare le long de sa colonne vertébrale et se retire totalement du corps.

L'investigateur tombe en arrière, emportant la peau de la victime dans sa chute.

La victime écorchée tombe, en vomissant un liquide noirâtre, puis meurt en quelques minutes. Les autres patients hurlent, pleurent et prient.

Ceux qui assistent à la scène doivent réussir un test ou perdre 1/1D4 points de Santé mentale. Lorsque l'horreur de la scène est passée, Pilatos et Christianos enveloppent la victime dans un drap pour qu'elle puisse être transportée à la fosse commune.

Les investigateurs pourraient se porter volontaires pour accomplir cette triste besogne. Consultez la section « La fosse commune » ci-dessous.

La fosse commune

Les cadavres des victimes de la peste valérienne sont placés dans un fossé naturel, à deux cents mètres du camp. Les cadavres sont soigneusement empilés les uns au-dessus des autres et recouverts de toiles lestées. Bien que cela soit difficile à déterminer au premier coup d'œil, trente-deux corps reposent là, principalement des villageois, à l'exception de six légionnaires.

Ce serait déjà une vision horrible en des circonstances normales, mais il y a d'autres éléments anormaux à prendre en compte. Les cadavres ne laissent échapper aucune odeur de décomposition. Aucune mouche ne tourne autour des corps et les charognards ne se sont pas approchés.

Tous les corps semblent écorchés, mais certains ont encore les vêtements qu'ils portaient. La pile de corps a visiblement été dérangée, car plusieurs corps ont été déplacés. Voir la fosse commune fait perdre 1/1D4 points de Santé mentale. Si Pilatos ou Christianos sont présents, ou si les investigateurs font état de leurs observations, les médecins sont choqués. Les corps ont été traités avec soin depuis les premiers décès et aucun n'a été écorché avant d'être placé dans la fosse.

Une inspection plus poussée

Les investigateurs qui souhaiteraient inspecter les corps devront descendre dans la fosse commune. Au fond, un test réussi de **Pister** permettra de remarquer une piste sanglante qui s'éloigne (voir « La piste sanglante », ci-dessous).

Des tests d'**Écouter** faits dans la fosse permettront d'entendre quelque chose se déplacer sous la pile de cadavres. Si les investigateurs fouillent les corps soigneusement et réussissent un test de **Trouver Objet Caché**, ils découvriront quelque chose sous la pile de corps.

Les peaux vivantes

Quatre Ur-Rinna Dauthi sont tapis là, des peaux humaines vivantes appelées Fill. Les Fill demeurent cachées jusqu'au commencement de l'attaque contre l'avant-poste de Ghilian. À ce moment-là, elles se glissent dans le camp et s'en prennent aux réfugiés.

Si elles sont dérangées durant la journée, les Fill combattent comme des rats acculés, refusant de quitter la fosse ombragée. Si elles sont découvertes durant la nuit, deux d'entre elles attaquent alors que les autres fuient le long de la piste ensanglantée.

La piste ensanglantée

La piste ensanglantée au fond de la fosse parcourt plusieurs centaines de mètres vers l'est, jusqu'à être hors de vue de l'avant-poste. Ensuite, elle quitte le fossé pour poursuivre vers l'est, traversant une région vallonnée (voir la carte).

Des tests réussis de **Pister** permettent de suivre la trace en repérant parfois des flaques de sang ou des gouttes rouges sur les feuilles, ainsi que des traces laissées dans la poussière par une créature qui avance en se traînant à moitié.

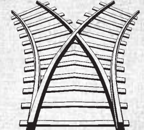
La piste continue sur plusieurs kilomètres avant d'atteindre une ferme abandonnée non loin du village désert de Kalekoy.

Kalekoy

Les investigateurs pourraient atteindre Kalekoy en suivant la piste ensanglantée depuis le camp de réfugiés, ou ils pourraient s'y rendre de leur propre initiative en suivant la route depuis l'avant-poste.

Durant leur voyage, le temps se couvre et il se met à pleuvoir. Les nuages noirs bloquent le soleil.

Une dispute entre villageois



La scène suivante est optionnelle, mais elle est d'une grande importance pour des chrétiens de l'an 330. Deux réfugiés, Jenci et Nezso, s'opposent sur le fait de savoir si les survivants de la peste ont ou non perdu leur âme. Les enfants des deux hommes sont morts, mais la femme de Jenci a survécu, tandis que celle de Nezso est morte. Celui-ci croit que les survivants ont perdu leur âme et qu'ils sont, d'une certaine manière, impurs. Jenci réfute cette déclaration, ayant l'impression que Nezso tente de monter tout le monde contre sa femme Licia. Les deux hommes sont profondément croyants et tout ce qui concerne l'âme immortelle est un sujet à ne pas prendre à la légère.

Les deux hommes, originaires de Kalekoy, n'étaient déjà pas des amis auparavant, quand les choses étaient calmes. Maintenant, confinés dans un camp de réfugiés et obligés d'affronter des événements terribles, ils sont devenus des ennemis jurés, principalement en raison de leurs peurs et de leur frustration. Le gardien pourrait vouloir que les investigateurs se mêlent de la dispute pour la régler, ce qui ne ferait probablement qu'empirer la situation déjà difficile.

Fill (Ur-Rinna Dauthi)

Fantassins de l'Armée de chair et de sang, race inférieure de serviteurs

Caractéristiques

CON	15	Endurance	75 %
DEX	19	Agilité	95 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	10	Corpulence	50 %
INT	7	Intuition	35 %
POU	9	Volonté	45 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 11-12
Points de magie 9
Déplacement 5 (rampe)

Compétences
Athlétisme 47 %
Discrétion 60 %

Pouvoirs spéciaux
Peste valérienne : La peste est inoculée à la victime dès qu'une Fill inflige des dégâts. La victime a 80 % de chance d'être infectée (voir le texte à cet effet pour plus de détails).

Attaques
Attaques par tour : 2
- Bagarre 50 %
  Dégâts 1D4 + 1D4
- Combat : La Fill peut mordre et retenir sa victime pour ne pas qu'elle bouge, tandis qu'elle la vide de son sang.
- Mordre et tenir (manœuvre de combat) : Une fois mordue, la cible est maintenue en place et drainée de 1D3 points de vie de sang par tour. Les armures sont ignorées.

Armure : Peau épaisse (2 points de protection), immunisée contre les armes contondantes. Les empalements ne causent que la moitié de leurs dégâts. Les épées causent leurs dégâts normaux. Le contact avec la lumière directe du soleil fait perdre 1D3 points de dégâts par tour aux Fill.

Perte de SAN : Voir une Fill fait perdre 1/1D6 points de Santé mentale.

Les origines de l'Ordre des Mutilés



L'Ur-Rinna Dauthi

Trois ans auparavant, un esclave goth dément du nom d'Unwen a tué les enfants de son maître et a fui vers les montagnes de Lydie centrale, sous les ordres d'une voix que seul son esprit tordu pouvait entendre. La voix a demandé à Unwen d'aller jusqu'à un passage caché dans les montagnes menant à un temple souterrain. Le temple a été bâti par les Voors, cette race inhumaine de nains albinos, qui a plus ou moins disparu alors que l'humanité croissait. Cette caverne était un lieu de culte de l'un de leurs nombreux dieux maléfiques, une déité appelée l'Écorché, un avatar de Nyarlathotep.

Unwen a exploré le temple désert et a découvert que les Voors avaient disparu depuis longtemps, mais que leurs enseignements étaient disponibles pour tout nouveau disciple avide de connaissances. La magie noire du temple a perverti la perception d'Unwen, lui permettant de lire les écrits des Voors.

C'est ainsi qu'il a appris les secrets sombres des rites maléfiques qui ont donné à son âme un nouvel objectif. Au pied de la statue de l'Écorché, il a découvert un artefact des Voors, un couteau à écorcher fait de pierre extraterrestre et d'os. Il a pris l'arme et l'a nommée Mims Sahis, ce qui signifie « couteau à écorcher » dans sa langue goth natale.

Unwen a utilisé l'artefact et a prié pour vouer son corps à la gloire de son nouveau dieu et maître, l'Écorché. Il s'est mutilé durant un mois de rituels et, en retour, il s'est vu accorder des pouvoirs indicibles. Unwen s'est relevé, transformé physiquement en une chose noire et peu naturelle. Il est devenu Unwen Ga-Walith, l'Élu, une sorte de demi-dieu malveillant plutôt qu'un homme mortel.

Unwen a utilisé ses pouvoirs pour libérer un certain nombre d'esclaves goths qu'il a conduits jusqu'au temple. Il leur a appris à vénérer l'Écorché et a sacrifié ceux qui s'y refusaient. Tous les nouveaux adeptes ont sacrifié une partie de leur peau en guise d'offrande. Il s'agit du premier culte humain organisé voué à l'Écorché. Le culte des Mutilés était né.
Les Ur-Rinna Dauthi

Unwen a utilisé le Mims Sahis pour écorcher le bas de son visage en offrande à son dieu. Sa peau s'est animée, volant en une terrible parodie de chauve-souris. Il s'agit du Mustrigg, qui signifie chauve-souris en langue goth, qui est devenu le premier Ur-Rinna Dauthi, qui désigne les morts relevés.

Le Mustrigg a quitté le temple en volant et a mordu des gens dans des villages voisins, les infectant d'un virus surnaturel et mortel. Les villageois ont donné le nom de peste valérienne à la maladie et, rapidement, les premières victimes sont mortes. La peau des victimes s'est animée, se retirant du reste de leur corps pour devenir la seconde forme des Ur-Rinna Dauthi, nommée Fill (selon le mot goth signifiant peau).

Les Fill ressemblent à des peaux humaines desséchées qui rampent à la manière d'une pieuvre sur terre ou d'une marionnette aux fils coupés. Elles sont très discrètes, peuvent se cacher ou se déplacer dans des espaces restreints sans aucun problème. Au combat, les Fill se saisissent de leurs adversaires de leurs membres caoutchouteux et les mordent avec les rebords durs de ce qui était autrefois leurs lèvres et leurs yeux. La morsure de ces créatures propage également la peste valérienne.

Les Fill sont assoiffées de sang humain et, après avoir drainé l'équivalent de cent points de TAI de sang, elles se transforment, plutôt violemment, en des créatures appelées Grimmitha.

Les Grimmitha (nommées ainsi d'après le mot goth signifiant rage) sont des monstres agressifs, des créatures féroces possédées d'une soif de sang inextinguible. Ce sont des créatures avec des oreilles semblables à celles des chauves-souris, des yeux noirs vides de toute expression et de longs crocs. Leurs longs membres se terminent sur des griffes acérées. Comme pour tous les Ur-Rinna Dauthi, la morsure des Grimmitha transmet la peste valérienne.

Unwen Ga-Walith est le plus grand de tous les êtres surnaturels demeurant au temple. Il possède maintenant une force surhumaine et n'est ni vivant ni mort, mais bien une créature qui transcende ces simples distinctions. Il peut se soigner par la simple force de sa volonté, connaît de nombreux sorts et est armé du Mims Sahis. En plus, il commande les Mutilés et l'Armée de chair et de sang.

Les faiblesses des Ur-Rinna Dauthi

Le soleil fait se dissoudre la chair de ces créatures. Chaque tour passé au contact de la lumière directe du soleil provoque 1D3 points de dégâts aux Ur-Rinna Dauthi. Ces créatures sont principalement actives durant la nuit.

La route jusqu'à Kalekoy

La piste depuis l'avant-poste contourne la colline, se dirigeant vers le nord et traversant deux villages déserts. À Şirince, les maisons sont abandonnées, des corps écorchés traînent dans la boue, étrangement épargnés par les charognards ou la pourriture. Des scènes semblables attendent les investigateurs au village d'Alcati.

La ferme

La piste ensanglantée comme la route depuis l'avant-poste passe devant une ferme, non loin de Kalekoy. Une douzaine de cadavres jonchent le sol, dont une demi-douzaine sont écorchés. Les portes de la ferme sont ouvertes, mais celles de la grange sont fermées.

La pluie détrempe le toit en chaume. Trois Grimmitha sont tapies dans la grange.

Alors que les investigateurs approchent, les créatures ouvrent la porte de la grange et se précipitent sur eux, hurlant et geignant, désespérées de se nourrir de sang humain.

Les Grimmitha combattront jusqu'à être détruites.

Les jeunes adorateurs

Deux jeunes adorateurs se cachent dans le fumoir de la ferme et observent la bataille. Si les investigateurs l'emportent, les adorateurs tenteront de prévenir le reste de leur groupe, installé dans l'église catholique au centre de Kalekoy. Un test réussi de **Trouver Objet Caché** ou d'**Écouter** permet de repérer les adorateurs alors qu'ils tentent de se faufiler hors de la ferme.

Les deux adorateurs sont un jeune homme du nom de Ricimar et une femme de chambre appelée Adosina. Tous deux sont des Goths de treize ans, des enfants de Mutilés plus âgés. Des lambeaux de peau ont été arrachés de leur visage et de leur corps, les tissus à vif formant des motifs géométriques. Ils portent une robe noire par-dessus un pantalon en cuir, des bottes et une ceinture en corde. Tous deux portent une dague et un petit bouclier.

Les jeunes adorateurs pourront être facilement rattrapés avant de s'enfuir. Ils tentent de se défendre, mais il est évident que les investigateurs font face à des combattants sans entraînement. Les investigateurs pourront s'en débarrasser facilement, mais devraient réaliser que les jeunes adorateurs seraient une bonne source d'informations.

Si l'un d'eux, ou les deux, sont capturés, ils peuvent être ramenés à l'avant-poste de Ghilian pour être interrogés.

L'Armée de chair et de sang

Plus d'une centaine d'Ur-Rinna Dauthi sont rassemblés au centre de Kalekoy, un mélange de Grimmitha et de Fill. Le même nombre d'adorateurs se trouve à l'intérieur de l'église catholique, chantant en langue goth les louanges de leur dieu, tout en se découpant des lambeaux de chair. La voix gutturale d'Unwen se fait entendre, menant les autres dans cette prière blasphématoire, et à chaque phrase, la ferveur grandit.

Les rites retiennent l'attention des créatures et des adorateurs et les investigateurs bénéficient donc d'un dé de bonus aux tests de **Discrétion** nécessaires s'ils gardent leurs distances.

Les hommes des Falcones Fortes sont des éclaireurs chevronnés et ils savent reconnaître un camp ennemi qui se prépare à la guerre. L'avant-poste de Ghilian doit être averti et Tillius Corvus donne l'ordre de la retraite.

Les prisonniers

S'ils sont capturés, Ricimar et Adosina ne disent rien, se contentant de sourire à leurs geôliers avec des regards rêveurs.

Si les réfugiés apprennent que deux Mutilés ont été faits prisonniers, ils demandent à ce que les adorateurs leur soient livrés pour être lapidés immédiatement. Si les investigateurs expliquent qu'ils doivent d'abord être interrogés et contraints à trahir les secrets de leur culte, les villageois accepteront de surseoir à l'exécution.

Le *centenarius* Longinus est particulièrement désireux d'en apprendre plus sur ce mystérieux culte et fournira une salle pour l'interrogatoire. Les adorateurs demeurent calmes et ne semblent pas s'inquiéter outre mesure de leur situation. Toute tentative de les faire parler grâce à **Baratin** ou **Persuasion** échoue automatiquement. Des mesures plus directes devront être entreprises.

Les adorateurs ne parleront qu'après avoir été torturés, lorsqu'ils s'y sentiront contraints. Une fois que cela sera le cas, les investigateurs pourront refaire des tests de **Baratin** ou **Persuasion** et espérer réussir.

Si les investigateurs réussissent à faire parler les prisonniers, ils racontent n'importe quelle insanité. Ils se sentent en confiance puisqu'ils savent que l'Armée de chair et de sang détruira prochainement l'avant-poste.

Voilà certaines de leurs affirmations :

- L'Armée de chair et de sang vous détruira tous. Les mortels ne sont pas de taille face aux Ur-Rinna Dauthi !

Ricimar et Adosina

Acolytes de l'Ordre des Mutilés

Caractéristiques

APP	9	Prestance	45 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	9	Connaissance	45 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact 0
Points de vie 10
Santé mentale 30

Compétences

Athlétisme 30 %
Discrétion 25 %
Écouter 40 %
Trouver Objet Caché 40 %

Langues

Goth (langue maternelle) 45 %
Latin 20 %

Combat

- Bagarre 25 %
  Dégâts 1D3
- Long couteau 25 %
  Dégâts 1D6
- Bouclier 20 %
  Bloque les attaques, 20 points de vie

Armure : Cuir souple (1 point de protection), pas de casque

Sortilèges : *Mauvais œil, Provoquer la cécité*

Unwen Ga-Walith

Meneur de l'Ordre des Mutilés

Caractéristiques

CON	26	Endurance	99 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	20	Puissance	99 %
TAI	14	Corpulence	70 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées
Impact +1D6
Points de vie 20
Points de magie 16, plus 10 stockés dans le Mims Sahis

Compétences

Athlétisme	50 %
Discrétion	65 %
Écorcher un humain	90 %
Écouter	45 %
Trouver Objet Caché	70 %

Langues

Goth (langue maternelle)	60 %
Latin	30 %

Attaques
Attaque par tour : 1

Combat
• Mims Sahis 75 %
Dégâts 2D4 + 1D6. Les armures sont ignorées. Coupure pénétrante*.

Le Mims Sahis : Le tranchant surnaturel du Mims Sahis lui permet de ne pas tenir compte des armures. Il fonctionne comme un petit couteau, mais provoque 2D4 + Impact points de dégâts. 50 % des dégâts causés par le Mims Sahis ne peuvent pas être soignés par des moyens naturels, ce qui signifie que la victime portera la blessure jusqu'à sa mort, à moins d'être soignée par des moyens ésotériques, y compris des rituels. Le Mims Sahis peut drainer la moitié des points de magie des victimes qu'il tue, et peut contenir jusqu'à 25 points de magie. Pour en savoir plus sur le Mims Sahis, consultez le scénario *Pain ou pierre*.

*** La Coupure pénétrante :** Dans les mains d'Unwen, le Mims Sahis inflige une Coupure pénétrante. Les victimes qui perdent ne serait-ce qu'un point de vie en raison de ce couteau maudit doivent réussir un test difficile de CON. Sinon, elles tombent au sol, paralysées par la douleur. Les victimes peuvent tenter, une fois par tour, de surmonter la douleur. Un test réussi les immunise contre la douleur jusqu'à la fin du combat.

Armure : Peau épaisse (2 points de protection). Unwen peut récupérer les points de vie qu'il perd par la seule force de sa volonté, récupérant un point de vie par point de magie sacrifié.

Sortilèges : *Arrêt cardiaque, Contrôler la peau, Domination, Forme de chauve-souris, Malédiction, Mauvais œil, Provoquer la cécité, Provoquer une maladie*

Perte de SAN : Voir Unwen Ga-Walith fait perdre 0/1 point de Santé mentale, ou 1/1D6 s'il est vu sans sa peau.

- Les Fill et les Grimmitha boiront votre sang et vos peaux desséchées viendront grossir nos rangs !
- Gloire à Unwen Ga-Walith, prophète immortel de l'Écorché, celui qui nous ouvre la voie ! C'est un dieu parmi les hommes, le premier à avoir lu les murs sacrés !
- Bientôt, la grande foi des Mutilés et l'Armée de chair et de sang balaiera l'empire comme un incendie balaierait un champ d'orge desséché !
- Le fort tombera entre nos mains. L'Armée de chair et de sang attaquera ce soir !
- Ce n'est que le début. Nous détruirons Sardes, Cyzique et Constantinople !

L'avertissement

Les investigateurs peuvent apprendre l'attaque imminente contre l'avant-poste de Ghilian par deux moyens : en voyant le camp ennemi à Kalekoy ou en interrogeant les prisonniers attrapés à la ferme.

S'ils bénéficient de cet avertissement, Corvus prendra le commandement de la garnison et demandera à tous les légionnaires de s'armer et de monter la garde. Arbalètes chargées et lances seront distribuées. Des sentinelles seront dépêchées sur les routes descendant de la montagne.

Le camp de réfugiés se trouve à l'extérieur des murs. Longinus refuse que les habitants du camp soient admis dans le fort, car la peste représente un risque aussi grave que la bataille imminente. Corvus comprend sa position. Que conseillent les investigateurs ? Laissez-les décider.

L'attaque contre l'avant-poste de Ghilian

Les Mutilés ont rassemblé une force importante d'Ur-Rinna Dauthi et d'adorateurs humains, dans le but d'attaquer la garnison et les camps de réfugiés. La deuxième nuit, au plus fort de la nuit, ils surgissent de partout en des vagues hurlantes de morts-vivants et de déments humains, tous sous les affres d'une soif de sang. Des dizaines de Fill rampent le long des murs tandis que des Grimmitha plus nombreux encore escaladent la muraille grâce à leurs griffes. Les adorateurs suivent avec des échelles et des grappins. Ceux qui assistent à cette bataille doivent réussir un test ou perdre 1D3/1D8 points de Santé mentale. (Si les investigateurs n'ont pas autorisé les réfugiés à entrer dans le fort, voir le campement pris d'assaut ne fait qu'empirer les choses, et la perte de Santé mentale est de 1D4/1D10 points.)

Plus loin derrière, sagement hors de portée des projectiles venant de l'avant-poste, se trouve le prophète des Mutilés et commandant des forces ennemies : Unwen Ga-Walith, l'élu de l'Écorché. De lui n'est visible qu'une silhouette en robe noire, montée sur un cheval également écorché, loin derrière ses lignes de combattants. Il lève le Mims Sahis au-dessus de sa tête et aboie prières et ordres, ne faisant qu'exciter la frénésie de ses créatures et des adorateurs. Seuls ceux qui échouent à un test de **Chance** aperçoivent Unwen Ga-Walith, et ils devront faire un autre test de **Santé mentale** ou perdre 1/1D4 points supplémentaires.

La bataille dans la bataille

Les vagues de monstres et de maniaques s'avancent vers les murs. Laissez les investigateurs se défendre à distance durant un tour avant que les premiers ennemis n'atteignent le sommet de la muraille, deux tours s'ils ont préparé leur défense.

Des combats au corps à corps éclatent partout. Les investigateurs doivent mener par l'exemple. Leurs succès détermineront si la garnison tombe ou non.

Les investigateurs ont un certain nombre d'adversaires à battre, déterminé par les actions accomplies jusqu'à présent. Si les investigateurs emportent leurs combats, la garnison ainsi que le fort seront sauvés. Si les investigateurs échouent, la garnison est en déroute et le fort tombe.

Le gardien peut modifier le nombre initial d'adversaires par investigateur s'il le souhaite, mais la règle de base est la suivante :
Nombre d'attaquants standard : 5 Fill, 5 Grimmitha, 2 adorateurs.

- **Si les investigateurs ont anéanti le moral des troupes en révélant qu'aucune escouade ne viendrait à leur aide :** + 2 Fill, + 1 Grimmitha, + 1 adorateur.
- **Si les investigateurs ont prévenu la garnison de l'attaque imminente :** - 1 Fill, - 1 Grimmitha.
- **Si les investigateurs ont fait rentrer tous les occupants du camp dans le fort avant l'attaque :** - 1 Fill, - 1 Grimmitha.
- **Si les investigateurs ont remonté le moral des défenseurs de l'avant-poste (ce qui nécessite un test réussi de Baratin, de Persuasion ou de Crédit) :** - 1 Fill, - 1 Grimmitha.

Ghilian est sauvé

Si les investigateurs vainquent le nombre d'adversaires prédéterminé, l'attaque ennemie est repoussée. L'Armée de chair et de sang est décimée. Les attaquants survivants fuient et disparaissent dans l'obscurité. Le *centenarius* Longinus tout comme le *tribuni comites* Corvus interdisent de les poursuivre. Qui sait ce qui pourrait les attendre dans l'obscurité ?

« J'ai choisi mes meilleurs hommes, des hommes que j'admire, sur lesquels je savais pouvoir me reposer, dit Corvus aux investigateurs après le combat. Vous ne m'avez pas déçu. Je n'ai jamais été si fier d'être votre commandant. Au crépuscule de nos carrières, nous venons de livrer notre meilleur combat. » Il lève son épée et crie : « Falcones ! » Les légionnaires survivants peuvent reprendre ce cri et crier « Falcones » à trois reprises.

Au matin, les défenseurs de l'avant-poste peuvent enterrer ou brûler les morts, s'occuper des blessés, célébrer en silence et remercier Dieu de cette victoire.

De nombreux combattants sont morts, plus encore sont blessés, mais l'avant-poste a tenu bon. Le *centenarius* Longinus, les hommes de la garnison et les réfugiés qui ont survécu remercient les investigateurs qui leur ont sauvé la vie, les saluant comme des héros.

Ghilian est perdu

Si les investigateurs ne parviennent pas à vaincre le nombre d'adversaires prédéterminé, l'avant-poste de Ghilian tombe aux mains ennemies. Cependant, le *tribuni comites* Tillius Corvus et ses hommes des Falcones Fortes n'ont pas survécu aussi longtemps sans savoir quand il était temps d'abandonner le combat et de fuir.

Le gardien devrait décider du bon moment où battre en retraite afin de s'assurer que les investigateurs ne soient pas tous tués en défendant l'avant-poste. Lorsque Tillius Corvus décide que le fort est devenu indéfendable, il donne l'ordre à ses hommes de battre en retraite.

Corvus s'assure que tout investigateur inconscient soit porté pour sortir, s'en chargeant lui-même si nécessaire.

Ses efforts pour organiser la retraite ordonnée des autres défenseurs du fort échouent et les légionnaires paniqués en oublient toute discipline. Tillius Corvus refuse de prendre part à leur déroute et conduit ses hommes vers une retraite précipitée mais ordonnée, alors que l'avant-poste de Ghilian brûle en arrière-plan. Alors qu'ils fuient, ils entendent des hurlements, des appels à l'aide, les cris d'agonie des mourants et des supplications.

Tous les investigateurs qui participent à cette retraite humiliante doivent réussir un test ou perdre 1/1D3 points de Santé mentale.

Corvus trouve un endroit où ils pourront se cacher jusqu'au matin. « À l'aube, nous y retournerons, nous repérerons leur piste et suivrons ces démons jusqu'à leur refuge, explique-t-il. Tant que nous serons en vie, la mission se poursuivra. Nous avons perdu une bataille, mes frères, cela nous est déjà arrivé, mais à la grâce de Dieu nous gagnerons la guerre. Je prends le premier tour de garde. »

Le temple de Voor

Une fois la bataille finie, les investigateurs peuvent trouver et attaquer le temple souterrain occupé par les Mutilés.

Si l'avant-poste a été sauvé, les investigateurs peuvent être aidés d'une douzaine des légionnaires survivants dans leur mission de nettoyage.

Sinon, Corvus et les investigateurs seront les seuls participants de cette tentative ultime au cœur du territoire ennemi. Quel que soit le cas, l'objectif demeure le même : éradiquer les Mutilés et tuer Unwen Ga-Walith.

La piste

L'Armée de chair et de sang retourne au temple après la bataille, qu'elle ait gagné ou perdu.

Si les investigateurs ont remporté la bataille pour l'avant-poste de Ghilian : La piste est jonchée des cadavres d'adorateurs qui ont succombé à leurs blessures durant la retraite. Le cheval écorché est également mort, tué d'un coup de grâce après s'être cassé la patte avant dans un fossé.

Si les investigateurs ont perdu la bataille : Les Mutilés ont emporté des dizaines de prisonniers. La piste est large et facile à suivre.

Quel que soit le cas, la piste est facile à suivre et ne nécessite aucun test de **Pister**. Elle mène jusqu'à Kalekoy dans un premier temps, puis dix kilomètres plus loin, elle oblique vers le nord-est et les montagnes. La piste se termine à l'entrée d'un col de montagne qui est habilement caché et plutôt difficile à repérer. Sans une piste évidente, il serait possible de passer, sans la voir, à deux mètres de l'entrée du col.

Le col

Le passage étroit, à peine assez grand pour une seule personne, se faufile dans la montagne en une montée rude.

Si les investigateurs sont accompagnés par des légionnaires du fort, ceux-ci attendent que les éclaireurs ouvrent la marche.

Au bout d'un kilomètre, la piste devient un chemin de montagne, large de près de deux mètres, mais à la pente plus prononcée

Adorateurs de l'Ordre des Mutilés

Caractéristiques

APP	9	Prestance	45 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	9	Connaissance	45 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 13/6*
Santé mentale 0

* Les adorateurs blessés n'ont plus que 6 points de vie.

Compétences
Athlétisme 30 %
Discrétion 25 %
Écouter 40 %
Trouver Objet Caché 40 %

Langues
Goth (langue maternelle) 45 %
Latin 20 %

Combat
• Bagarre 50 %
Dégâts 1D3 + 1D4
• Long couteau 75 %
Dégâts 1D6 + 1D4
• Bouclier 20 %
Bloque les attaques, 20 points de vie

Armure : Cuir souple (1 point de protection), pas de casque

Sortilèges : *Malédiction, Mauvais œil, Provoquer la cécité*



Grimmitha (Ur-Rinna Dauthi)

Soldats de l'Armée de chair et de sang, race supérieure de serviteurs

Caractéristiques

CON	10	Endurance	50 %
DEX	19	Agilité	95 %
FOR	20	Puissance	100 %
TAI	14	Corpulence	70 %
INT	7	Intuition	35 %
POU	9	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact +1D6
Points de vie 12
Points de magie 9
Déplacement 12

Compétences

Athlétisme 47 %
Discrétion 60 %

Pouvoirs spéciaux

Peste valérienne : La peste est inoculée à la victime dès qu'une Grimmitha inflige des dégâts. La victime a 80 % de chance d'être infectée (voir le texte à cet effet pour plus de détails).

Attaques

Attaques par tour : 2

Une Grimmitha attaque avec ses dents et ses griffes.

- Bagarre 60 %
  Dégâts 1D4 + 1D6
- Mordre et tenir (manœuvre de combat) : Une fois mordue, la cible est maintenue en place et drainée de 1D3 points de vie de sang par tour. Les armures sont ignorées.

Armure : Peau épaisse (2 points de protection), immunisée contre les armes contondantes. Les empalements ne causent que la moitié de leurs dégâts. Les épées causent leurs dégâts normaux.

Perte de SAN : Voir une Grimmitha fait perdre 1/1D6 points de Santé mentale.

encore. Le chemin est bordé d'un côté par une façade montagneuse abrupte, de l'autre par une gorge profonde d'une trentaine de mètres. Cela semble dangereux mais, si les investigateurs avancent précautionneusement, aucun test n'est nécessaire pour passer sans danger. La piste se continue sur près d'un kilomètre avant de déboucher sur un plateau encadré de falaises.

Les légionnaires venus de l'avant-poste de Ghilian font demi-tour lorsque la piste débouche sur la falaise. Le dernier investigateur de la colonne peut faire un test de **Trouver Objet Caché** pour remarquer qu'ils partent. Corvus secoue simplement la tête pour indiquer qu'il vaut mieux les laisser partir.

Le plateau

Le plateau est un espace circulaire d'environ cent mètres de diamètre encadré de falaises hautes d'une vingtaine de mètres de chaque côté, de sorte que les investigateurs ont l'impression de se trouver dans le fond d'un immense seau. Dix-sept imposantes pierres ont été dressées au centre du plateau, autour d'un grand trou. Les pierres mesurent trois mètres de haut et deux de large et sont couvertes de hiéroglyphes à moitié effacés. Les anciens symboles de Voor sont devenus illisibles au fil du temps. Enchaîné à chaque pierre se trouve un humain écorché vif. Il n'existe aucun moyen de quitter le plateau, sinon par le chemin que les investigateurs viennent d'emprunter et l'énorme trou.

Le trou

Le trou large de près de huit mètres s'ouvre sur un boyau qui plonge dans les ténèbres. Une torche lâchée disparaîtra dans l'obscurité et une pierre semblera ne jamais atteindre le fond. Les côtés du trou semblent lisses, à l'exception de quelques prises pour les mains. Il serait suicidaire de vouloir descendre sans corde et la longueur de corde nécessaire est impossible à déterminer.

Les investigateurs qui réussiront un test de **Trouver Objet Caché** en examinant les bords du trou feront une découverte extraordinaire. Ils remarqueront un escalier en colimaçon qui descend le long du boyau, si habilement dissimulé qu'il est presque invisible vu du dessus. Se laisser tomber de moins de deux mètres de haut sur l'escalier est sans danger, mais inquiétant tout de même. L'escalier mesure un mètre vingt de largeur, n'a pas de rampe et s'enfonce dans le sol.

La barrière

Après avoir descendu cent vingt mètres, les investigateurs se trouvent face à une barrière d'un noir d'encre. Elle est semblable à une tache d'huile qui flotterait à la surface d'une mare, sauf qu'elle se trouve en l'air et recouvre complètement le boyau. La barrière empêche le passage de la lumière et du son, ce qui explique que les torches lancées aient disparu et que les pierres n'aient jamais semblé toucher le fond. La barrière est gluante au toucher et son contact fait en sorte que les investigateurs sentent une vague de froid se propager dans leur corps. Les investigateurs passent un mauvais moment lorsqu'ils traversent la barrière, sentant les marches sous leurs pas sans pouvoir voir leurs pieds.

Cet étrange effet magique a été placé là par les Voors pour empêcher toute intrusion et les protéger de la lumière du soleil. Les marches s'enfoncent encore sur cent vingt mètres avant d'arriver au temple.

Entrer dans le temple

Ces salles faisaient autrefois partie d'un immense complexe souterrain. De nos jours, des centaines de milliers d'années après leur construction, seules quelques salles demeurent. La majeure partie des ruines de ce temple de Voor s'est effondrée au cours des ans.

Les brumes débilitantes : De petits trous dans le sol, dans les murs et dans le plafond laissent périodiquement échapper un nuage de vapeur grise. Celle-ci sent vaguement les fleurs et se déplace dans le complexe, pourtant dépourvu de tout courant d'air, comme si elle obéissait à des ordres.

Respirer ces vapeurs ouvre l'esprit à l'influence maléfique du temple, faisant perdre un point de Santé mentale par heure d'exposition.

L'assaut sur le temple de Voor

Le temple de Voor a été conçu pour une équipe complète composée des six investigateurs prêts à jouer. Les événements décrits ici peuvent être ajustés en fonction du nombre d'investigateurs et de leur style de jeu. Le gardien est également libre d'ajouter ou de retirer des éléments selon ses préférences.

La situation dans le temple est différente selon ce que les investigateurs ont gagné ou perdu la bataille pour l'avant-poste de Ghilian. Ces différences sont indiquées dans les descriptions.

Le temple de Voor

Sortie
0 5 10 15 20
Pieds
septentrio caecias subsolanus vulturnus auster africus favonius corus
Les réserves
Les baraquements
SPQR
Les hiéroglyphes de Voor
Circuit de patrouille route (sens horaire)
L'icône centrale
L'école de la chair
Le temple
Les tombeaux
Prisonniers
Le sentier des patrouilleurs du culte
Le sanctuaire

L'entrée

Le passage en bas de l'escalier mène à une grande salle. Des marches en pierre descendent encore. Des torches sont allumées et accrochées sur les murs, ce qui est un signe d'occupation humaine.

La lumière éclaire des symboles brillants sur les murs. La pièce est ornée de mosaïques, faites de dents d'humains primitifs, décrivant des créatures naines héroïques (les Voors) combattant des sauvages armés de lances (les humains).

Les investigateurs pourraient rencontrer une patrouille s'ils restent trop longtemps dans la pièce.

La patrouille

Les adorateurs patrouillent dans le complexe. Le chemin suivi par la patrouille est indiqué sur la carte et va du temple à l'entrée. La patrouille ne fait aucune tentative pour rester discrète et son approche peut être détectée en réussissant un test d'**Écouter**, avec un dé de bonus.

Les investigateurs peuvent facilement se cacher et éviter la patrouille, sans aucun test nécessaire. Si les investigateurs attaquent, les adorateurs appelleront à l'aide, ce qui fera



sortir les Ur-Rinna Dauthi des tombeaux (voir ci-dessous). Les investigateurs peuvent tenter d'éliminer la patrouille discrètement, bien que cela soit difficile et risqué.

Si les investigateurs ont remporté la bataille pour l'avant-poste de Ghilian : La patrouille est composée de deux adorateurs blessés et démoralisés.

Si les investigateurs ont perdu la bataille : La patrouille est composée de trois adorateurs, de bonne humeur, occupés à partager une bouteille de vin. Le gardien devrait réduire de vingt pour cent les compétences des adorateurs, vu leur état d'ébriété avancée.

Les tombeaux

Les Mutilés utilisent cette salle pour loger l'Armée de chair et de sang. Tous les Ur-Rinna Dauthi encore vivants se reposent là après la bataille pour l'avant-poste de Ghilian. Aucune lumière ne s'y trouve. La salle est parfaitement obscure.

Si les investigateurs ont remporté la bataille : Une douzaine de créatures blessées se trouvent dans la salle, blotties les unes contre les autres dans le noir. Les investigateurs peuvent entrer dans la salle et les tuer assez facilement ou progresser discrètement en leur délivrant le coup de grâce. Il y a sept Fill blessées (5 points de vie chacune) et cinq Grimmatha blessées (7 points de vie chacune).

Si les investigateurs ont perdu la bataille : Il reste une soixantaine d'Ur-Rinna Dauthi, autant de Fill que de Grimmatha, qui dorment après s'être gorgées de sang.

Elles dorment autour d'un groupe de trente-deux prisonniers humains enchaînés. Tous sont infectés par la peste valérienne et, dans six jours, la plupart mourront et leur peau se détachera pour rejoindre les rangs de l'Armée de chair et de sang. Sauver les prisonniers ou vaincre la horde d'Ur-Rinna Dauthi devrait être une tâche impossible pour les investigateurs.

Les baraquements

Cette petite salle sert de dortoir commun aux membres des Mutilés. Treize hamacs s'y trouvent, faits de peau humaine tannée. Pour l'instant, la pièce accueille de quatre à dix adorateurs. Ceux qui s'y trouvent dorment, soit après avoir été blessés, soit pour cuver leur vin après avoir célébré leur victoire.
Si les investigateurs ont remporté la bataille : La salle contient deux adorateurs blessés.

Si les investigateurs ont perdu la bataille : La salle contient cinq adorateurs.

Si Ricimar et Adosina n'ont pas été capturés : La salle contient deux adorateurs, ainsi que Ricimar et Adosina.

Les réserves

Il s'agit de la pièce où le culte garde ses réserves de nourriture et d'eau. Plusieurs caisses, paniers et barils s'y trouvent, remplis de céréales, d'eau fraîche, de vin doux, de pain, de fruits séchés et de viandes salées.

Le temple

Le temple se trouve au centre du complexe et à son point le plus bas. Deux passages y mènent depuis les quartiers supérieurs.

Les murs de cette imposante salle ovale sont couverts de hiéroglyphes de Voor, qui sont tout d'abord totalement illisibles (voir « Les écrits sur les murs »). Au centre de la pièce se trouve une colonne naturelle qui a été sculptée en une statue magnifique, mais terrible, d'un humain écorché (voir « L'icône centrale »). Vers le fond de la pièce se trouve une zone vouée à l'instruction religieuse et aux rituels d'écorchage (voir « L'école de la chair »).

La brume grise et odorante flotte dans la pièce. De nombreux trous sont visibles ici, laissant échapper des nuages de vapeur plus importants. Lorsque les nuages s'échappent, les murs émettent un sifflement sourd et plaintif.

Les secrets du temple

Les hiéroglyphes de Voor qui se trouvent dans le temple principal sont enchantés et permettent à tout esprit intelligent qui succombe à leurs effets de pouvoir les lire. Les savoirs blasphématoires décrits sont plus que suffisants pour briser l'esprit d'une personne saine et pour consumer son âme. Une fois que quelqu'un commence à lire et à comprendre ce qui est écrit, la personne ressent le besoin irrépressible de continuer la lecture. Elle sera incapable de s'arrêter tant qu'elle n'aura pas tout lu, à moins de réussir un test de POU en opposition face à un POU de 80. En cas de succès, elle trouve la force d'arrêter de lire ce terrible texte et n'éprouvera plus le moindre désir de lever les yeux sur les runes.

Ceux qui succombent aux attraits du texte ne peuvent être sauvés qu'en étant retenus de force et physiquement éloignés de la salle. Cela brise l'enchantement qu'ils subissaient. Sinon, la victime passera 1D3 jours à lire la moindre ligne de savoir profane écrite ici. Son esprit sera rempli de nombreuses connaissances sur des savoirs interdits qui la rendront totalement folle. Une fois la lecture achevée, la victime devient l'esclave volontaire de l'Écorché. Les investigateurs qui seraient affectés deviendraient des PNJ et obtiendraient 2D6 sorts au choix du gardien.

Les écrits sur les murs

Tous ceux qui observent les hiéroglyphes ont subitement l'impression de tomber vers le mur et doivent réussir un test ou perdre 0/1D3 points de Santé mentale. Si le test réussit, la sensation de tomber disparaît et rien d'autre ne se passe. En cas d'échec, la victime perd un point de magie, 1D3 points de Santé mentale et peut maintenant lire et comprendre les hiéroglyphes de Voor (voir l'encart « Les secrets du temple »).

L'icône centrale

L'icône centrale est une ancienne statue dépeignant un humain écorché. Vue sous n'importe quel angle, la perspective est impeccable. La statue arbore une expression de puissance et de cruauté. Ceux qui examinent la statue doivent réussir un test ou perdre 0/1D4 points de Santé mentale. Si les investigateurs réussissent ce test, ils peuvent continuer d'observer la statue. Sinon, ils perdent un point de magie et 1D4 points de Santé mentale alors que les traits de la statue se changent pour refléter les leurs.

L'investigateur affecté est alors convaincu que la statue les représente. La statue n'a pas changé du tout, ce n'est qu'une illusion de la victime. Plusieurs investigateurs affectés auront tous l'impression que la statue les représente.

L'école de la chair

La zone à l'arrière du temple contient une table tachée de sang ainsi qu'une chaise munie d'entraves en cuir pour retenir les victimes des offrandes rituelles et des sacrifices.

De nombreux couteaux parfaitement affûtés et des outils utiles à l'écorchage se trouvent sur une étagère. Non loin de là, trois bancs et une chaise surdimensionnée sont installés en cercle.
C'est là qu'Unwen Ga-Walith enseigne le culte de l'Écorché à ses adorateurs.

Sous les bancs et la chaise se trouve un tapis décoratif fait de peau humaine tannée et teinte en pourpre. Une autre peau humaine sert de décoration sur le mur du fond, cette fois-ci percée de boutons en argent.

Ces peaux sont encore en vie. Ce sont des gardiens du temple qui se relèvent pour attaquer tout infidèle qui approcherait de l'entrée du sanctuaire. Ceux qui voient ces étranges créatures doivent réussir un test ou perdre 1/1D6 points de Santé mentale. Lorsque la peau sur le mur saute à terre, une entrée est révélée derrière elle.

L'entrée secrète

La peau humaine fixée au mur couvre un passage étroit qui permet d'accéder au sanctuaire du temple. Juste après la porte se trouve un levier en pierre qui fait coulisser une énorme dalle en pierre devant l'entrée. Une fois qu'il est baissé, le levier ne sert plus à rien. C'est un autre levier qui permet de relever la dalle. Ce second levier se trouve dans le sanctuaire.

Il s'agit d'une mesure défensive mise en place par le grand prêtre des Voors pour sceller le sanctuaire en cas de danger. Les investigateurs peuvent s'en servir pour empêcher tout renfort de les suivre.

Cela pourrait se montrer utile si les Mutilés ont remporté la bataille pour l'avant-poste de Ghilian puisque, dans ce cas, un grand nombre d'adorateurs et d'Ur-Rinna Dauthi seraient dans le complexe.

Le sanctuaire

C'est dans cette petite salle que les investigateurs trouveront le meneur et fondateur du culte des Mutilés.

Sur les murs se trouvent quatre peaux humaines ornées de tatouages de légionnaires, saisies sur les corps de soldats capturés ayant servi de sacrifice. Sur le sol se trouvent des tapis ronds aux fourrures de différentes couleurs mais, en y regardant de plus près, les investigateurs constateront qu'il s'agit de scalps humains.

Peau d'Unwen

Hommage à l'Abomination

Caractéristiques

CON	16	Endurance	80 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	30	Puissance	99 %
TAI	8	Corpulence	40 %
INT	3	Intuition	15 %
POU	3	Volonté	15 %

Valeurs dérivées

Impact +1D6
Points de vie 12
Déplacement8 (rampe)

Compétence

Athlétisme 30 %

Attaques

Attaque par tour : 1
La peau d'Unwen compte sur deux pointes pour poignarder ses ennemis.

• Bagarre 65 %
dDgâts 1D6 + 1D6

Armure : Aucune, immunisée contre les armes contondantes. Les empalements ne causent que la moitié de leurs dégâts. Les épées causent leurs dégâts normaux.

Perte de SAN : Voir la peau d'Unwen fait perdre 1/1D6 points de Santé mentale.

Des carillons faits de dents ensanglantées et d'ossements d'enfants oscillent doucement en suivant le mouvement de la brume grise.

Dans un coin se trouve le lit d'Unwen, un cadre d'os accueillant un matelas épais composé de peaux humaines. Son oreiller est également fait d'une sorte de cuir souple montrant encore les petits visages d'une demi-douzaine de nouveau-nés.

Au bout de la pièce se trouve la moitié supérieure écorchée d'un être humain retenue par des chaînes. La bouche murmure sans cesse : « Dauthu-bleis… Dauthu-bleis… » ce qui signifie « condamné à mourir » en langue goth. Assister à cette scène fait perdre 1/1D3 points de Santé mentale.

Agenouillé là, en prière, se trouve un seul homme portant une sorte de cape.

Alors que les investigateurs entrent, il se relève, ce qui fait s'entrouvrir sa cape, sous laquelle il ne porte qu'un pagne. C'est un grand homme musclé d'ascendance goth. Sa peau est couverte de coupures profondes et d'entailles ensanglantées. Il les regarde et dit : « Je suis Unwen Ga-Walith, l'élu de l'Écorché. Vos peaux m'appartiennent ! » Il dégaine une arme de pierre (le Mims Sahis), enlève sa cape et un combat cauchemardesque commence.

Le dernier combat

C'est dans cet espace confiné que les investigateurs devront combattre Unwen, mais celui-ci n'est pas seul. Plusieurs créatures viennent unir leurs forces au prophète de l'Écorché. Les horreurs qui les attendent durant le combat nécessitent que les investigateurs perdent 1D4/2D6 points de Santé mentale.

Les quatre peaux décoratives tendues sur les murs sautent à terre et attaquent. Elles sautent partout, se servant de leurs rebords acérés comme de poignards. Les peaux vivantes défendent Unwen, lui donnant le temps de lancer des sorts jusqu'à ce que les investigateurs vainquent ces créatures. Le Mims Sahis donne à Unwen 10 points de magie supplémentaires.

Une fois que les investigateurs atteindront Unwen, une nouvelle surprise les attendra. Les trois quarts de sa peau s'animent et se détachent de son corps pour combattre à ses côtés. La peau d'Unwen ressemble à un mille-pattes qui aurait une tête de serpent à chaque extrémité. Une partie de la peau de son visage, au niveau de la mâchoire, du nez et des lèvres, se détache également et prend son envol, cherchant à mordre un ou plusieurs investigateurs.

Cette créature est le Mustrigg, le premier des Ur-Rinna Dauthi.

Unwen fait maintenant face aux investigateurs, sa peau presque totalement écorchée. Il les combat à l'aide du Mims Sahis, sans aucune crainte, parfaitement sûr de lui.

Il combattra jusqu'à la mort, mais le gardien devrait s'assurer que Tillius Corvus, et seulement Tillius Corvus, porte le coup final à Unwen (voir « Mort d'un héros »).

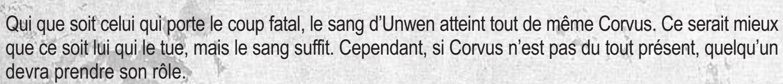
Mort d'un héros

Le gardien devrait choisir un moment fort en tension pour conclure le combat contre Unwen. Même si les investigateurs peuvent réduire les points de vie d'Unwen à zéro, le gardien devrait indiquer que Corvus porte le coup fatal. Ne privez pas les joueurs de cet instant pour autant. S'ils empalent Unwen sur leurs lances en causant suffisamment de dégâts pour le tuer, indiquez qu'il se débat un instant, mortellement blessé, mais que Corvus avance pour l'achever.

La bataille se termine lorsque le *tribuni comites* Tillius Corvus plante sa spathe jusqu'à la garde dans la poitrine d'Unwen Ga-Walith.

Et si Tillius Corvus ne tue pas Unwen ?

Il est possible que, malgré l'intervention du gardien, Tillius Corvus ne parvienne pas à tuer Unwen. Cela devrait être évité à tout prix, mais demeure possible. Tout peut arriver lors du jeu.



Qui que soit celui qui porte le coup fatal, le sang d'Unwen atteint tout de même Corvus. Ce serait mieux que ce soit lui qui le tue, mais le sang suffit. Cependant, si Corvus n'est pas du tout présent, quelqu'un devra prendre son rôle.

Celui qui tue Unwen deviendra Fenalik et ce rôle funeste pourrait donc revenir à l'un des investigateurs. Le gardien devrait étudier les scènes finales et les remplacer par des scènes équivalentes lorsque l'investigateur se réveillera de son coma et tuera tous ceux qu'il connaissait de son vivant.

Une autre possibilité est que tous les investigateurs meurent. Dans ce cas, indiquez que Corvus l'emporte et parvient à sortir du temple, seul et affaibli, avant de disparaître dans les brumes ensanglantées de l'histoire.

Le meneur du culte hurle, criant son angoisse et son désespoir alors que le Mims Sahis lui échappe des mains.

Corvus retire sa spathe, provoquant une gerbe de sang plus importante que ce que contiendrait le corps de dix hommes.
Le sang détrempe totalement Tillius Corvus et le geyser écarlate est à ce point puissant qu'il le fait tituber puis tomber à terre.

La bataille est terminée. Unwen est mort. Le geyser de sang se tarit. Tillius Corvus rampe hors de la mare de sang en toussant et en crachant. Tous les adorateurs et Ur-Rinna Dauthi qui se trouvent dans le complexe meurent en hurlant au moment même où Unwen Ga-Walith est détruit. Tous ceux qui souffraient de la peste valérienne guérissent instantanément et commencent à récupérer graduellement. La crise en Lydie est terminée.

Tillius Corvus regarde les investigateurs et annonce : « Je ne me sens pas très bien. Assurez-vous que Gemellus reçoive mes carnets, continuez de les mettre à jour. Prenez son arme. Donnez-la à Gemellus… Ne laissez pas les Goths la reprendre… Je n'ai pas peur de mourir mais… je veux rentrer… »

Il sombre ensuite dans un coma dont il ne se réveillera pas avant plusieurs jours.

De retour à Constantinople

Les investigateurs sont maintenant livrés à eux-mêmes, sans les conseils de leur commandant.

Il leur a demandé de mettre à jour les carnets, de ramener le Mims Sahis à Constantinople et de tout donner à Gemellus. Ils ont des papiers qui leur permettent de voyager rapidement et d'obtenir toute l'assistance nécessaire de la part du gouvernement ou de l'armée. À l'avant-poste de Ghilian, ils pourront constater que le camp de réfugiés a été démonté puisque tout le monde est guéri.

Les investigateurs retourneront à Constantinople sans incident, emportant avec eux Tillius Corvus dans le coma.

Dame Eudocia, la riche veuve fiancée à Corvus, engage les meilleurs docteurs de la ville pour s'occuper de lui pendant qu'il récupère chez elle.

Le *magister militium* Alexius Gemellus écoute le rapport des investigateurs, et prend possession des carnets et du Mims Sahis. Il est satisfait de l'accomplissement de la mission et n'a aucun ordre supplémentaire à leur donner.

Gemellus leur fait jurer de garder le secret, leur donne à chacun deux mois de salaire et un bonus équivalent à un an de paie.
Il leur demande de revenir lors du baptême de la ville pour recevoir leur véritable récompense et être officiellement démobilisés.

Les hommes des Falcones Fortes sont au repos et peuvent laisser leurs corps blessés guérir et leur santé mentale fragilisée s'en remettre. Leur commandant aussi commence à guérir. Les investigateurs apprennent que Corvus s'éveille lentement de son coma, même s'il n'est toujours pas hors de danger. Les investigateurs peuvent prendre part aux cérémonies du baptême de Nova Roma, nouvelle capitale de l'Empire romain, la ville étant maintenant protégée contre les machinations de l'Écorché, grâce à eux. Cependant, l'histoire n'est pas encore tout à fait finie.

Le baptême de la ville

Le gardien devrait laisser les investigateurs profiter des festivals organisés à l'occasion du baptême de Nova Roma. Les cérémonies débutent le 2 avril 330 et se poursuivent durant quarante jours.

La nature des célébrations varie beaucoup d'un bout à l'autre de la ville. Il y a des parades avec de la musique, des animaux exotiques, des artistes, ainsi que des formations militaires portant leurs casques fraîchement polis et leurs boucliers sur lesquels ont été peints des Chi-Rho d'un blanc resplendissant.

Il y a des fêtes, petites ou grandes, allant des dîners formels où l'on discute de politique ou de religion aux soirées musicales, où le vin coule à flots et où les couples dansent.

Il y a des cérémonies religieuses dans toutes les églises catholiques, où le Dieu unique se voit remercié lors de cette occasion solennelle, y compris une grand-messe à Sainte Irène. Bien entendu, il y a des discours politiques et des visites de Constantin, premier empereur chrétien de l'Empire romain. Les investigateurs devraient trouver des activités qui leur conviennent et, avec un an de salaire en poche, ils ont les moyens de profiter pleinement des célébrations.

Le quarantième jour, le 11 mai 330, les cérémonies s'achèvent sur une procession à l'hippodrome. Toute la population y participe pour voir la statue de Constantin tirée par des chevaux dans l'arène, escortée par des soldats dans leur uniforme de parade, ainsi que des courses de chevaux.

Mustrigg

Créateur de tous les Ur-Rinna Dauthi, serviteur inférieur unique

Caractéristiques

CON	18	Endurance	90 %
DEX	18	Agilité	90 %
FOR	5	Puissance	25 %
TAI	14	Corpulence	70 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées
Impact -2
Points de vie 10
Déplacement 2/14 (vol)

Compétence
Athlétisme 70 %

Pouvoirs spéciaux
Peste valérienne : La peste est inoculée à la victime dès qu'une Grimmitha inflige des dégâts. La victime a 80 % de chance d'être infectée (voir le texte à cet effet pour plus de détails).

Attaques
Attaque par tour : 1
Le Mustrigg mord et sa morsure infectieuse peut provoquer la peste valérienne.

- Mordre et tenir (manœuvre de combat) : Une fois mordue, la cible est maintenue en place et drainée de 1D3 points de vie de sang par tour. Les armures sont ignorées.
- Bagarre 65 %
  Dégâts 1 point. Les armures sont ignorées, possibilité d'inoculer la peste.

Armure : Aucune, immunisée contre les armes contondantes. Les empalements ne causent que la moitié de leurs dégâts. Les épées causent leurs dégâts normaux.

Perte de SAN : Voir le Mustrigg fait perdre 1/1D4 points de Santé mentale.

Tillius Corvus

Vampire byzantin

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	32	Puissance	99 %
TAI	19	Corpulence	95 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact +2D6

Points de vie 17

Santé mentale 0

+ régénère un point de vie par tour, sauf s'il se trouve sous la lumière directe du soleil.

Compétences

Athlétisme	70 %
Connaissances civiques	50 %
Connaissance de l'empire	45 %
Crédit	45 %
Discrétion	80 %
Écouter	45 %
Intuition	50 %
Orientation	45 %
Persuasion	60 %
Pister	60 %
Stratégie	65 %
Trouver Objet Caché	70 %

Langues

Germanique	30 %
Goth	35 %
Grec	40 %
Latin (langue maternelle)	97 %

Pouvoirs spéciaux

Régénération : régénère un point de vie par tour, sauf s'il se trouve sous la lumière directe du soleil.

Attaques

Attaque par tour : 1

- Drain de sang : Si la morsure du vampire inflige des dégâts, garder la prise sur la victime l'empêche de résister et permet au vampire de boire 2D10 points de FOR (sang) par tour.

Combat

- Morsure 80 %
  Dégâts 1D4 + 2D6
- Griffure 75 %
  Dégâts 1D4 + 2D6
- Spathe 90 %
  Dégâts 1D8 + 2D6
- Bouclier 75 %
  Bloque les attaques, dévie les projectiles, 25 points de vie

Formes préférées : chauve-souris, brume

Perte de SAN : Assister à la renaissance de Tillius Corvus, vampire byzantin fait perdre 1D4/1D6 points de Santé mentale, ou 1/1D8 pour ceux qui ne le connaissaient pas de son vivant.

Le nom de la nouvelle ville Nova Roma Constantinopolitana, la Nouvelle Rome, cité de Constantin, est gravé sur une stèle et apposé sur le Strategion. Le gardien devrait utiliser cette période pour donner un sentiment de sécurité aux joueurs, puisque d'autres horreurs les attendent. Cependant, ils auront assisté à la naissance de la nouvelle capitale et auront survécu à leurs épreuves. Accordez-leur 2D6 points de Santé mentale à chacun, ainsi que 1D4 points supplémentaires s'ils ont permis aux réfugiés d'entrer dans le fort pour les sauver.

L'invitation

Un jeune Grec bien habillé livrera la bonne nouvelle aux investigateurs. C'est un coursier au service de dame Eudocia et il leur indique que le fiancé de sa maîtresse, le *tribuni comites* Tillius Corvus, a guéri de ses blessures et regagne des forces de jour en jour. Tous sont invités à une petite célébration de mariage à bord de la luxueuse barge de sa maîtresse, *La Pléthore*.

Il explique que Tillius Corvus lui a personnellement demandé de livrer ce message et les prie instamment de se joindre à lui pour l'occasion. Le coursier sourit et indique : « Il a mentionné son mauvais jugement et m'a dit que vous comprendriez. » La réception aura lieu le soir du 12 mai, au lendemain de la fin des célébrations organisées en ville.

Démobilisation, récompenses et nouvelle mission

Le matin après la fin des cérémonies, le *magister militium* Gemellus rencontre les investigateurs. Il leur donne leurs récompenses, comme des prêts pour démarrer des commerces, des titres de propriété pour des terres ou des biens immobiliers en ville, ou les nomme à des postes secondaires au sein du gouvernement. Enfin, il les salue avant de leur tendre les papiers attestant de leur démobilisation, leur permettant de prendre leur retraite avec tous les honneurs.

Gemellus demande ensuite aux investigateurs s'ils accepteraient une nouvelle mission, contre paiement. Le couteau trouvé en Lydie a disparu, volé pendant que tout le monde assistait aux célébrations. Un garde a été retrouvé mort et le Mims Sahis est la seule chose manquante dans la salle qu'il protégeait. Un groupe d'hommes a été aperçu quittant les lieux et les gardes sont parvenus à en blesser un à l'arbalète. Il marmonnait en langue goth et il lui manquait des lambeaux de chair. Les gardes l'ont bêtement tué lorsqu'il a sorti une dague. Gemellus monte un groupe pour pister les hommes et récupérer le couteau, qui semble être une sorte de symbole pour cette nouvelle religion. « Je pourrais envoyer d'autres hommes, mais Corvus et vous avez plus de chance de les retrouver. Je lui ai demandé de venir me voir, mais il a refusé. » Il ajoute en riant : « Je crois que la femme qu'il va épouser le tient en laisse. C'est bien triste pour un combattant comme lui. Vous voudrez bien lui présenter mes excuses, mais je ne peux me présenter à la cérémonie. Je dois régler cette affaire et ne peux me permettre de m'absenter. »

La croisière nuptiale

Le soir même, les investigateurs montent à bord de *La Pléthore*, une barge luxueuse décorée de bannières en soie pourpre et blanche, éclairée par des lanternes.

Une douce musique se fait entendre, jouée par un petit groupe. La réception est intime, puisque seuls les investigateurs et deux douzaines d'invités sont présents. L'heureux couple est dans les cabines pour s'habiller. Tout le monde est vêtu d'habits larges et colorés aux motifs géométriques, comme le veut la dernière mode. La barge quitte le port et jette l'ancre à environ un kilomètre du rivage. La silhouette de la nouvelle capitale se découpe, éclairée par le soleil couchant. Plusieurs plats raffinés sont servis, ainsi que plusieurs vins et bières.

Au coucher du soleil, les lampes sont allumées alors que dame Eudocia et Tillius Corvus font leur entrée, sous les applaudissements des invités. Corvus salue ses hommes de la tête mais semble distant, peut-être concentré sur la cérémonie.

Un jeune prêtre du nom de Theodoric, un neveu de dame Eudocia, préside la célébration. L'heureux couple échange ses vœux et s'embrasse, mais les investigateurs pourraient constater que quelque chose cloche.

Un test réussi d'**Intuition** confirme que Tillius Corvus semble détaché, probablement encore hanté par les horreurs vécues en Lydie. Il est pâle et a les traits tirés.

Alors qu'Eudocia et Corvus sont déclarés mari et femme, un toast est demandé. Le vin est servi. Là, le gardien devrait mimer l'action de Corvus levant sa coupe et buvant.

Regardez soigneusement quels joueurs miment également le geste. Que les investigateurs boivent ou non, les choses prennent subitement un virage cauchemardesque.

La trahison

Après le toast, Corvus s'adresse à ses invités : « Je lève mon verre aux amis du *tribuni comites* Tillius Corvus », dit-il en regardant les investigateurs. Les investigateurs qui ont bu durant le toast ressentent brusquement une vague de nausée intense.

Naissance d'un ennemi

Le Dieu Extérieur Nyarlathotep a accordé de grands pouvoirs à Unwen, lui donnant une force inhumaine et dangereuse. Lorsqu'Unwen est mort et que son sang a détrempé Tillius Corvus, une partie de ce pouvoir s'est transférée. Alors que Corvus était dans le coma, les pouvoirs de l'Écorché l'ont lentement corrompu. Sa vie naturelle s'est achevée et son existence surnaturelle a commencé. Le personnage autrefois noble qui se relève du coma est un être vil, un mort-vivant assoiffé du sang des vivants. Tillius Corvus est devenu un vampire, mais pas un vampire comme les autres. Alors qu'il vieillit, ses pouvoirs croissent, il devient plus subtil et plus efficace mais, pour l'instant, Corvus commence seulement à contrôler ses noirs pouvoirs.

Jusqu'à la fin de son existence, Tillius Corvus sera attiré par les pouvoirs de l'Écorché sans vraiment comprendre pourquoi. Il n'a pas conscience de cette connexion, la niera si quelqu'un la lui indique, mais elle est néanmoins indéniable. Le vampire est attiré par les artefacts sacrés de l'Écorché puisque l'énergie qui en émane lui semble familière et réconfortante. Il ressent une haine profonde et inexplicable envers tous ceux qui vénèrent son dieu.

Les adorateurs de l'Écorché qui connaissent les origines du vampire le méprisent et aimeraient le voir détruit. À leurs yeux, Tillius Corvus a éliminé leur grand prophète et a volé le don que l'Écorché leur avait accordé. Ce pouvoir immortel et sacré devrait leur appartenir à eux, et non à lui. L'existence du vampire est un sacrilège et une source de grande honte.

« Mais Corvus est mort, et je n'ai pas besoin d'amis. »

Corvus attrape sa fiancée, plonge ses dents acérées dans sa gorge et boit profondément son sang. Ceux qui assistent à la scène doivent réussir un test ou perdre 1D4/2D6 points de Santé mentale. Le nouveau vampire se saisit ensuite de l'épée cachée derrière l'estrade du prêtre et se retourne vers ses invités.

Les invités et serviteurs présents sur la barge hurlent et nombreux sont ceux qui sont pliés de douleur. Le vin distribué pour le toast contenait de l'arsenic et du verre finement pilé (cause de vomissements, de diarrhées, de problèmes respiratoires et d'hémorragies internes). Les investigateurs qui ont bu perdent 4D10 points de vie. Ceux qui réussissent un test sous le cinquième de leur **Constitution** ne perdent que 2D10 points de vie.

Ceux qui succombent au poison, investigateurs ou invités, meurent dans d'atroces souffrances. Ceux qui survivent sont abattus par Corvus. Alors qu'ils cherchent à se défendre, affaiblis par les effets du poison, Corvus les achève de sa spathe. Les seules armes à bord sont les couverts. Il est tout de même possible d'improviser des gourdins grâce aux meubles ou aux sections de la barge.

Quelques invités, serviteurs et, peut-être, investigateurs n'auront pas participé au toast. Ceux-ci sont les premiers ciblés par Corvus. Les toxines n'ayant pas corrompu leur sang, ils peuvent servir à étancher sa soif de sang. Il les poignarde d'abord, avant de boire leur sang en plantant ses dents acérées dans leur gorge. La réception tourne en une débauche de meurtres, de hurlements et de morts.

Les investigateurs qui n'ont pas été empoisonnés peuvent tenter de combattre, mais sans armure ni arme, ils ne seront pas de taille face à Corvus. Des courageux pourraient mettre le feu à la barge. Corvus, couvert de sang et éclatant d'un rire fou, se transforme en chauve-souris et s'échappe dans la nuit. Les investigateurs qui n'auraient pas été tués par le poison auront le choix entre brûler vifs et risquer de se noyer. Les investigateurs empoisonnés seront trop faibles pour arriver jusqu'au rivage.

Conclusion

L'un des investigateurs survivra-t-il ? En tout cas, quelqu'un a survécu et devient l'auteur de la dernière section des *Mémoires de Tillius Corvus*.

Si aucun investigateur ne survit, la description de la tragédie à bord de la barge nuptiale sera faite par Symeon, père d'Eudocia, un homme âgé mais toujours en forme, qui n'a pas bu lors du toast. Il sera sauvé par un bateau de pêcheurs alors qu'il tentait de gagner la rive à la nage. Rares sont ceux qui croient son histoire et Symeon (ou l'investigateur) sera retrouvé mort quelques jours plus tard, parfaitement vidé de son sang. Cette fois-ci, le rapport est porté à la connaissance du *magister militium*, où il est classé avec les carnets de Corvus sur la mission en Lydie. Au bout d'un certain temps, toute l'affaire est oubliée. La peste est passée, mais il reste un nouvel empire à diriger.

Le vampire byzantin

En 1923, le vampire qui était autrefois Tillius Corvus ne se souvient plus de son nom, ni de ses origines. Il a depuis longtemps adopté le nom que lui ont donné les paysans turcs effrayés des quatrième et cinquième siècles, alors qu'il sévissait en Turquie et en Hongrie. Ils appellent le meurtrier mystérieux du terme qui signifie impur, maléfique, malade et brutal : Fenalik.

S'il se voit rappeler son véritable nom et ses origines, Fenalik est momentanément confus, ce qui pourrait faire la différence entre la vie et la mort. Cette possibilité est incluse dans le scénario *Reprise de possession*, qui se déroule à Sofia en 1923.

Les investigateurs prétirés

Les membres des Falcones Fortes, une unité d'éclaireurs

Asinius Ravila

42 ans, medicus des Falcones Fortes

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact +1D4
Points de vie 14
Santé mentale 70

Compétences

Athlétisme	60 %
Connaissance de l'empire	50 %
Crédit	35 %
Écouter	40 %
Intuition	30 %
Médecine	75 %
Persuasion	45 %
Premiers soins	85 %
Sciences de la vie (biologie)	30 %
Stratégie militaire	45 %
Trouver Objet Caché	50 %

Langues

Grec	70 %
Latin (langue maternelle)	85 %

Combat

• Bagarre 55 %
Dégâts 1D4 + 1D4
• Spathe 65 %
Dégâts 1D8 + 1D4
• Verrutum, lance 60 %
Dégâts 1D6 + 1D2, portée de base : 25 mètres
• Petit bouclier rond 45 %
Bloque les attaques, 20 points de vie

Armure : Lorica hamata (cotte de mailles) (7 points de protection) et casque (4 points de protection contre les empalements et les armes contondantes)

Équipements : Armure (poids moyen), armes, trois verrutum

Description

Description physique : Cheveux sombres, traits anguleux.
Idéologie/croyances : Il est fidèle envers l'empire, la légion et la cause soutenue par la médecine.
Personnes importantes : Son unité.
Traits distinctifs : Il a hâte de prendre sa retraite pour devenir médecin.
Blessures et cicatrices : Plusieurs petites cicatrices.

Notes

Asinius Ravila est un citoyen romain né en Hispanie. Il a rejoint les Falcones Fortes à titre de medicus à l'âge de vingt ans et compte vingt ans de service. Il a été formé pour traiter les blessures, mais des années de campagne ont fait de lui un expert dans le traitement de plusieurs maladies qui frappent de temps à autre les camps militaires. Ravila a hâte d'être démobilisé pour s'installer dans la capitale, comme médecin. Il aimerait acheter une maison et ouvrir une petite clinique, mais craint de ne pas avoir les fonds nécessaires.

Belasir de Tihama

37 ans, éclaireur des Falcones Fortes

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact +1D4
Points de vie 14
Santé mentale 70

Compétences

Athlétisme	60 %
Connaissance de l'empire	35 %
Écouter	45 %
Métier	
- mécanique	50 %
- pickpocket	55 %
Orientation	50 %
Persuasion	35 %
Pister	85 %
Sciences de la vie (biologie)	50 %
Stratégie militaire	35 %
Trouver Objet Caché	60 %

Langues

Latin (langue maternelle)	65 %

Combat

• Bagarre 60 %
Dégâts 1D3 + 1D4
• Épée courte 80 %
Dégâts 1D6 + 1D4
• Manuballista, arbalète* 85 %
Dégâts 1D6, portée de base : 100 mètres
• Petit bouclier rond 35 %
Bloque les attaques, 20 points de vie
* Tire un coup tous les deux tours

Armure : Lorica squamata (broigne) (6 points de protection) et casque

Équipements : Armure (poids léger), armes

Description

Description physique : Peau bistre, mal rasé.
Idéologie/croyances : Il fera ce qu'il faut pour survivre.
Personnes importantes : Nonna.
Traits distinctifs : Il est plus à l'aise avec les animaux qu'avec les gens.
Blessures et cicatrices : Quelques dents manquantes.

Notes

Né en Arabie, Belasir a été arrêté jeune, pour avoir fait les poches des passants. Pour éviter la prison, il s'est engagé dans l'armée de Constantin. Au cours des vingt ans passés au sein des Falcones Fortes, il est devenu un éclaireur chevronné et c'est un très bon tireur avec une manuballista. Belasir avait des sentiments partagés face à la retraite jusqu'à ce qu'il aperçoive Nonna, la fille du boucher. Les jours où il n'était pas de service, il a été chasser du gibier pour Cyril, le père de Nonna, afin que celui-ci l'apprécie. Il est relativement certain que Cyril lui permettra d'épouser Nonna une fois qu'il sera démobilisé dans quelques semaines. Maintenant, il ne lui reste qu'à trouver le courage d'en parler à Nonna.

Damanais de Sabarie

36 ans, lancier des Falcones Fortes

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact +1D4
Points de vie 14
Santé mentale 70

Compétences

Athlétisme	60 %
Connaissances civiques	45 %
Connaissance de l'empire	50 %
Crédit	25 %
Discrétion	75 %
Écouter	55 %
Équitation	50 %
Métier (mécanique)	45 %
Persuasion	35 %
Stratégie militaire	35 %
Trouver Objet Caché	50 %

Langues

Latin (langue maternelle) 65 %

Combat

• Bagarre 65 %
Dégâts 1D3 + 1D4
• Haste 85 %
Dégâts 1D6 + 1D4, arme à deux mains
• Verrutum, lance 45 %
Dégâts 1D6 + 1D2, portée de base : 25 mètres
• Petit bouclier rond 35 %
Bloque les attaques, dévie les projectiles, 25 points de vie

Armure : Lorica squamata (broigne) (6 points de protection) et casque

Équipements : Armure (poids léger), armes, six verrutum

Description

Description physique : Élancé aux traits marqués.
Idéologie/croyances : Tout pour la légion !
Personnes importantes : Ses camarades légionnaires.
Traits distinctifs : Soldat modèle, fils d'esclave. Il espère trouver un poste non combattant.

Notes

Damanais est un soldat modèle. Alors que les autres buvaient, il affûtait ses armes et entretenait son armure. Il est le premier à se porter volontaire pour monter la garde et le dernier à partir. Il n'a que 33 ans, il a menti pour rejoindre l'armée à 14 ans. Damanais a posé sa candidature pour un poste dans la logistique au sein de l'armée mais, malgré ses états de service, il sait qu'il n'a que peu de chances de l'obtenir. Sa mère était une esclave thrace libérée et, les postes étant rares et très demandés, il craint de ne pas avoir la famille ou les connexions nécessaires pour rester dans l'armée.

Émeric de Suève

40 ans, épéiste des Falcones Fortes

Caractéristiques

APP	7	Prestance	35 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact +1D6
Points de vie 15
Santé mentale 65

Compétences

Athlétisme	50 %
Connaissance de l'empire	35 %
Discrétion	45 %
Écouter	40 %
Orientation	35 %
Persuasion	40 %
Sciences occultes	35 %
Stratégie militaire	30 %

Langues

Germanique (langue maternelle) 60 %
Latin 30 %

Combat

• Bagarre 75 %
Dégâts 1D4 + 1D6
• Spathe 85 %
Dégâts 1D8 + 1D6
• Verrutum, lance 45 %
Dégâts 1D6 + 1D3, portée de base : 25 mètres
• Petit bouclier rond 55 %
Bloque les attaques, dévie les projectiles, 25 points de vie

Armure : Lorica hamata (cotte de mailles) (7 points de protection) et casque (4 points de protection contre les empalements et les armes contondantes)

Équipements : Armure (poids moyen), armes, trois verrutum

Description

Description physique : Barbu, nombreuses cicatrices dans le visage. Un homme au physique d'ours.
Idéologie/croyances : Fidélité à l'Église et à la légion.
Personnes importantes : Son peuple natal.
Traits distinctifs : Jovial et bon.
Blessures et cicatrices : Plusieurs petites cicatrices.

Notes

Cet homme barbu aux nombreuses cicatrices est vraiment imposant, mais jovial et bon. Né au sein de la tribu des Suèves, en Germanie, il a été poussé par son père à s'enrôler, pour obtenir la citoyenneté romaine. Émeric a découvert ses deux grandes passions sous les ordres de Constantin : sa carrière de soldat et la foi chrétienne. Il arbore fièrement le Chi-Rho sur son bouclier et ses cris de guerre sont des prières chrétiennes criées dans sa langue germanique natale. Émeric a hâte de prendre sa retraite et compte retourner en Germanie où il espère passer le reste de ses jours à faire découvrir la parole du seul et unique Dieu.

Milonius Kanmi

38 ans, archer des Falcones Fortes

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact +1D4
Points de vie 14
Santé mentale 65

Compétences

Athlétisme	50 %
Connaissance de l'empire	45 %
Discrétion	70 %
Écouter	45 %
Intuition	40 %
Navigation	30 %
Pêche	45 %
Persuasion	25 %
Pister	35 %
Sciences de la vie (biologie)	35 %
Stratégie militaire	35 %

Langue

Latin (langue maternelle) 75 %

Combat

- Bagarre 60 %
  Dégâts 1D3 + 1D4
- Épée courte 70 %
  Dégâts 1D6 + 1D4
- Arc composite 85 %
  Dégâts 1D8 + 1, portée de base : 85 mètres
- Petit bouclier rond 55 %
  Bloque les attaques, dévie les projectiles, 20 points de vie

Armure : Lorica squamata (broigne) (6 points de protection) et casque

Équipements : Armure (poids léger), armes

Description

Description physique : Large d'épaules, traits anguleux.
Idéologie/croyances : Il a vu trop de sang.
Personnes importantes : Son unité.
Traits distinctifs : Las de la guerre, fier.

Notes

Né à Carthage dans une famille de pêcheurs, Kanmi a quitté sa famille en faveur d'une excitante vie de soldat. Sa carrière a été glorieuse et il aime comme des frères les hommes de son unité, mais il a hâte d'être démobilisé. C'est le meilleur archer des Falcones Fortes et ses flèches ont tué des centaines de personnes au cours de ces vingt dernières années. Maintenant, il est las de sa vie de soldat, son âme est alourdie par le sang qu'il a versé et les amis qu'il a perdus. Il rêve d'acheter un bateau, de trouver une femme et de devenir pêcheur dans la nouvelle capitale, mais il n'a pas les fonds nécessaires pour cela.

Galerius Evodis

48 ans, espion des Falcones Fortes, instructeur

Caractéristiques

APP	7	Prestance	35 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	7	Agilité	35 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact +1D4
Points de vie 14
Santé mentale 70

Compétences

Athlétisme	40 %
Baratin	40 %
Comptabilité	45 %
Connaissance de l'empire	50 %
Crédit	35 %
Discrétion	35 %
Écouter	35 %
Intuition	75 %
Navigation	45 %
Persuasion	80 %
Pister	35 %
Stratégie militaire	55 %
Trouver Objet Caché	40 %

Langues

Goth	40 %
Grec	40 %
Latin (langue maternelle)	85 %

Combat

- Bagarre 70 %
  Dégâts 1D4 + 1D4
- Spathe 80 %
  Dégâts 1D8 + 1D4
- Petit bouclier rond 55 %
  Bloque les attaques, dévie les projectiles, 25 points de vie

Armure : Lorica hamata (cotte de mailles) (7 points de protection) et casque (4 points de protection contre les empalements et les armes contondantes)

Équipements : Armure (poids moyen), armes

Description

Description physique : Traits anguleux, vieillissant mais toujours autoritaire.
Idéologie/croyances : Rester fidèle à la légion, faire ce qu'il faudra.
Personnes importantes : Son unité.
Traits distinctifs : Instructeur impitoyable.
Blessures et cicatrices : Plusieurs petites cicatrices.

Notes

Alors que la grande partie des Falcones Fortes n'étaient que des recrues, Galerius Evodis était leur instructeur. Il a transformé des milliers de gamins effrayés en soldats et en a gardé beaucoup en vie durant deux décennies passées sur les champs de bataille. Evodis est respecté par les hommes qu'il côtoie, qui l'ont affectueusement surnommé Senilis, ce qui signifie Vieil Homme. C'est le second de Tillius Corvus. Bien que l'âge l'ait privé d'une partie de ses aptitudes physiques, il demeure le plus doué pour mener les interrogatoires. Après des années passées à repousser sa retraite, il n'a plus le choix. Il aimerait pouvoir acheter une taverne une fois démobilisé mais, malgré ses économies considérables, cela ne suffira pas.



VENICE SIMPLON
ORIENT-EXPRESS
LONDON · PARIS · VENICE

FIX-MASSEAU

Scénario 14

La Petite Chaumière dans les bois

Belgrade et Orašac, 1923
Par Marion Anderson et Phil Anderson

Où les investigateurs doivent retrouver une vieille collectionneuse pour la convaincre de perdre un bras ; en récompense de leurs efforts, elle les invite à dîner.

En quelques mots…

Lors de leur visite au Musée national de Belgrade, les investigateurs sont frappés par la richesse et la qualité de ses sculptures. Le conservateur les achète à une collectionneuse de l'arrière-pays, mais il ne traite pas directement avec elle. Toutefois, il refuse de révéler l'identité de son contact tant que ses interlocuteurs n'ont pas obtenu de permis de sortie du territoire pour les pièces qu'ils comptent acquérir. Une fois cette formalité effectuée, ils sont envoyés vers Orašac, un petit village de campagne, tellement loin de tout que le train ne s'y arrête même pas. Là, ils ont rendez-vous avec le prêtre local, qui accueille une partie du groupe chez lui. Le reste pourra dormir dans la maison du maire, au milieu de ses nombreux petits-enfants. Mais d'abord, les investigateurs peuvent assister à une cérémonie païenne, au grand dam de l'épouse du prêtre.

Pour rencontrer la collectionneuse, les investigateurs doivent s'enfoncer dans une forêt maudite, où les villageois n'osent pas pénétrer. Là, ils trouvent une maisonnette rustique, habitée par une toute jeune fille et une vieillarde, la femme qu'ils cherchent. Celle-ci déniche le bras, mais elle a d'autres projets en tête en ce qui concerne les investigateurs.

C'est dans son four qu'elle aimerait les recevoir, pour les offrir en sacrifice au dieu qu'elle et ses deux acolytes vénèrent et élèvent dans la forêt, le Marcheur dans les bois. Il leur faudra de la chance et de l'agilité pour s'en sortir vivants. L'aide des gitans vivant aux abords du village pourra leur être précieuse.

À l'affiche

Le professeur Todorovic,

conservateur du département des sculptures du Musée national de Serbie, achète ses plus belles pièces auprès d'un intermédiaire.

Le père Filopovic,

prêtre d'Orašac, ne fait pas mystère de sa source : une vieille amie de son épouse, vivant recluse dans les bois.

Trois aspects de Baba Yaga,

la jeune fille, la femme et la grand-mère, sont chargés de soigner et de nourrir un avatar de Shub-Niggurath, le Marcheur dans les bois. Pour cela, elles ont besoin de sacrifices humains. Pourquoi pas les investigateurs ?

Les gitans,

campant non loin du village, protègent ses habitants à leur insu. Hélas, leur rituel ne s'étend pas aux personnages.

Résumé de l'épisode précédent

Lors d'une pause imprévue à Vinkovci, les investigateurs ont enquêté sur la disparition d'un archéologue ayant découvert le Mims Sahis, un artefact lié au Simulacre et au culte de l'Écorché. Peut-être l'ont-ils emmené avec eux une fois les voies réparées…

Enjeux et récompenses

Ce scénario est sans doute l'un des plus dangereux avant le final. Les investigateurs peuvent y être cuits, écrasés ou dévorés. Surtout, ils s'attirent la colère de sorcières puissantes et peuvent déclencher la naissance d'une portée de Sombres Rejetons qui sèmera le chaos dans la région.

Il leur faudra du courage et de la chance pour échapper à la petite chaumière avec le bras droit du Simulacre.

Ambiance

En s'enfonçant dans la campagne serbe, les investigateurs quittent le monde civilisé et cartésien auquel ils sont habitués pour une terre où règnent la tradition et la superstition. Les prêtresses d'un culte antique vivant au milieu de reliques de l'Empire romain croisent des gitans aux rituels presque aussi anciens. Et l'entrée dans la forêt fait remonter des souvenirs ancestraux, quand l'homme était plus souvent une proie qu'un chasseur.

Fiche technique

Investigation	●●○○○
Action	●●●○○
Exploration	●●○○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●●●●○
Style de jeu	horreur lovecraftienne
Durée estimée	6 séances
Difficulté	débutant ou éprouvé
Nombre de joueurs	6
Type de personnages	investigateurs
Époque	années vingt

Informations pour le gardien

Grâce au professeur Smith, les investigateurs ont un contact à Belgrade : le professeur Milovan Todorovic, conservateur du département des sculptures au Musée national. Une fois qu'il a vérifié leurs antécédents et qu'il comprend plus ou moins ce qu'ils désirent, il les renvoie vers le père Filopovic, un prêtre du village d'Orašac, à quatre-vingts kilomètres au sud. À son tour, celui-ci leur donne le nom d'une vieille collectionneuse, vivant recluse dans les bois.

Pour autant, cette aventure n'est pas une simple balade. La collectionneuse n'est autre qu'un aspect de Baba Yaga, l'aînée d'un trio de prêtresses s'occupant d'un bois sacré pour la Chèvre Noire aux Mille Chevreaux depuis une époque plus ancienne que Byzance.

Leurs désirs sont simples : sacrifier des victimes adéquates à leur déesse, afin de lui permettre d'engendrer ses Rejetons sur notre monde. Si les autochtones sont plus ou moins protégés, grâce à l'intervention d'une communauté de gitans, les investigateurs n'ont pas cette chance.

Baba Yaga possède effectivement un fragment du Simulacre de Sedefkar, dont elle ne réalise pas l'importance. Depuis que leurs prédécesseurs ont acquis le bras, la fortune du trio et de leur culte est sur le déclin. Peut-être est-ce dû à la marche inexorable de la Modernité, mais comme les investigateurs l'ont déjà constaté, posséder une partie du Simulacre a tendance à s'accompagner de conséquences néfastes…

Belgrade

L'Orient-Express arrive à la gare centrale de Belgrade à 9 heures du matin, sur la rive ouest de la Save, juste avant qu'elle ne rejoigne le Danube. Sur l'autre rive s'étend un vaste marécage.

En ce matin calme, l'air frais est chargé de fumée et de brouillard. Une foule bigarrée se croise ici, portant les costumes traditionnels de dizaines d'ethnies.

En sortant de leur wagon, les investigateurs sont entourés par une bande de gamins ambitieux. Ils prennent leurs bagages aux porteurs, les chargent dans plusieurs chariots et commencent à partir dans toutes les directions, tout en s'adressant aux investigateurs dans une multitude de langues incompréhensibles. Finalement, une voix appelle les investigateurs dans un anglais impeccable.

Un jeune homme, les vêtements et les cheveux propres, se fraye un chemin au milieu de la cohue. « Puis-je vous aider ? » demande-t-il.

Leur sauveur s'appelle Petar Riticht. Il réunit leurs bagages sur un même chariot, discute avec les autres gamins en employant couramment plusieurs langues. Puis, il suggère aux investigateurs de se rendre à l'hôtel Moskva, un établissement agréable à quelques centaines de mètres de la gare.

Si les investigateurs lui demandent d'autres alternatives, Riticht propose l'hôtel Europa, quoiqu'avec moins d'enthousiasme.

Un test de **Psychologie** réussi permet de supposer qu'il a passé un arrangement avec le Moskva.

Déplacer leurs lourds bagages pique la curiosité de Riticht. « Aimez-vous faire les magasins ? demande-t-il. Vous devriez aller au bazar !

Les étals débordent de vieux trésors de toutes sortes : ottomans, habsbourgeois, byzantins, romains… Il y a de tout ! Quoi que vous cherchiez, je peux vous le trouver au meilleur prix. »

Arrivés à l'hôtel Moskva ou Europa, les investigateurs retrouvent de nombreux autres passagers de l'Orient-Express attendant qu'on leur donne une chambre. Riticht leur assure que tous les voyageurs importants séjournent ici. Le jeune homme s'attarde jusqu'à ce que les investigateurs aient une chambre, qu'on se soit occupé de leurs bagages et qu'il ait reçu un émolument approprié pour ses services. S'il reçoit un bon pourboire, il sourit et offre ses services comme traducteur et comme guide pendant leur séjour dans la ville.

Les tarifs de Riticht ne sont pas donnés, mais il est intelligent et bien éduqué en comparaison avec ses pairs, et il connaît Belgrade comme sa poche. Initialement, il demande une livre sterling par jour, mais accepte de descendre à la moitié avec un test difficile (-20 %) de **Persuasion**.

Une fois leurs affaires conclues, quel que soit le résultat, il disparaît dans les rues bondées, avec un large sourire, réapparaissant promptement à l'heure fixée.

L'hôtel

Les grands hôtels de Belgrade sont confortables et le service est de qualité. Le Moskva et l'Europa disposent chacun d'un café et d'un restaurant attenant. Les deux établissements sont des lieux parfaits où préparer ses prochaines expéditions.

Petar Riticht

20 ans, guide et escroc

APP	13	Prestance	65 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	04	Connaissance	20 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 10
Santé mentale 80

Compétences

Athlétisme	50 %
Baratin	55 %
Discrétion	25 %
Écouter	45 %
Persuasion	60 %
Psychologie	35 %

Langues

Albanais	15 %
Allemand	25 %
Anglais	30 %
Hongrois	35 %
Italien	25 %
Serbo-croate (langue maternelle)	75 %
Slovène	65 %
Turc	40 %

Combat
- Bagarre 55 %
  Dégâts 1D3
- Canif 55 %
  Dégâts 1D4

Débordant d'activité de jour comme en soirée, leurs couloirs résonnent des rires et des bavardages de l'élite belgradoise.

Le personnel de la réception peut indiquer aux investigateurs la direction de la plupart des lieux remarquables de la ville. Il peut aussi passer des coups de téléphone à leur place, s'ils ne parlent pas la langue.

Que faire à Belgrade ?

Rencontre avec le professeur Todorovic

S'ils veulent parler au professeur Todorovic, les investigateurs doivent solliciter un rendez-vous auprès du Musée national. Le conservateur étant occupé jusqu'au milieu de l'après-midi, il propose de les recevoir à 15 h. Les investigateurs ont quelques heures à tuer.

Le Musée national et le bazar sont à quelques stations de tram de leur hôtel.

Guides et cartes

Le *Guide du voyageur* contient une carte de la ville. En cas de besoin, les investigateurs peuvent acheter dans une librairie une carte sommaire et un petit guide touristique écrit dans un anglais approximatif, le tout pour cinq dinars. S'ils voyagent sans guide, les investigateurs doivent réussir un test d'**Orientation** en regardant la carte ou d'**Anglais** en lisant le livre pour éviter de se perdre.

Rêver dans le parc

En examinant leur carte ou leur guide touristique, des investigateurs curieux peuvent tomber sur la mention d'une pente aux rêves dans le parc de Kalemegdan. L'endroit est idéal pour pénétrer dans les Terres oniriques.

Le bazar

Situé dans le quartier turc, s'étendant aux pieds des murailles de la Citadelle, le bazar est une ruche débordant de badauds, d'odeurs et de bruits, où se croisent le commerce, les rumeurs et les crimes.

Une foule dense déambule entre les centaines d'étals couverts poussant, criant, cajolant, riant, marchandant, soupesant ou attendant d'un air absent. Des relents de parfums, de fruits, d'herbes, de viandes, d'épices, de tabac, d'huile à moteur et de fumier flottent dans l'air.

Beograd (Belgrade)

Belgrade est à la fois la capitale de la Serbie et du Royaume des Serbes, Croates et Slovènes. Ce double statut en dit long sur la situation politique du pays dans les années vingt, qui perdurera par la suite. Belgrade est reconnue comme étant l'une des villes les plus fréquemment détruites d'Europe. Les Turcs l'avaient appelée Darol-i-Jihad, le foyer des guerres religieuses.

Située sur la rive gauche du Danube, à son point de confluence avec la Save, Belgrade possède une cathédrale, une université, une bibliothèque et plusieurs musées et galeries. Depuis la dernière vague de destructions durant la Grande Guerre, la ville a été grandement reconstruite et modernisée.

Histoire

Bien que le site ait été d'abord colonisé par les Celtes au troisième siècle avant notre ère, les bâtiments sont relativement récents. Le seul datant d'avant 1830 est la forteresse de Kalemegdann édifiée par les Serbes au début du quinzième siècle. Tout le reste a été détruit durant les guerres sanglantes ayant opposé les Hongrois, les Turcs, les Bulgares, les Byzantins, les Autrichiens et les Serbes. Le palais royal du centre-ville est relativement neuf, ayant été construit il y a moins de vingt ans.

Population

En 1923, la population est d'environ cent cinquante mille habitants, en majorité serbes. L'un des quartiers, le Dorcol, accueille les Turcs de la ville. Les Serbes n'en parlent pas souvent, considérant les Turcs avec suspicion, voire avec une franche hostilité. Le règne turc sur le pays ne s'est achevé qu'en 1866, il y a seulement cinquante sept ans, et les souvenirs sont encore vifs.

Transports

Des liaisons ferroviaires correctes relient Belgrade aux villes de la région. En dehors de la capitale, les routes ne sont pas adaptées à la circulation automobile, quelle que soit la période de l'année.

Des vols commerciaux directs entre Constantinople et Belgrade entreront en service le 25 mars 1923, depuis l'aéroport Pancevo, à 20 km à l'est-nord-est de Belgrade. Ils comprendront une liaison continue entre Londres et Constantinople, concurrençant directement l'Orient-Express.

Pour plus d'informations, consultez l'article sur les transports aériens en 1923 dans la section historique (Volume 1, Livre 1 : La campagne).

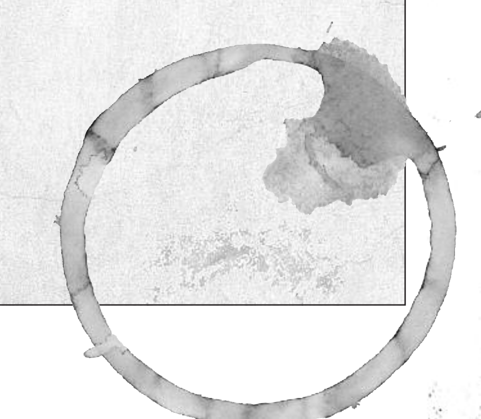
Langue

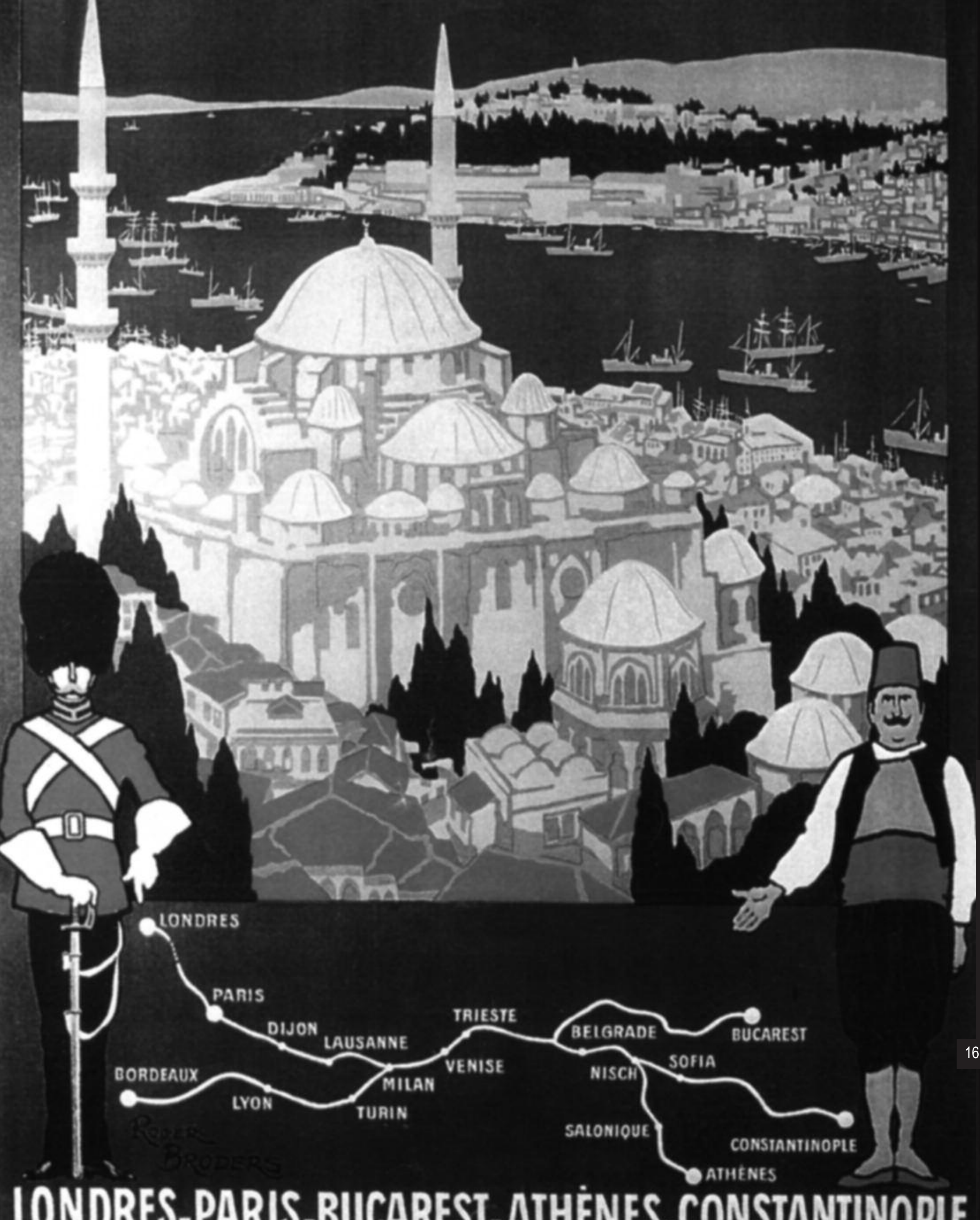
La langue principale est le serbo-croate. Un investigateur ayant un score de 10 % ou plus en russe bénéficie de l'équivalent de 10 % en serbo-croate.

Monnaie

L'unité monétaire de base est le dinar (100 paras = 1 dinar). Officiellement, une livre britannique vaut environ 25 dinars. Ce taux s'applique dans les banques et les meilleurs hôtels, magasins et restaurants.

Toutefois, le royaume est friand de devises étrangères, en particulier britanniques, décuplant leur valeur sur le marché local. Cela fait qu'une livre sterling permet d'acheter l'équivalent de 10 livres, 17 shillings et 2,5 pence en biens et en services. Au marché noir, le taux est approximativement le même, quoique les changeurs chicanent pour en donner le moins possible.




CHEMINS DE FER PARIS-LYON-MÉDITERRANÉE
SIMPLON-ORIENT-EXPRESS
LONDRES
PARIS
DIJON
LAUSANNE
TRIESTE
BELGRADE
BUCAREST
BORDEAUX
MILAN
VENISE
NISCH
SOFIA
LYON
TURIN
SALONIQUE
CONSTANTINOPLE
ATHÈNES
LONDRES-PARIS-BUCAREST-ATHÈNES-CONSTANTINOPLE
IMP. F. CHAMPENOIS. PARIS.



Les commerçants forment un mélange explosif de Turcs et de Serbes. Les tensions entre les deux groupes se manifestent par des rixes régulières.

Plusieurs étals prétendent vendre des artefacts anciens et des reliques religieuses. Une diseuse de bonne aventure propose ses services. De vieux vêtements et des bottes d'occasion, importés d'Italie, intriguent les passants.

Source parfaite d'exotisme, le bazar permet facilement de développer les intrigues secondaires inventées par le gardien. Au milieu des marchands et des vendeurs honnêtes se glissent d'innombrables pickpockets, proxénètes, prostituées, touristes, espions, fanatiques, paysans du cru et d'autres individus plus ou moins utiles.

Voyager sans guide

Si les investigateurs choisissent de voyager sans être accompagnés d'un guide, ils sont régulièrement importunés par des bandes de garnements. Les gamins tentent d'arracher tout ce qui dépasse, y compris la carte. Sans la moindre honte, ils quémandent de l'argent, de la nourriture et des faveurs.

Inversement, engager les services de Riticht ou d'un autre guide rend leur traversée du bazar relativement paisible, si ce n'est qu'ils se retrouvent à visiter un nombre surprenant d'échoppes dont les propriétaires appartiennent à la famille de leur jeune escorte.

Des doigts agiles

Des pickpockets gitans sont à l'œuvre dans le bazar. Ils travaillent à deux. Le premier suit les investigateurs, le second reste aux aguets, fournissant une diversion si nécessaire.

Opposez la **Discrétion** de 70 % du voleur aux tests de **Trouver Objet Caché** des investigateurs. S'il est repéré, le gitan bat en retraite. S'il parvient à s'approcher, il doit réussir un test de **Métier (pickpocket)** à 70 %

Que se passe-t-il à Belgrade en 1923 ?

Après avoir été en grande partie détruite durant la Grande Guerre, Belgrade a été reconstruite et modernisée. L'activité culturelle est florissante dans la ville. L'orchestre symphonique de Belgrade est fondé en janvier 1923. Les investigateurs peuvent arriver à temps pour son concert inaugural. Autre première, des vols directs entre Belgrade et Constantinople débutent le 25 mars 1923.

Avec les succès des fascistes de Mussolini, les journaux et les habitués du café du commerce évoquent la possibilité d'une guerre avec l'Italie. Des combats ont lieu sur la frontière occidentale du Royaume, à Sušak, près de l'État libre de Fiume. Le Royaume envoie des renforts. (En mars 1923, l'Italie retire ses troupes de Sušak et en rend le contrôle.) Des groupes de bandits bulgares sont actifs en Serbie de la fin 1922 à 1923. Arrêtés, ils sont jugés et certains condamnés à mort. Des élections parlementaires ont lieu à Belgrade en mars. Aucun parti ou coalition ne parvient à obtenir une majorité. On pressent que le roi va à nouveau dissoudre le parlement et établir une dictature militaire.

pour dérober un portefeuille ou un porte-monnaie mal protégé. La séance de voyance décrite ci-dessous est une excellente opportunité, les spectateurs risquant d'être fascinés. Quand le vol est découvert, si Riticht est présent, il secoue la tête d'un air désolé. Il pense que les responsables sont des *cigani* (« Je crois que vous les appelez gitans ? »). Il s'excuse de ne pas avoir fait plus attention ; un test réussi de **Psychologie** confirme qu'il est véritablement embêté. Rapporter le vol à la police ne donne rien de plus que de nouvelles excuses.

La voyante

Cette vieille femme souriante cultive son mystère. Son étal est simple : une petite table couverte d'une nappe usée jusqu'à la corde, mais qui fut de bonne qualité, où sont posés un plateau en bois et une aiguille épaisse. À côté d'elle, un panier ouvert plein de paille. À ses pieds, une poule noire se trémousse.

Sa méthode de divination sort de l'ordinaire. Elle prend un œuf fraîchement pondu dans son panier, qu'elle fait tourner trois fois autour de la tête du sujet, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Ensuite, elle perce un trou à chaque extrémité de la coquille et souffle d'un côté, expulsant le contenu sur un plateau. Alors, elle observe intensément les motifs obtenus. Que sa divination concerne un investigateur ou le groupe dans son ensemble, le fond de ses prédictions est incroyablement précis.

Le gardien devrait s'appuyer au mieux sur sa connaissance de la campagne. Pour chaque investigateur, décrivez un incident passé, puis évoquez son futur en termes généraux. Ses déclarations devraient rester ouvertes à l'interprétation, tout en étant pertinentes.

Voici quelques exemples :

- « *Vous cherchez une chose qui fut entière et qui est maintenant divisée.* »
- « *Vous avez entamé un long voyage.* »
- « *Ils sont trois à s'être opposés à vous.* »
- « *Méfiez-vous de celui que vous ne voyez pas.* »
- « *Le fer vous apporte la sécurité, mais il appelle de nouveaux dangers.* »
- « *Un homme que vous prenez pour un ami est un ennemi.* »
- « *Attention à l'homme aux trois visages.* »
- « *Les trois qui vous accueillent sont plus âgées que l'homme.* »



Vendeur de statues

47 ans, il sait ce qu'il veut

APP	10	Prestance	50 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 14
Santé mentale 55

Compétences

Athlétisme	40 %
Baratin	66 %
Estimation	57 %
Négociation	35 %
Sciences humaines (archéologie)	10 %

Langues
Serbo-croate ou turc (langue maternelle) 60 %

Combat
• Bagarre 50 %
Dégâts 1D3 + 1D4

Et ainsi de suite. Un investigateur réussissant un test de **Trouver Objet Caché** durant la divination de la vieille femme remarque que la poule noire les dévisage, avec une lueur d'anticipation dans ses petits yeux noirs.

Si les investigateurs repassent par là un peu plus tard, ils trouvent l'étal vide, à l'exception d'un œuf de poule perdu sur le sol.

Le bras

Les étals couverts sont truffés d'objets plus encombrants, dont des icônes religieuses et des bouts de statues. L'investigateur obtenant le plus bas résultat sur un test de **Trouver Objet Caché** aperçoit un bras ayant la taille, la couleur et la forme de celui qu'ils cherchent. Ils ne peuvent pas en être certains, puisque le Simulacre a la particularité ennuyeuse de changer d'apparence à chaque fois que quelqu'un l'étudie.

Alors que le commerçant vient de décrocher le bras pour qu'ils puissent l'examiner, un gros moustachu le saisit (jet de **Force** opposé à celle du voleur, qui est de 17) et s'enfuit dans la foule.

Il s'ensuit une poursuite digne d'un roman d'aventures. Le commerçant ayant appelé ses amis à l'aide, ils sont bientôt une dizaine à courir après le voleur, sans compter les investigateurs. Le larron esquive et zigzague, poussant les chalands sans ménagement.

Les poursuivants, investigateurs et commerçant en tête, tournent dans une ruelle et se retrouvent face à face avec le voleur, dix mètres plus loin. Entouré par une foule mi-amusée, mi-hostile, l'homme brandit le bras comme un gourdin, le balançant insolemment de gauche à droite.

Il sourit aux investigateurs, bondit en avant et, au dernier moment, assène un coup au vendeur de statues à l'aide de son butin. Sa fiche est fournie à la fin de ce chapitre.



La voyante

Bagarre !

- **Le voleur a remporté la poursuite :** à son signal, ses amis sortent de la foule pour lui prêter main-forte. Les nombres sont à peu près égaux. À la discrétion du gardien, le voleur peut être turc et les commerçants serbes, ou le contraire. Les investigateurs se retrouvent au milieu d'une bagarre générale. Le bras sert d'arme, tombe ou change de main, mais reste toujours hors de leur portée, malgré tous leurs efforts.
- **Les investigateurs ont rattrapé le voleur :** il se bat seul pendant 1D3 tours avant que ses amis n'arrivent.

Quel que soit le résultat de la bagarre, le bras se brise dès qu'il atteint un investigateur. À moins d'être maîtrisé ou évanoui, le voleur profite de cette distraction pour se glisser dans la charpente des étals et déguerpir. Bientôt, des sifflets aigus retentissent non loin (après 2D3 tours), ce qui marque la fin de la bagarre. Les protagonistes encore debout s'éparpillent.

Les sifflets annoncent l'arrivée de la police, qui se charge rapidement de calmer les esprits. Si Riticht guide les investigateurs, il les rejoint à temps pour les aider à éviter les problèmes.

Narodni Muzej (Musée national de Serbie)

Le Musée national de Serbie est un impressionnant édifice néo-gothique abritant une collection de sculptures et de peintures à l'huile, ainsi qu'une salle bien gardée consacrée à l'or byzantin.

Les salles sont bien éclairées et d'une propreté immaculée, bien que des investigateurs attentifs puissent remarquer des signes de travaux récents, sans doute suite à des dommages subis durant la guerre.

Même aux yeux d'un novice, la collection de sculptures anciennes paraît remarquable. Pour un investigateur compétent en **Sciences humaines (archéologie)** ou **Culture artistique (sculpture ou beaux-arts)**, il est clair qu'elle est extraordinaire, rivalisant avec celle du Louvre. Les statues sont plus complètes et l'état de la pierre plus proche de ce qu'elle était à l'origine.

Des exemples magnifiques illustrent chaque période : la préhistoire, l'Antiquité grecque et romaine et l'ère byzantine. Les triomphes et les tragédies du peuple des Balkans s'étalent devant les investigateurs, taillés dans la pierre.

Le conservateur

S'informer à l'accueil ou interroger un garde permet de trouver le bureau du conservateur

Poursuivre le voleur

Cette poursuite a lieu dans un marché bondé :
- Traverser une allée étroite malgré la foule qui s'y presse nécessite un test d'Agilité.
- Prendre un raccourci en sautant par-dessus le stand d'un vendeur de tapis nécessite un test d'Athlétisme pour ne pas trébucher.
- Passer de force dans l'affluence se pressant devant un étal populaire nécessite un test de Puissance.

Le voleur compte bien être rattrapé, mais pas avant d'avoir rejoint ses amis. S'il obtient trois lieues d'avance, il reste en avant et conduit les investigateurs vers une embuscade. Si les investigateurs le rattrapent, il se retrouve seul.

Voleur de statues

37 ans, chope un truc et court !

APP	10	Prestance	50 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 15
Santé mentale 65

Compétences
Athlétisme 60 %
Intimidation 45 %

Langues
Turc ou serbo-croate (langue maternelle) 40 %

Combat
- Bagarre 60 %
  Dégâts 1D3 + 1D4
- Bras de statue 60 %
  Dégâts 1D6 + 1D4

de la collection, le professeur Milovan Todorovic, 48 ans, expert en sculptures classiques et byzantines.

Son bureau est également un atelier où il nettoie actuellement une statue en marbre de taille humaine. Un test de **Sciences humaines (archéologie)** ou **Culture artistique (sculpture)** permet d'identifier une splendide statue romaine représentant la Vénus du Capitole, datant du deuxième siècle, en parfait état. Sous les lumières crues de l'atelier, le marbre décrassé semble presque luire d'une vitalité intérieure.

Dès le début, le professeur Todorovic se méfie des investigateurs et de leurs motifs. Les méthodes suivantes peuvent le convaincre qu'ils ne sont ni des acheteurs, ni des agents de musées rivaux, et il leur concède une confiance limitée. Correctement identifier la statue sur laquelle il travaille confère un bonus de +10 % sur le test.

- Présenter des antécédents universitaires ou des lettres de recommandation, et réussir un test de **Persuasion**.
- Mentionner leur lien avec le professeur Smith ou Jazmina Moric et feu son père Dragomir, et réussir un test de **Persuasion**.
- Réussir un test de **Baratin** ou de **Persuasion** avec un malus de -20 %.

Le fournisseur

Todorovic révèle qu'il a obtenu de nombreuses sculptures anciennes d'un contact vivant en province, qu'il pense être un intermédiaire pour quelqu'un d'autre. Il ne connaît pas l'identité du fournisseur, mais les objets qu'il envoie sont souvent uniques et remarquablement préservés, ce qui suppose qu'ils proviennent d'une zone jusqu'ici inconnue et inexploitée.

Il peut montrer aux investigateurs certaines des plus belles pièces de la collection obtenues via ce contact. Un test réussi de **Sciences humaines (archéologie ou histoire)** ou **Culture artistique (sculpture)** permet de confirmer qu'elles sont authentiques, et des exemples parfaits de la sculpture romaine dans le style de la période de La Tène.

Permis

En aparté, le professeur Todorovic rappelle aux investigateurs qu'en conséquence du pillage de Belgrade durant la guerre, la sortie d'antiquités du royaume est maintenant soumise à un permis d'exportation.

Les représentants de musées et les universitaires peuvent obtenir ce permis auprès du bureau des trésors nationaux, situé dans un centre administratif près de la gare. Tant qu'on ne lui aura pas montré ce permis, il refusera de divulguer l'emplacement ou le nom de son contact.

Six Serbes énervés

Jeunes hommes cherchant une excuse pour se battre avec des Turcs

	CON	DEX	FOR	TAI	POU	PV
Un	16	15	11	12	09	14
Deux	09	10	13	11	17	10
Trois	12	13	12	12	11	12
Quatre	07	17	15	08	13	7
Cinq	12	12	11	13	10	12
Six	12	08	10	14	11	13

Valeurs dérivées
Impact 0

Compétences
Athlétisme 40 %

Combat
- Bagarre 50 %
  Dégâts 1D3
- Lancer 25 %
  Dégâts 1D4

Six Turcs énervés

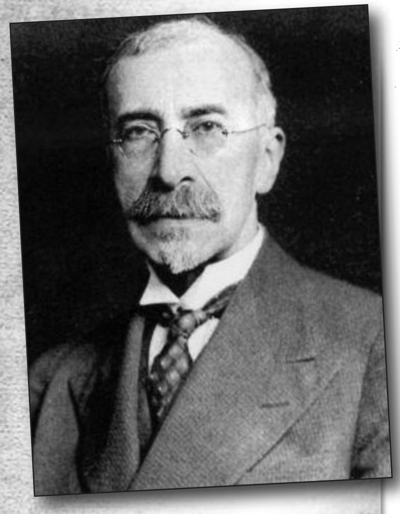
Jeunes hommes cherchant une excuse pour se battre avec des Serbes

	CON	DEX	FOR	TAI	POU	PV
Un	13	12	11	13	10	13
Deux	14	11	12	12	14	13
Trois	12	09	14	10	11	11
Quatre	11	11	12	12	08	11
Cinq	10	16	10	14	11	12
Six	11	10	11	11	13	11

Valeurs dérivées
Impact 0

Compétences
Athlétisme 40 %

Combat
- Bagarre 40 %
  Dégâts 1D3
- Lancer 25 %
  Dégâts 1D4



Pr. Milovan Todorovic

57 ans, conservateur du département des sculptures anciennes

APP	10	Prestance	50 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 9
Santé mentale 60

Compétences

Archéologie	15 %
Athlétisme	25 %
Bibliothèque	65 %
Comptabilité	15 %
Conduite	15 %
Crédit	65 %
Discuter de politique	45 %
Histoire de l'art	80 %
Négociation	45 %
Persuasion	55 %
Psychologie	50 %
Trouver Objet Caché	55 %

Langues

Allemand	45 %
Anglais	40 %
Grec	25 %
Hongrois	55 %
Italien	45 %
Latin	30 %
Serbo-croate (langue maternelle)	75 %
Turc	35 %

Combat
• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3

Recherches sur le Simulacre de Sedefkar

La collection du musée est très complète, mais les investigateurs ne trouvent rien qui ressemble au Simulacre de Sedefkar.

Interroger le professeur Todorovic sur le Simulacre éveille son intérêt. Rien dans ses collections (qui soit exposé ou non) ne correspond à leur description. Peut-être auraient-ils un fragment qu'il pourrait inspecter ? Ont-ils fait vérifier son authenticité par des érudits compétents ?

Bien que cet intérêt risque d'attiser la paranoïa de certains investigateurs, la proposition de Todorovic est purement académique. Ce sur quoi elle va déboucher est du ressort du gardien.

Bureau des trésors nationaux

Sans un guide parlant serbo-croate ou slovène, localiser le bureau prend beaucoup plus de temps que prévu. Des investigateurs parlant allemand, albanais ou russe auront tout de même droit à un test de **Prestance** pour le trouver rapidement. S'ils ne parlent qu'anglais, il leur faudra une demi-journée, qu'ils passeront à être renvoyés à droite et à gauche, à être ignorés ou à recevoir de longues explications dans des langues qu'ils ne comprennent pas, mais énoncées lentement et en parlant fort.

Le bureau des trésors nationaux est une petite office au bout d'un long couloir, en bas d'un escalier descendant dans ce que l'on pourrait croire être la chaufferie de l'immeuble. La seule personne qui l'occupe, un jeune sous-secrétaire, porte une marque de naissance rouge vif sur la moitié de son visage.

Cela ne manquera pas de perturber des investigateurs ayant déjà croisé les Frères de la Chair.

Ce sous-secrétaire, Vleja Radi, accueille aimablement les investigateurs. Parlant un peu anglais, il explique, sans que les investigateurs puissent en être totalement certains, que le permis peut être obtenu de deux façons :

- En le convainquant de la sincérité et de la légitimité de leur requête. Cela nécessite un test réussi de **Persuasion** ainsi que la présentation d'antécédents adéquats. Un investigateur pourrait par exemple prouver qu'il occupe un poste universitaire en histoire, en archéologie ou dans un autre domaine pertinent, et montrer les factures des objets qu'il souhaite sortir du Royaume.
- En le soudoyant. Si un investigateur réussit un test de **Baratin** ou de **Crédit** contre Radi, il perçoit cela comme une offre de pot-de-vin et, à la discrétion du gardien, commence à parler de la misère de son village, des orphelins sans le sou de Belgrade, de sa mauvaise santé et du fait que les institutions caritatives préfèrent les livres britanniques.

Radi propose d'abord 15 livres. Si les investigateurs payent, il a du mal à dissimuler sa joie. Des tests réussis de **Persuasion** ou de **Baratin** peuvent faire baisser ses prétentions, mais il n'acceptera pas moins de 5 livres pour la courte lettre et le formulaire vierge qu'il date et tamponne cérémonieusement.

Les investigateurs se plaignant de ce pot-de-vin aux supérieurs de Radi tombent sur des oreilles attentives. Une enquête est lancée. Naturellement, les investigateurs doivent abandonner les documents incriminés et le bras, qui constituent des preuves.

S'ils sont patients, le sous-secrétaire est finalement arrêté en tant que conspirateur dans un réseau de trafic d'antiquités ; nous sommes alors en novembre 1924.

Des antécédents et une nouvelle destination

À leur retour au musée avec les documents, le professeur Todorovic leur confie volontiers le nom du village : Orašac (que l'on prononce *o-ra-chatsh*) et l'adresse. Il explique fièrement que ce village a une place toute particulière dans l'histoire de son peuple, puisque c'est de là qu'est parti le premier soulèvement serbe contre les Ottomans, il y a tout juste cent vingt ans.

Il fournit également aux investigateurs une lettre d'introduction à présenter à son contact, le père Kristijan Filopovic. Todorovic explique qu'ils étaient à l'université ensemble, et que son ami a accepté un poste dans le village sur les encouragements de sa femme.

Recherches sur Orasac

Belgrade dispose de deux bibliothèques importantes :

- **La bibliothèque nationale de Serbie :** fondée en 1832 et située dans les jardins de la cathédrale Saint-Sava, elle fut bombardée durant la Grande Guerre, mais pleinement rouverte dès 1919. Ses importantes collections de livres rares et anciens s'accompagnent de manuscrits du douzième siècle et d'incunables.
- **La bibliothèque de l'université de Belgrade :** ouverte en 1921 (et bâtie grâce à une donation du philanthrope Andrew Carnegie), cette grande bibliothèque est située dans le quartier universitaire, non loin des hôtels en tram. Elle est aussi appe-

lée, plus formellement, la bibliothèque Svetozar Markovic, d'après un activiste et philosophe influent du dix-neuvième siècle.

Quelques heures de recherche et un test réussi de **Bibliothèque** dans l'un de ces deux établissements permet de réunir de nombreux faits à propos d'Orašac, notamment sur son rôle durant le premier soulèvement :

- En 1801, un groupe de janissaires se faisant appeler les Dahias assassinèrent le vizir ottoman Hadži-Mustafa (accusé de sympathie pour ses sujets serbes) et gouvernèrent eux-mêmes la Serbie. Régnant d'une poigne de fer, ils augmentèrent les taxes, saisirent les terres et réintroduisirent le travail forcé.

En réponse, les chefs serbes (*knezes*) se réunirent pour discuter d'une révolte contre le nouveau régime. Quand les Dahias découvrirent ce qui se passait, ils capturèrent et tuèrent soixante-dix *knezes*, le 4 février 1804. Ces représailles brutales attisèrent les braises de la révolution. Les chefs serbes survivants et leur peuple réalisèrent qu'ils n'avaient rien à perdre.

Dix jours plus tard, de nombreux Serbes réunis dans le petit village d'Orašac décidèrent de passer à l'action. Georges Petrovic, alias Karageorges, fut élu à la tête de l'insurrection, qui débuta immédiatement. L'après-midi même, ils mirent le feu au caravansérail turc du village et tuèrent ses occupants.

Des actions similaires eurent lieu avec succès dans les villages environnants, et elles se répandirent comme une traînée de poudre. Le 11 mars 1804, les rebelles capturèrent la ville de Rudnik, puis rapidement Valjevo et Požarevac. Ils entamèrent alors le siège de Belgrade, qui dura deux ans.

Des données du recensement et des cartes détaillées sont également disponibles. Mais les investigateurs s'intéresseront peut-être plus aux histoires et aux légendes de la région :

- Avant la période romaine, on pense que les lieux étaient un centre important de cultes de la fertilité. D'après les archéologues, il est clair que certains d'entre eux pratiquaient les sacrifices humains.
- Un rapport issu des archives de campagne de l'empereur byzantin Nicéphore Ier (qui régna de 802 à 811) raconte la destruction d'un temple-bordel consacré à la déesse romaine Cybèle dans la forêt de Mésie (une province des Balkans) durant une expédition aux frontières de son empire. (**Document belgradois n° 1**)

Changement de train

Avec l'aide de Riticht, les investigateurs se rendent rapidement compte que les routes au sud de Belgrade ne sont pas fiables et que les transports automobiles sont rares. Les personnes et les marchandises voyagent plutôt par le train.

Vleja Radi

29 ans, sous-secrétaire et contrebandier

APP	08	Prestance	40 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	9
Santé mentale	65

Compétences

Athlétisme	25 %
Baratin	45 %
Bibliothèque	35 %
Contrebande	50 %
Crédit	35 %
Discrétion	35 %
Droit	25 %
Métier (pickpocket)	55 %
Psychologie	45 %
Sciences humaines	
- archéologie	25 %
- Histoire	40 %

Langues

Allemand	25 %
Anglais	20 %
Grec	35 %
Italien	35 %
Serbo-croate (langue maternelle)	65 %

Combat

• Bagarre	13 %
Dégâts 1D3	

« Durant une expédition sur nos frontières, nous découvrîmes dans le temple-bordel de Cybèle de la forêt de Mésie des activités si ignobles et contraires à l'esprit chrétien que sa destruction par le feu s'est imposée comme seule réaction saine. Les drongaires relatent que certains de leurs hommes ont distingué l'esprit de la déesse païenne dans la colonne de fumée.

Tel un Titan, elle hurlait de plusieurs voix, ses cheveux ondulant comme s'ils étaient pris dans une tempête. Les plus peureux prirent leurs jambes à leur cou, mais le matin, dans les cendres du temple, il ne restait plus rien. »

Aide de jeu - **Document belgradois n° 1 -** Extrait des archives de campagne de Nicéphore Ier

Des voies d'écartement standard relient Belgrade à Mladenovac, une ville industrielle à une soixantaine de kilomètres au sud.

Le voyage prend entre trois et quatre heures. À partir de là, ils ont une correspondance sur une ligne s'arrêtant non loin d'Orašac et terminent à pied.

Ritícht est ravi d'aider les investigateurs à acheter des tickets pour leur voyage, mais il ne les accompagnera pas à la campagne. C'est un petit gars de la ville.

Le train n'est pas découpé en classes, et les wagons sont occupés par des familles allant ou revenant du marché avec leurs biens et leurs achats. Malgré le bruit et le monde, l'ambiance est amicale entre les voyageurs, principalement serbes. Ils partagent leur nourriture, leurs boissons, leurs histoires et leurs chansons avec les investigateurs. Des paniers de volailles et de lapins, des sacs de légumes, des cochonnets tenus en laisse et des enfants encombrent les allées.

Un passager têtu

Avant d'arriver à Mladenovac, un investigateur revenant vers son siège a le déplaisir de le trouver occupé par un coq noir récalcitrant, qui refuse de le lui céder.

Son propriétaire ne se manifeste pas. Tenter de le chasser provoque des sifflets d'amusement des autres passagers et peut se terminer par des blessures, l'énorme volatile se défendant à coups de becs et d'ergots qui semblent capables d'entailler l'acier.

Tout le monde descend

Changer de train à Mladenovac n'est pas une mince affaire. Les investigateurs doivent faire particulièrement attention à ne pas être séparés de leurs affaires dans le chaos. À partir de là, une ligne à écartement étroit part vers le sud et l'ouest.

Orašac est à une heure et demie sur cette ligne secondaire, qui serpente entre les collines et les bois vers la ville d'Arandjelovac. Avant que le train n'atteigne sa destination, le contrôleur informe les investigateurs qu'ils doivent descendre à la gare de Kopljare. Ils auront alors cinq kilomètres de marche jusqu'à Orašac.

Belle journée pour une promenade

Les investigateurs découvrent bientôt qu'ils sont les seuls à se rendre à Orašac. Les autres passagers descendus du wagon avec eux se dispersent dans toutes les directions, sauf la leur.

S'ils connaissent les langues appropriées (ou qu'ils ont un don pour se faire comprendre autrement), les investigateurs peuvent tenter un test de **Persuasion** (à -20 % si aucun d'eux ne parle serbo-croate) pour louer un chariot et son conducteur jusqu'à Orašac. Le voyage leur coûtera une livre (ou la moitié en cas de succès spécial).

Si les investigateurs suivent le chemin indiqué, ils atteignent sous peu la crête d'une colline d'où part un chemin de terre. Il descend une pente douce, où de petits champs se nichent entre des bosquets anciens.

Ici et là, des maisonnettes aux murs blanchis à la chaux sont entourées de vergers. Alors que les investigateurs s'approchent du village, les maisons et les bâtiments se font plus nombreux. Orašac n'est pas un hameau endormi.



Orasac

Informations pour le gardien

En secret, les huit cents habitants d'Orašac mènent une lutte acharnée et centenaire pour leurs âmes. L'épouse du prêtre, Ana Filopovic, est un aspect de Baba Yaga, un trio de prêtresses choyant l'avatar vivant de Shub-Niggurath. Elle sait que les efforts des sages-femmes *cigani* ont rendu la population d' Orašac impropre au sacrifice à la Chèvre Noire. La situation est devenue désespérée : l'avatar ne peut pas mettre bas tant qu'il n'est pas rassasié, et chaque année sans sacrifice est une année de plus où Baba Yaga elle-même vieillit et périclite.

Le but ultime d'Ana est de persuader son mari d'user de son autorité pour décréter que les *cigani* ont une influence païenne indésirable sur le village, et les chasser. Quand leurs sorts de protection ne seront pas renouvelés, les villageois deviendront vulnérables, la faim de la Chèvre Noire pourra être comblée et les Mille Chevreaux gambaderont librement dans les anciennes forêts.

Malheureusement, le père Filopovic est plus tolérant qu'elle l'avait anticipé. Il s'oppose fermement à ses arguments pour chasser les *cigani*.

L'arrivée des investigateurs est une opportunité inespérée. Voilà des étrangers qui souhaitent activement rendre visite à Grand-mère, l'aînée des aspects de Baba Yaga. Des étrangers qui ne seront pas protégés par les rituels de défense des *cigani*, si elle a son mot à dire !

La vie du village

Alors que les investigateurs s'approchent du village, les chiens se mettent à aboyer et les enfants interrompent leurs jeux pour les observer de derrière leurs maisons en bois. Leurs mères s'exclament en serbo-croate. Les investigateurs comprennent-ils ce qui se dit ? Si ce n'est pas le cas, crier le nom de Filopovic le fait arriver prestement. Sinon, il se passe plusieurs minutes avant que quelques hommes ne sortent des champs, dont le maire, Todor Nedic.

Amicaux, ces Serbes sont surpris et heureux de recevoir des visiteurs venus de si loin dans leur village, fierté de la Serbie. Leur offrant une hospitalité sans réserve, ils invitent les investigateurs à séjourner chez eux.

Deux investigateurs peuvent loger chez le maire et sa famille, les autres chez le père Filopovic et sa femme. Un campement *cigani* (gitan) se trouve en périphérie du village. La nuit de l'arrivée des investigateurs, ils font accomplir un rituel dans le village.

Chacun de ces groupes est décrit ci-dessous. Le gardien devrait s'assurer que les investigateurs sont séparés, afin qu'ils puissent faire l'expérience des deux foyers.

Le prêtre du village

Kristijan Filopovic, 59 ans, est un religieux jovial et bien éduqué. C'est également la seule personne du village parlant correctement anglais. Son épouse, Ana, arrive péniblement à se faire comprendre dans cette langue. Une fois que les investigateurs se sont présentés, il se montre fort hospitalier.

Ana Filopovic, 40 ans, est polie, réservée et têtue. Si ses opinions sont tranchées et ses réactions explosives, elle se conduit en hôtesse parfaite vis-à-vis des investigateurs.

Un test de **Psychologie** révèle qu'elle est très heureuse de recevoir des visiteurs « sophistiqués », même si elle a du mal à communiquer avec eux.

Le père Filopovic ignore totalement que sa femme est un aspect de Baba Yaga. Il l'adore et la trouve plus belle chaque année. Ce qui n'est pas étonnant puisque, s'il vieillit normalement, ce n'est pas le cas de son épouse.

Père Filopovic

59 ans, prêtre orthodoxe serbe

APP	14	Prestance	70 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	08	Intuition	40 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 14
Santé mentale 45

Compétences
Athlétisme 25 %
Chant 55 %
Persuasion 80 %
Théologie 75 %

Langues
Serbo-croate (langue maternelle) 65 %

À propos d'Orasac

Le village tient son nom d'un bosquet de noisetiers depuis longtemps disparu, qui se trouvait près du cimetière actuel. C'est de là qu'est partie la rébellion serbe contre leurs maîtres ottomans, au siècle dernier.

Orašac compte environ mille six cents habitants, la moitié dans le village même et l'autre dans des fermes environnantes. Le village réunit une centaine de maisons autour de l'église et de la maison communale. Le marché le plus proche, à Arandjelovac, est à presque six kilomètres. Vu l'état des routes, les gens d'ici considèrent cela comme un long voyage.

Le paysage est dominé par les collines, devenant montagneux au nord et au sud-ouest. Le mont Kosmaj est visible au nord, et les pics jumeaux du mont Buklja au sud. Encore plus loin au sud du village, le mont Rudnik culmine à mille deux cents mètres.

Informations pour le gardien : Bien qu'Orašac soit un village réel, cher au cœur de ses compatriotes, les habitants décrits dans ce scénario sont fictifs. Les touristes sont les bienvenus dans ce lieu historique. Ni Baba Yaga ni les Sombres Rejetons n'ont causé de problèmes depuis bien longtemps !



Marja Nedic

48 ans, bras droit du maire

APP	15	Prestance	75 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 12
Santé mentale 80

Compétences

Athlétisme	30 %
Écouter	90 %
Folklore	90 %
Histoire naturelle	90 %
Premiers soins	75 %
Rumeurs	99 %
Trouver Objet Caché	30 %

Langues
Serbo-croate (langue maternelle) 60 %

Combat
• Bagarre 80 %
Dégâts 1D3 + 1D4

Ce qu'ils pensent du village

Le couple est installé à Orašac depuis des années. Quand le poste de la paroisse s'est libéré, Ana a encouragé son mari, jusqu'ici habitué à vivre en ville, à venir à la campagne. Enfant, elle habitait à Arandjelovac, une ville voisine, et elle a encore de la famille dans le district. Ironiquement, elle considère de plus en plus les villageois comme des ploucs, tandis qu'avec les années, le père Filopovic a appris à apprécier sa congrégation.

Ce qu'ils pensent des *cigani*

Si les investigateurs mentionnent les *cigani* (gitans) en sa présence, Ana est ouvertement méprisante : « Sales voleurs ! Païens ! Pas faire confiance ! Vous faire attention à eux. » Son mari est bien plus tolérant. Bien qu'il n'apprécie guère leurs pratiques traditionnelles, il estime l'attitude bienveillante des villageois envers les *cigani* comme un signe du bon fond de leurs voisins.

L'opinion d'Ana est biaisée par son lien avec Baba Yaga. Les *cigani* sont ses ennemis.

Rencontrer le collectionneur d'antiquités

Le père Filopovic est ravi d'arranger une rencontre entre les investigateurs et la vieille femme dans les bois que lui et sa femme appellent « Grand-mère ». Il leur raconte qu'elle lui a été présentée par Ana, peu après leur déménagement à Orašac, il y a des années. Amie de longue date de son épouse, elle vit dans les bois depuis quarante ans ou plus, rassemblant des artefacts des époques romaine et byzantine, quand les routes impériales et leurs gîtes d'étapes traversaient les vieilles forêts.

Malgré son âge, que le père Filopovic estime à plus de quatre-vingts ans, Grand-mère reste autonome et vive d'esprit. « J'espère que vous avez des talents de négociateurs bien aiguisés, dit-il en riant. Elle tire un joli pécule du professeur Todorovic et du Musée national ! »

Puisqu'il est déjà tard, il suggère qu'ils attendent demain matin pour aller la voir. Il leur expose l'itinéraire, expliquant que sa chaumière se trouve au nord-ouest, au fond des bois, assez loin du village à pied.

La photo dans la maison

La maison des Filopovic est spacieuse et accueillante, mais les meubles sont un peu trop stricts pour que l'on s'y sente parfaitement à l'aise. Le couple est visiblement fier d'y recevoir des invités de marque.

Un investigateur peut remarquer une photographie sur le manteau de la cheminée du salon. Elle représente Kristijan et Ana à leur mariage, âgés d'une vingtaine d'années. Un jeune homme se tient à leurs côtés. Il faut réussir un test d'**Intuition** ou poser la question aux hôtes pour identifier le professeur Todorovic. Les investigateurs peuvent avoir une drôle d'impression en regardant la photographie. Si le couple s'est marié jeune, le prêtre et le conservateur du musée s'approchent maintenant de la soixantaine, alors qu'Ana paraît avoir seulement la quarantaine. Elle doit avoir une belle peau.

Le maire du village

Todor Nedic, 56 ans, est le maire du village. Lui et sa femme Ilija sont honorés de recevoir des visiteurs étrangers. Heureusement, Todor parle suffisamment l'allemand et l'anglais pour mener une conservation. La maisonnée comprend également la sœur de Todor, Marja, les quatre grands-parents, les deux fils de Todor et leurs femmes et sept petits-enfants.

Une si grande famille peut toujours faire un peu de place à de nouveaux arrivants. Les Nedic trouvent deux lits pour les investigateurs. Les autres peuvent dormir chez le prêtre, qui a la plus grande maison du village, mais pas d'enfants. Imaginez-vous ça, mariés depuis vingt ans et pas d'enfants !

Une invitation à dîner, entre autres choses

Todor les invite à manger avec eux en début de soirée, une fête chaotique au cours de laquelle vingt-trois personnes s'assoient autour de tables accolées les unes aux autres et se battent autour d'énormes platées et de casseroles fumantes. Le repas est servi plus tôt que d'habitude aujourd'hui, la nuit étant importante pour le village. Todor explique qu'une cérémonie importante aura lieu au crépuscule, où les investigateurs sont les bienvenus. Elle est décrite dans la section « Un ancien rituel ».

La maison est typique d'une famille prospère dans une communauté rurale. Sans être somptueuse, elle est confortable et bien tenue, avec un mélange éclectique de meubles, de tapis et de décoration s'étalant sur plusieurs générations. Plus originaux, des petits objets en poterie sont dispersés sur les rebords des fenêtres, principalement des personnages en argile et des tuiles décoratives.

Les poteries

Les investigateurs peuvent s'intéresser à tous ces petits objets en terre cuite. Todor explique aux curieux qu'ils les retrouvent parfois en retournant la terre dans les champs, tout comme des pièces de monnaie et d'autres objets métalliques « qui datent des Romains, oui ? » À l'occasion, le père Filopovic arrive à vendre les meilleures pièces à son ami du musée, à Belgrade. Et il en tire un bon prix !

Un test de **Trouver Objet Caché** permet de remarquer un objet différent au milieu des autres : une flûte-sifflet en os. Simple et élégamment taillée, elle est aussi belle qu'ancienne.

Pour plus d'informations, consultez l'encart. Si les investigateurs s'y intéressent, Todor explique que les enfants aiment jouer avec. Si les investigateurs proposent de l'acheter, il refuse : ce sont ses invités et il se doit de la leur offrir.

Todor Nedic

56 ans, maire du village

APP	08	Prestance	40 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 11
Santé mentale 70

Compétences
Conduite 60 %
Écouter 75 %
Histoire naturelle 70 %
Métier (mécanicien) 45 %
Premiers soins 50 %
Trouver Objet Caché 60 %

Langues
Allemand 20 %
Anglais 20 %
Serbo-croate (langue maternelle) 50 %

Combat
- Bagarre 60 %
  Dégâts 1D3
- Carabine .22 70 %
  Dégâts 1D6+1
- Fusil de chasse cal.12 50 %
  Dégâts 4D6/2D6/1D6

La flûte-sifflet en os

Tout le long de cette flûte-sifflet décorative d'une vingtaine de centimètres sont gravés des crosses et des tentacules d'une grande finesse. Un test réussi de Sciences humaines (archéologie ou histoire) permet d'identifier un artefact du début de l'époque byzantine, taillée par un artisan slave. C'est un objet trop précieux pour un simple cadeau.

Souffler dans la flûte produit une tonalité grave et gazouillante, que l'on ressent en plus de l'entendre et qui fait vibrer l'instrument. Plus on souffle fort, et plus la note se fait stridente, la flûte tremblant contre les lèvres de l'investigateur. Un test réussi de Trouver Objet Caché permet de s'apercevoir que les arbres environnants vibrent à l'unisson. Le siffleur sent que la flûte pourrait aller plus loin, mais les vibrations deviendraient si violentes qu'elles risqueraient de fissurer l'instrument. Il est possible de souffler à pleine force dans le sifflet, mais une seule fois. Un adulte doit respirer à fond et vider ses poumons, ce qui nécessite un test d'Endurance. La note monte dans les aigus jusqu'à devenir insoutenable, oscillant de plus en plus haut et se réverbérant dans les dents et le crâne du siffleur. L'instrument finit par céder et explose littéralement. Le siffleur perd 1D4 points de Santé mentale, et doit réussir un test d'Agilité pour éviter de se blesser les lèvres avec un éclat d'os, ce qui cause un point de dégâts.

Cet ultime son résonne chez tous les Sombres Rejetons à portée d'ouïe, qui sont alors enragés et instables pour 1D4 tours, juste le temps de fuir.

Les effets du sifflet près de Baba Yaga sont décrits dans la section « Abattre la chaumière ».

Quand il la leur tend, l'un de ses petits-enfants se met à pleurer, mais Marja le console. Son regard passe des investigateurs au sifflet, et un test de **Psychologie** permet de lire son approbation.

À propos du collectionneur d'antiquités

Si les investigateurs mentionnent la vieille femme vivant dans les bois, la famille Nedic répond prudemment. S'ils ne disent pas de mal d'elle, ils en parlent avec une légère acrimonie dans la voix.

- On l'appelle « Grand-mère » (ils emploient le terme serbe, « *baba* »). Elle vit dans la forêt depuis des années.
- C'était une lettrée dans sa jeunesse, mais la plupart des villageois pensent qu'il faut être un peu timbré pour vivre aussi longtemps au plus profond des bois.
- Sa dernière visite à Orašac remonte à des années. Todor était encore adolescent. Il ne se souvient pas de son vrai nom, c'était il y a trop longtemps. Les gens ne se sont mis à l'appeler Grand-mère que longtemps après.
- L'année dernière, Marja a vu un homme *cigani* et Grand-mère se crier dessus, dans un champ près de la forêt. Il l'insultait, ce qui la faisait rire. Elle a appelé son peuple « des hérétiques arriérés ».

À propos de la forêt

Les villageois ont toujours eu un rapport compliqué avec les forêts au-delà des fermes à l'ouest d'Orašac. Ce sont des bois anciens et sombres, où rôdent encore des loups et des ours. Au fil des décennies, le bon sens et les vieux mythes se sont mélangés, jusqu'à imposer un tabou interdisant de s'aventurer trop profondément à l'intérieur. Même les villageois les plus courageux trouveront des excuses pour éviter d'y pénétrer, à moins que ce ne soit absolument nécessaire. Le fait que Grand-mère choisisse de vivre au cœur de la forêt les fait douter de son jugement.

Les *cigani*

Un campement *cigani* semi-permanent est installé à quelques kilomètres d'Orašac. Son emplacement exact a changé plusieurs fois au cours du temps, mais les gitans vivent dans la région depuis des siècles, malgré les guerres et les persécutions.

La communauté se considère comme chrétienne orthodoxe, ce qui est inhabituel dans les Balkans où les *cigani* s'identifient comme musulmans. Leurs liens avec les habitants d'Orašac sont cordiaux, en partie en raison de leur religion commune. Le père Filopovic a encouragé le rapprochement entre les deux groupes depuis qu'il est ici, au grand chagrin de son épouse.

Mais les racines des traditions *cigani* sont plus anciennes que l'Église. Bien qu'elles aient pris l'apparence de la vénération des saints et des anges, leurs origines parlent d'une bataille contre des dangers plus sombres et plus anciens que ne peuvent l'imaginer un prêtre ou un imam.

Le vénérable

Marko Markovic, 61 ans, est un homme déterminé et volontaire, passionnément attaché aux coutumes de son peuple. Il respecte Todor Nedic et apprécie le père Filopovic, au contraire de son épouse, dont il se méfie, sentant bien qu'elle tolère à peine les *cigani*.

La sage-femme

Luminitsa Venclovic, 71 ans, est la gardienne des traditions de la communauté, dont elle tient la connaissance de sa mère, qui l'avait héritée de sa propre mère, et ainsi de suite. La sage-femme, ses filles et leurs petites-filles sont toutes conscientes des dangers anciens qui résident dans les forêts au nord et à l'ouest d'Orašac. Elles connaissent les vieilles histoires sur les esprits qui réapparaissent à la fin de chaque année pour emporter les innocents et les sacrifier à leurs dieux sylvestres. Elles se souviennent des rituels de protection et savent comment fabriquer les talismans qui offrent une défense relative contre les chasseurs.

Elle fait de son mieux pour protéger sa communauté et le village, sachant d'amère expérience qu'un relâchement d'un instant peut avoir de graves conséquences. Et les gens du village n'autorisent pas toujours les rituels qui les protègent, les prenant pour un simple rite de fertilité et rien de plus.

Six chasseurs *cigani*

Gitans résolus

	CON	DEX	FOR	TAI	POU	PV
Un	13	12	15	13	10	13
Deux	14	11	14	12	14	13
Trois	12	09	13	12	11	11
Quatre	11	11	13	14	08	11
Cinq	10	16	16	14	11	12
Six	11	10	14	11	13	11

Valeurs dérivées
Impact +1D4

Compétences
Athlétisme 40 %
Discrétion 35 %
Folklore 40 %
Pister 60 %
Trouver Objet Caché 50 %

Langues
Rom (langue maternelle) 60 %
Serbo-croate 30 %

Combat
- Bagarre 50 %
  Dégâts 1D3
- Hache 50 %
  Dégâts 1D8 + 2 + 1D4
- Torche allumée 50 %
  Dégâts 1D6 + 1D4 + brûlure
- Fusil de chasse cal. 12 50 %
  Dégâts 4D6/2D6/1D6

La jumelle solitaire

Tsura Ljubisa, 28 ans, avait une jumelle, mais sa sœur Kcerca a été tuée il y a dix neuf ans, emportée par un ours lors d'un hiver particulièrement sévère.

Du moins, c'est ce que tout le monde dit. Car Tsura sait que sa sœur est encore vivante. Elle en est persuadée. Quand elle avait douze ans, elle l'a aperçue dans la forêt. Et elle a toujours l'impression qu'elle veille sur elle.

À la surprise de tous, Tsura a raison. Sa sœur est bel et bien vivante. Mais en tant que plus jeune aspect de Baba Yaga, Kcerca est aussi perdue que si elle était morte.

Un ancien rituel

Cette nuit, un rituel spécial a lieu dans le village.

Les villageois savent que les plantations du printemps ne prendront pas sans pluie. Bien que les précipitations n'aient pas manqué jusqu'ici, Todor Nedic et le conseil du village ont accepté l'offre des *cigani* d'accomplir une cérémonie dans l'espoir de faire perdurer le climat favorable.

Le père Filopovic désapprouve cette activité, encourageant les villageois à placer leur foi en Dieu.

Todor répond que le rite est inoffensif, qu'il remonte le moral de tout le monde et que le père étant présent, Dieu saura qu'ils Lui sont fidèles.

Ana refuse sèchement de laisser les *cigani* réaliser leurs rites « hérétiques et absurdes » près de sa maison ou de l'église. Dans son anglais sommaire (ou en passant par son mari), elle recommande fortement aux investigateurs de ne pas y participer.

Un test réussi de **Psychologie** confirme qu'elle est profondément troublée par l'évènement. Insistante, elle supplie les investigateurs de ne pas s'impliquer, allant jusqu'à leur demander de se réfugier dans l'église avec elle, et de prier pour les âmes des villageois ignorants.

La femme du maire, Ilija, a invité la famille étendue de la sage-femme *cigani*, Luminitsa Venclovic dans le village, pour mener la cérémonie. Une heure avant le coucher du soleil, alors que l'air commence à refroidir, les femmes du village invitent la plus jeune fille de la famille Venclovic chez les Nedic.

Quand elle en ressort, elle porte une jupe et une cape en feuilles épaisses et sa peau est maculée de boue. Les villageois l'attendent dehors, en brandissant des torches.



Ils l'accompagnent de maison en maison, dansant et se balançant en rythme. À chaque fois, la femme de la maison où elle vient d'entrer lui verse de l'eau sur la tête, tandis que son mari lui offre un petit cadeau. La courageuse jeune fille est trempée jusqu'aux os et claque des dents. Les femmes du village lui donnent alors un bain, lui offrent des sucreries à manger, la réchauffent et l'escortent jusque chez elle, les bras chargés de ses nouvelles babioles.

Bien que les villageois pensent participer à un rite de fertilité traditionnel, la procession tisse en fait un cercle de protection autour de chaque foyer, contre la Chèvre Noire des Bois.

Le but du rituel est de faire croire à l'entité qu'elle a été contentée. Un test réussi de **Sciences humaines (anthropologie)** suggère plusieurs interprétations amusantes, tout en soulignant la nature bénigne de la cérémonie.

Un test de **Mythe de Cthulhu** réussi dévoile son association avec Shub-Niggurath, sans doute pour un rituel de protection, mais sans expliquer le sens exact des symboles de fertilité.

Si les investigateurs étudient la sage-femme Luminitsa Venclovic durant le rituel et qu'ils réussissent un test de **Trouver Objet Caché**, ils notent qu'elle porte une flûte-sifflet en os autour du cou, accrochée à une lanière en cuir. Elle ressemble à celle des Nedic, ce qu'on ne remarque qu'en ayant vu les deux.

Luminitsa n'apprécie pas qu'on la fixe, et dévisage l'investigateur à son tour. Ces étrangers portent le malheur autour d'eux, comme un suaire.

Des murmures dans la nuit

Les investigateurs logeant chez les Nedic peuvent passer la soirée à boire du *rakia* avec Todor. Réchauffés par ses histoires, par le feu de cheminée et peut-être par un chien ou deux blottis contre eux, ils s'endorment. Chez les Todorovic, les investigateurs subissent la froide désapprobation d'Ana s'ils ont assisté à la cérémonie. Ils finissent par s'endormir.

Tard dans la nuit, demandez des tests d'**Écouter**. Les investigateurs obtenant une réussite normale sont réveillés par une discussion entre trois personnes, dans la cuisine. Ils n'arrivent pas à identifier la langue, mais en cas de réussite spéciale, ils pourront la reconnaître s'ils l'entendent à nouveau. Si un investigateur sort de son lit pour enquêter, il doit préciser qu'il emploie la **Discrétion**, puis obtenir une réussite spéciale. Sinon, les murmures cessent aussitôt.

Ana prépare du thé, seule dans la cuisine. Elle sourit à son invité, et lui offre une tasse. Il n'y a personne d'autre dans la pièce. Peut-être l'investigateur a-t-il mal entendu. (Leur ouïe ne leur a pas joué de tours. Ana parlait à ses deux sœurs, pour les avertir. Les trois voix sortaient de sa bouche.)

Le lendemain

Chez les Nedic

À condition d'ignorer les ronflements des adultes, les grattements des chiens et la turbulence des enfants, les investigateurs passent une bonne nuit. Ils se réveillent dans une maisonnée pleine d'activité, qui leur prépare un petit-déjeuner nourrissant.



S'ils n'ont pas déjà acquis la flûte-sifflet en os, Marja, la sœur de Todor, la glisse dans la main de l'investigateur ayant le **Pouvoir** le plus élevé.

Ne parlant pas anglais, elle emploie des signes et des mots simples pour lui faire comprendre qu'il s'agit d'un talisman contre les esprits de la forêt. S'ils sont pourchassés dans les bois, ils doivent souffler dedans de toutes leurs forces. Cela effraiera les esprits. Que les investigateurs la croient ou non, c'est un beau cadeau qu'il serait malpoli de refuser.

Chez les Filopovic

Les investigateurs dormant ici sont eux aussi bien traités et bien nourris, mais dans le calme. Ana est attentive à leurs besoins, et une hôtesse agréable malgré la barrière de la langue. Elle est visiblement de meilleure humeur que la veille.

Le père Filopovic répète l'itinéraire jusqu'à la chaumière, et leur souhaite une bonne marche. Ana leur offre du fromage et du pain, ainsi qu'une bouteille d'alcool.

Pendant qu'ils se préparent à aller voir la vieille collectionneuse, Ana prend un investigateur à part. Elle le prévient de ne pas se fier à certains habitants d'Orašac, surtout s'ils frayent avec les *cigani*, « qu'on laisse faire depuis bien trop longtemps », dit-elle en refusant de s'expliquer.

La petite chaumière

Informations pour le gardien

Baba Yaga est un cercle de trois prêtresses servant la Chèvre Noire des Bois, les dernières héritières d'un culte millénaire datant d'avant l'Empire romain. Leurs devoirs blasphématoires consistent notamment à nourrir l'ancien avatar de Shub-Niggurath habitant la forêt et à l'aider à engendrer ses Rejetons.

En récompense de leur dévotion, l'avatar prolonge la vie des prêtresses, mais seulement tant qu'il reçoit des sacrifices réguliers. Au fil des décennies, il est devenu de plus en plus difficile de trouver des victimes convenant à leur déesse, le rituel de protection des *cigani* rendant les candidats les plus proches inconsommables.

En conséquence, elles vieillissent lentement toutes les trois.

- La plus âgée, que l'on connaît seulement sous le nom de « Grand-mère », semble avoir soixante-dix ans, bien qu'elle soit bien plus vieille. Dans sa jeunesse, elle était une érudite fascinée par les anciens cultes de la fertilité.

- Lors de ses explorations de la région, elle a rencontré le cercle de Baba Yaga, qu'elle a rapidement rejoint. Main-tenant l'aînée, elle détient les plus terribles secrets du culte.
- La deuxième prêtresse, Ana Filopovic, semble être en fin de trentaine ou en début de quarantaine. Appartenant au cercle depuis des dizaines d'années, elle s'est rendue à Belgrade il y a vingt ans. Là, elle a rencontré et séduit le prêtre Kristijan Filopovic, puis l'a convaincu de s'installer à Orašac, afin d'avoir une maison et une source potentielle de sacrifices.
- La cadette, Kcerca, a été « adoptée » par le cercle il y a dix-neuf ans, à l'âge de neuf ans. Au-jourd'hui, elle en paraît seize.

Actuellement, l'avatar de Shub-Niggurath sur lequel veille Baba Yaga est endormi, sous la forme de la chaumière où vivent Grand-mère et Kcerca. Il change d'apparence selon les ordres de Baba Yaga et ce qu'elle souhaite montrer aux étrangers. Le Marcheur dans les bois est sa forme véritable.

Dans les bois

La hutte de la vieille collectionneuse se trouve à plus d'une heure de marche à l'ouest du village. Aucun chemin n'y mène, et ni le prêtre, ni aucun villageois ne peut accompagner les investigateurs sur plus d'un quart du trajet.

Ceux qui se proposent trouvent une piètre excuse pour faire demi-tour, comme : « J'ai laissé mon porridge sur le feu. » Un test de **Psychologie** suggère que leur guide est réellement effrayé ou méfiant à l'égard des bois dont ils s'approchent. Il montre la direction aux investigateurs, en leur disant de continuer par là. « Vous ne pouvez pas la manquer. Elle est unique. »

Les investigateurs traversent des champs cultivés et des bosquets. Après une demi-heure de marche, arrivés au sommet d'une inclinaison, ils aperçoivent la fumée montant des feux du campement *cigani*, à deux ou trois kilomètres au nord. S'ils décident de leur rendre visite, consultez la section « Les *cigani* », ci-dessus.

Près de l'orée de la forêt, les pâturages sont encore verdoyants, bien que l'on soit en hiver. Curieusement, aucun troupeau n'y paît, ni ne semble jamais les avoir traversés.

Un test de **Sciences de la vie (histoire naturelle)** réussi confirme que c'est une décision étrange de la part des villageois.

Avant longtemps, les arbres persistants se referment sur les investigateurs, et des couches d'aiguilles et de feuilles mortes tapissent le sol.

Une fois entrés dans la forêt, ils progressent lentement en montant une pente légère. Les arbres et la mousse étouffent tous les bruits, à l'exception de leurs pas et de leurs discussions à voix basse.
Les arbres sont de plus en plus grands et vieux. L'air est chargé d'une odeur d'humus et de l'acidité de la végétation pourrissante. Les branches des arbres s'entremêlent, et le sol est plus humide. Des pieds-de-mouton, des bolets, des champignons du bois et des lichens poussent quasiment partout.

L'atmosphère lourde est chargée de moisissures. L'avancée se fait plus lente et plus difficile. Une réussite spéciale en **Écouter** permet de détecter un bruit léger, quasi inaudible, semblant venir de nulle part et de partout.

Après un long moment dans cette ambiance froide et moite, les investigateurs sentent une odeur encore légère, mais bienvenue : celle du pain frais. Peu après, ils entrent dans une petite clairière où se dresse une maisonnette au toit de chaume et aux murs en bois brun clair.

La chaumière est entourée d'une clôture vaguement circulaire en bois de bruyère, délimitant un potager bien entretenu plein de boutures récentes. Une jeune femme chantonne gaiement à l'intérieur.

La porte est fermée, et les volets de la fenêtre clos. Si les investigateurs déclarent être prudents, ou qu'ils réussissent un test de **Trouver Objet Caché**, ils ont un mauvais pressentiment à propos de la chaumière. Ils ont l'impression de voir des choses bouger du coin des yeux, mais ils ne notent aucune différence lorsqu'ils regardent la scène directement.

Alors que les investigateurs pénètrent dans le jardin, ils doivent tous effectuer un test d'**Agilité**. Celui d'entre eux qui obtient le plus mauvais résultat se blesse à la main droite contre une aspérité de la clôture, perdant un point de vie.

Le sifflet

La flûte-sifflet est maintenant à portée des serviteurs de Shub-Niggurath. L'utiliser à plein volume aura des effets immédiats. Ils sont exposés dans la section « Abattre la chaumière ». Le gardien devrait se familiariser avec ces conséquences, pour être prêt si les investigateurs sifflent.

Kcerca

Quand les investigateurs frappent à la porte, une voix les prie d'entrer. Derrière le seuil règne une délicieuse odeur de pain sortant du four.



À propos de Baba Yaga

L'Europe ne manque pas de puissances féminines dont l'influence perdure, même au sein de populations converties depuis longtemps au christianisme. Baba Yaga est l'une d'elles, particulièrement connue en Russie occidentale. Dans la tradition teutonique, Berchta, Hulda et la Dame Blanche sont des figures similaires.

Comme celles-ci, Baba Yaga fut vénérée en tant que déesse par les Slaves. Ses grands pouvoirs ont été sapés par des vagues de conquérants patriarcaux, qui, avec un panache caractéristique, tuèrent et volèrent tout ce qui passait à leur portée. Le peu de pouvoir qui lui reste se manifeste principalement sous la forme de représailles personnelles et cruelles : empoisonner le bétail, enlever les enfants, provoquer le cannibalisme et ainsi de suite. Si elle n'est plus la gardienne honorée des eaux de la vie, on lui doit tout de même le respect pour éviter d'être victime de son mépris.

Son intérêt pour la sculpture est plus récent. En exhumant le passé, la science admet inconsciemment (et au nom de la raison) l'influence des cultes disparus. D'une certaine façon, grâce aux statues qu'elle envoie à Belgrade pour être restaurées, c'est elle-même qu'elle reconstruit.

Dans la grande pièce unique, une douce chaleur émane d'un large four rond en briques de terre cuite. Sur une table proche sont posés des pains encore fumants. Les murs de la pièce sont couverts d'étagères, débordant de fragments de statues. Près du foyer, une jolie jeune femme est assise sur un cadre à tapisser, passant rapidement une aiguille et son fil d'un côté à l'autre du tissu, sans cesser de chanter.

Souriante, elle les accueille en serbo-croate. Les investigateurs comprennent que ce n'est pas elle qu'ils viennent voir, mais sa grand-mère, qui arrivera plus tard.

Tout en se présentant, elle s'affaire à préparer du thé et leur propose des tartines de pain frais à la confiture de fruits des bois. Elle ne s'arrête jamais de fredonner.

À propos du chant

Kcerca est la cadette des aspects de Baba Yaga. Elle ne quittera pas la chaumière, son chant incitant le Marcheur dans les bois à maintenir son illusion hypnotique.

Les investigateurs chercheront peut-être à pousser Kcerca hors de la chaumière afin de la fouiller tranquillement. Hochant la tête en souriant, elle refuse, sous-entendant qu'elle ne comprend pas ce qu'ils disent, et qu'elle préfère attendre ici, merci bien.

Si les investigateurs la menacent, elle s'efforce de garder son rôle de jeune femme innocente. Quand ce n'est vraiment plus possible, elle s'arrête simplement de chanter, ce qui réveille le Marcheur (passez à « Qui vient dîner ? », ci-dessous).

Objets notables

Les nombreuses étagères sont pleines de sculptures magnifiques de toutes sortes et de toutes les époques. Si les investigateurs recherchent spécifiquement un bras, ils en trouvent des douzaines de la bonne forme et de la bonne taille. Aucun n'est accessible sans retirer d'abord des douzaines d'autres morceaux. Un test raté d'**Agilité** envoie une étagère entière par terre. Kcerca s'excuse pour le désordre laissé par sa grand-mère et les aide à replacer la planche et son contenu.

Le bras droit est bien là, mais il est à moitié enfoncé dans le chaume du toit, de travers sur le haut d'une étagère. Il est difficile à voir en restant par terre. On ne le remarque qu'avec un test difficile (-20 %) de **Trouver Objet Caché**, qui permet de distinguer une forme familière. Pour l'atteindre, un investigateur doit monter sur une chaise, puis sur une armoire et enfin sur une deuxième armoire plus haute. Si Kcerca est présente, ils doivent d'abord lui en parler.

Si un investigateur examine la tapisserie (peut-être pendant que Kcerca aide à ramasser les éclats de statues), il voit la représentation d'un village plein de vie. Avec un test réussi de **Connaissance**, l'investigateur réalise qu'il s'agit d'une version d'Orašac.
Un test difficile (-20 %) de **Trouver Objet Caché** confirme qu'elle représente des villageois réels, ressemblants jusqu'au moindre détail, portant les mêmes vêtements que les investigateurs les ont vus porter le matin même (perte de 0/1 points de Santé mentale).

Le retour de Grand-mère

Un bruit retentit dehors, comme des draps qui claquent, secoués par la brise. Des pas remontent le chemin. Un courant d'air traverse la chaumière. Une vieille femme vigoureuse entre dans la chaumière.

Portant une jupe brodée traditionnelle et une cape immaculée, elle marche avec le dos voûté. Profondément ridée, sa peau est tannée

par le soleil. De gros grains de beauté émaillent son visage. Le sourire qu'elle lance à ses invités découvre des dents rares, plus brunes que blanches.

Kcerca l'embrasse et la conduit près de la cheminée, tout en lui parlant, tout excitée, dans une langue bâtarde qui n'est ni du serbe, ni du serbo-croate pur. Si les investigateurs connaissent l'une de ces deux langues, un test réussi de **Linguistique** révèle que les mots proviennent d'un dialecte archaïque, sans dévoiler leur signification. Les investigateurs ayant obtenu une réussite spéciale en **Écouter** à la porte de la cuisine d'Ana hier ont déjà entendu cette langue. Durant leur conversation, les deux femmes regardent régulièrement les investigateurs, l'air ravi. Une fois installée dans le fauteuil à côté du four, Grand-mère accueille les investigateurs dans un anglais haché, mais intelligible. Elle leur demande pourquoi ils sont là, et ce qu'ils veulent. Ils doivent avoir un motif extraordinaire pour venir jusqu'ici ; elle a peu de visiteurs ces jours-ci. Ceux qui osent frapper à sa porte ont généralement de bonnes raisons.

« Restez-vous pour souper ? Même en prenant votre temps, vous pourrez repartir à Orašac avant le coucher du soleil. »

L'histoire de Grand-mère

Si on l'interroge sur sa collection d'antiquités, Grand-mère explique que, il y a des années de cela, son père enseignait l'histoire à Sofia. Enfant, elle le suivait dans les ruines romaines et byzantines, où elle fut fascinée par la beauté des sculptures antiques. C'est là qu'elle commença sa collection, avec de petits objets. Elle finit par devenir une collectionneuse et une sorte d'archéologue amateur, finançant sa passion en échangeant des pièces avec les musées de Sofia et Belgrade. Leurs conservateurs la connaissaient comme une source fiable d'artefacts authentiques.

Grand-mère a déménagé dans cette région il y a plus de quarante ans, après avoir découvert qu'elle était traversée par une ancienne route commerciale de la province romaine de la Mésie supérieure, jusqu'ici inexplorée. Depuis, elle a découvert de nombreux artefacts intéressants.

Maintenant âgée, elle ne peut plus voyager aussi loin et l'archéologie n'est plus pour elle qu'un loisir qui lui rapporte un peu d'argent.

Pour autant, si elle a ce que cherchent les investigateurs, elle a l'intention d'en obtenir un bon prix. Les yeux brillants, elle espère qu'ils ont apporté un paiement adéquat avec eux. Pendant que Grand-mère leur parle, Kcerca remet du bois dans la cheminée, graisse une large poêle et pèle des carottes, des patates et des oignons qu'elle dispose méticuleusement sur ses bords.

Chercher le bras

Pendant ce temps, les investigateurs décrivent le bras. Grand-mère parcourt rapidement la pièce des yeux, scrutant, fouillant sa collection de fragments.

La mention de l'identité du bras surprend visiblement Grand-mère. Bien sûr, elle a déjà entendu des histoires, de vagues ragots, qu'elle a pris pour des légendes et rien de plus. Elle paraît surprise de penser qu'elle pourrait avoir un morceau de cette relique dans sa maison. (Un test réussi de **Psychologie** à -20 % révèle qu'elle n'est pas vraiment surprise.)

Elle fronce les sourcils. Peut-être sur cette étagère ? Ou celle-ci ? Elle a tellement de choses. Peut-être pourraient-ils l'aider à la trouver ? Elle dirige les fouilles, fait regarder sur cette étagère, sous cette table, enroulé dans ce tapis ? Les investigateurs exhument des douzaines de bras, mais aucun n'est le bon.

Pendant ce temps, Kcerca vérifie la chaleur du four, puis y enfourne la poêle.

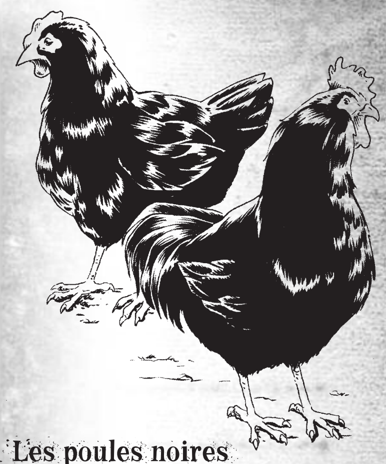
Grand-mère interroge les investigateurs sur leur quête. « Ce bras avait-il quelque chose de particulier, dans sa couleur, dans son âge ou dans sa taille ? » Elle a toujours l'air aussi étonnée, quand son regard se pose sur la plus haute des étagères, perdue dans le sommet de l'avant-toit.

« Là ! Il est là ! » dit-elle en montrant une espèce de bras à moitié enfoncé dans la paille du toit.

Qui vient dîner ?

Le bras droit est coincé dans le chaume. Un investigateur doit escalader les meubles pour l'atteindre. Pendant qu'il tente de le libérer, Kcerca ouvre la porte du four pour vérifier une fois de plus sa température. Tout en murmurant à l'investigateur de faire attention à ne pas tomber, Grand-mère se balance de gauche à droite, les yeux dans le vague, puis se met à chanter une chansonnette dans sa barbe. Alors, plusieurs choses se produisent simultanément.

- L'investigateur tirant sur le bras sent qu'il cède. C'est bien un fragment du Simulacre de Sedefkar. Alors qu'il le libère, les doigts d'un autre bras en marbre et les orteils d'une jambe voisine se referment sur lui. Ce ne sont pas des morceaux de statues soudain animés, mais les restes pâles de membres humains, parcourus de filaments frémissants.



Les poules noires de Baba Yaga

Des oiseaux malveillants

Cette fiche représente un groupe de poules contrôlées par Baba Yaga, plutôt qu'un volatile isolé.

CON	05	Endurance	25 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	03	Puissance	15 %
TAI	50	Corpulence	250 %
INT	01	Intuition	5 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 50 (1 par poule)
Déplacement 8/10 en volant

Compétences
Athlétisme 40 %
Caqueter de façon menaçante 100 %

Attaques
Attaques par tour : 1
Les poules attaquent tous les investigateurs au cours d'un seul tour. Lancez les dés pour chacun d'entre eux. Pour chaque oiseau tué, le pourcentage d'attaque baisse d'un point.
- Coups de becs et d'ergots 50 %
  Dégâts 1D2

Armure : Aucune, mais une attaque réussie ne tue qu'un oiseau, ce qui inflige 1 point de dégâts à l'ensemble du groupe. Exception : les attaques de zone, comme les grands coups de balais ou de pelles, ainsi que les fusils de chasse, infligent leurs dégâts habituels.

Perte de SAN : 0/1 lorsque l'on réalise la nature surnaturelle du comportement des poules

Baba Yaga

Prêtresses du Marcheur dans les bois

Kcerca

16 ans (âge apparent), la Jeune Fille qui Porte

APP	19	Prestance	95 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	17	Agilité	85 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 13
Points de magie 17
Santé mentale 0

Compétences
Athlétisme 60 %
Discrétion 90 %
Persuasion 75 %
Pratique artistique
- chant 70 %
- tapisserie 150 %

Langues
Dialecte archaïque (langue maternelle) 40 %
Rom (langue maternelle) 40 %

Combat
• Couteau 85 %
Dégâts 1D4+2 + 1D4

Sortilèges : *Suggestion mentale*

Ana Filopovic

40 ans (âge apparent), la Mère qui Nourrit

APP	14	Prestance	70 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 12
Points de magie 17
Santé mentale 0

Compétences
Athlétisme 30 %
Désapprobation 100 %
Discrétion 90 %
Écouter 65 %
Persuasion 45 %
Trouver Objet Caché 70 %

Langues
Anglais 10 %
Dialecte archaïque (langue maternelle) 80 %
Serbo-croate (langue maternelle) 80 %

Combat
• Couteau 60 %
Dégâts 1D4+2

Sortilèges : *Trou de Mémoire*

Grand-mère

81 ans (âge apparent), la Vieillarde qui Juge

APP	07	Prestance	35 %
CON	12/44	Endurance	60/220 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	12/41	Puissance	60/205 %
TAI	07	Corpulence	35 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	20/54	Volonté	100/270 %

Valeurs dérivées
Impact 0/+2D6
Points de vie 13/39
Points de magie 20/54
Santé mentale 0

Compétences
Athlétisme 25 %
Discrétion 90 %
Glousser gaiement 100 %
Mettre au four 100 %
Persuasion 80 %
Sciences humaines
- archéologie 100 %
- histoire 100 %

Langues
Anglais 25 %
Dialecte archaïque (langue maternelle) 90 %
Bulgare (langue maternelle) 90 %
Serbo-croate 65 %

Combat
• Pelle 85 %
Dégâts 1D8 + Impact

Sortilèges : *Cauchemar, Contacter Shub-Niggurath, Dominer des poules*, Épuiser le Pouvoir, Tourmenter, Trou de Mémoire, Voler la Vie*
* cf. encadré Les poules noires de Baba Yaga ci-contre

Pouvoirs spéciaux

Pouvoir de la trinité. L'aînée du cercle peut remplacer à volonté sa FOR, sa CON et son POU par les valeurs combinées des trois prêtresses, ce qui modifie temporairement son Impact et ses points de vie et de magie. Lorsqu'elle utilise ce pouvoir dans un tour, les deux autres aspects de Baba Yaga ne peuvent rien faire. Tous les points de vie perdus et les points de magie dépensés par Grand-mère le sont en fait par l'une des deux autres prêtresses, au choix du gardien. Si l'une d'elles meurt de cette façon, son corps se change en une dépouille desséchée (provoquant une perte de 1/1D4 points de Santé mentale).





- Les investigateurs regardant vers le haut découvrent que le toit n'est pas en chaume comme ils l'avaient cru, mais fait de brins de fines fibres entremêlées, gris brun et luisants de gouttes de sueur laiteuse et phosphorescente.
- Grand-mère se redresse et saisit la pelle à pain appuyée contre le four. Alors, en gloussant, elle glisse la partie plate de la pelle sous les pieds de l'investigateur monté sur l'armoire, et pivote sans hésiter pour l'amener près du four, faisant preuve d'une force exceptionnelle.
- Le four, maintenant une gueule rugueuse rappelant une sangsue et ses dents courbes comme des crochets, s'ouvre en grand et se soulève vers l'investigateur surpris. Sa bouche s'agrandit jusqu'à dépasser la taille d'un homme, le feu brûlant à l'intérieur ne dissimulant plus sa véritable fonction. Grand-mère balance sa prise dans l'énorme gosier.
- Kcerca, tenant un large couteau de cuisine et chantant joyeusement, s'avance vers un autre investigateur. Les paroles de sa chanson – *Iä! Iä! ph'thelgwii fthäguri Shup-Nikurät!* – résonnent étrangement, comme si la chaumière elle-même les reprenait.

Participer à cette scène démente impose un test de Santé mentale (1/1D6) pour chaque investigateur.





Pour celui sur la pelle, la perte est de 2/1D6+ 1 points.

Liberté !

Les investigateurs sont au menu de l'avatar d'un Dieu Extérieur. La fuite est leur seul espoir. Pour réussir, les joueurs doivent faire un certain nombre de tests. Le gardien doit juger si les tests sont nécessaires pour tous les investigateurs, ou si un ou deux suffisent pour chacun. Les chances qu'un investigateur moyen les réussisse tous sont minces.

Durant la confusion, prenez bien note du devenir du bras droit. Qui le tient ?

- Un test réussi de **Volonté** pour l'investigateur emporté par la pelle à pain. En cas de réussite, il comprend immédiatement ce qui se passe et peut éviter le four. En cas d'échec, il subit 1D6 points de dégâts par tour à cause du feu ou des sucs digestifs de la chaumière, ou les deux. Le vaillant investigateur peut toujours passer le bras à l'un de ses collègues.
- Un test réussi d'**Athlétisme (esquiver)** pour que l'investigateur menacé par Kcerca évite sa lame (1D4+2 points de dégâts automatiques en cas d'échec).



- Un test réussi d'**Agilité**. Toutes les étagères se sont changées en phalanges entrelacées. Elles se détachent et se tendent pour saisir les investigateurs par les cheveux, les vêtements ou les membres. Le test signifie que l'investigateur évite les doigts inquisiteurs ou la chute des statues. En cas d'échec, il perd 1D3 points de vie.
- Un test réussi d'**Agilité** pour rester debout lorsque la chaumière se lève sur de hautes pattes tordues, et s'extrait de la végétation environnante.
- Un test de **Connaissance** pour retrouver la porte au milieu des os dansants des murs de la chaumière mobile.
- Un test réussi d'**Athlétisme (sauter)** pour éviter d'être blessé en bondissant à travers la porte jusque dans la forêt qui défile au-dessous (1D4 points de dégâts en cas d'échec).

L'air frais

Avec un peu de chance, les investigateurs passent la porte. Au milieu du chaos, ils entendent des chants dissonants résonner dans les arbres. Grand-mère et Kcerca chantent dans une langue ancienne, leur blessant les oreilles.

En réussissant un test de **Mythe de Cthulhu**, un investigateur reconnaît la cadence et les affreuses syllabes des appels des bergers du plateau de Leng. Quelques instants plus tard, les formes frémissantes de trois Sombres Rejetons émergent de l'ombre, déterminés à offrir les investigateurs à leur mère. Si un investigateur s'arrête pour regarder ce qui se passe, il ne voit que trop bien les arbres marcher et ouvrir la bouche, révélant leurs dents et leurs tentacules. Il perd 1D3/1D10 points de Santé mentale.

Abattre la chaumière

On a dit aux investigateurs de souffler dans leur flûte-sifflet s'ils avaient des problèmes dans les bois.

Cela peut se produire :

- À l'extérieur de la chaumière, avant qu'ils n'entrent.
- Dans la chaumière, avant que le piège ne se referme.
- À l'extérieur de la chaumière, une fois le Marcheur réveillé.

La description suivante suppose que les investigateurs soufflent suffisamment fort pour détruire la flûte-sifflet et libérer l'intégralité de son pouvoir.

En dehors de la chaumière, avant

Si les investigateurs soufflent dans la flûte-sifflet en os en arrivant à la chaumière, ils réveillent immédiatement le Marcheur :

- Kcerca hurle à l'intérieur. La chaumière chancelle violemment, puis enfle et éclate,

des tentacules jaillissant des murs. Elle vomit un jet de bile et de fluide, éjectant Kcerca sur le sol de la forêt.
- Le Marcheur dans les bois se lève dans une pluie de tuiles de mosaïque venant du sol de l'ancien temple où il était assis. Le voir en entier provoque une perte de 1D6/1D20 points de Santé mentale.
- Grand-mère arrive en même temps que le Marcheur se réveille. Elle se précipite pour le calmer, mais il titube en arrière et l'écrase de ses puissants sabots.
- Le bras droit est coincé dans les tentacules du Marcheur, mais les investigateurs ne savent pas qu'il est là. Ils peuvent l'apercevoir en réussissant un test de **Trouver Objet Caché** à -20 %. Pour le récupérer, un investigateur doit grimper sur le Marcheur, une manœuvre dangereuse nécessitant un test d'**Athlétisme** pour l'escalader, un deuxième pour éviter les tentacules et enfin un test de **Puissance** pour le décoincer.
- Le gardien peut accepter des plans ingénieux permettant de libérer le bras à distance. Par défaut, ces tests devraient être difficiles (-20 %).

Dans la chaumière

Si un investigateur souffle dans le sifflet depuis l'intérieur de la chaumière, voici ce qui se produit :
- Le Marcheur cesse de faire semblant d'être une chaumière. Il est clair pour les investigateurs qu'ils sont dans une cavité d'une monstruosité surnaturelle. Ses parois gris vert sont parcourues de contractions, ses sphincters se resserrant et se dilatant en de grands mouvements brusques.
- Grand-mère et Kcerca perdent l'équilibre, tout comme les investigateurs s'ils ratent un test d'**Agilité** à -20 %.
- Soudain, les murs se compriment, un liquide bilieux jaillit de douzaines d'alvéoles, arrosant l'ensemble de la cavité. C'est un fluide digestif. Les vêtements des investigateurs se mettent à fumer en se dissolvant. Ils doivent réussir un test d'**Endurance** pour éviter de subir 1D4 points de dégâts dus à l'acide.
- Avec un renvoi massif, le Marcheur vomit tout ce qu'il contient sur le sol de la forêt, y compris les investigateurs, Grand-mère et Kcerca, dans un torrent de bile. Kcerca s'en sort à peu près indemne, mais Grand-mère, la peau cloquée et fumante, est affreusement brûlée par le fluide. Pour autant, elle reste curieusement silencieuse, ses yeux brillant de malveillance.
- Le bras droit est éjecté. Si les investigateurs savaient où il se trouvait avant que la chaumière ne se transforme, ils peuvent voir où il s'envole.
- Cette naissance traumatisante et acide provoque une perte de 2/1D6+1 points de Santé mentale.



En dehors de la chaumière, après

Si un investigateur souffle dans le sifflet dehors, après que le Marcheur s'est transformé :
- Le Marcheur chancelle sur ses jambes. Il se balance sur place, comme incertain de la marche à suivre.
- Le son plonge les Sombres Rejetons dans la confusion. Ils s'arrêtent un instant, puis se mettent à gesticuler en tournant en tout sens, les tentacules tendus et leurs bouches poussant des harmonies discordantes.
- Le chant de Grand-mère change, devenant un ululement primal. Elle tente de contrôler les Rejetons, mais cela ne fait que rajouter à leur frénésie. L'un d'eux la frappe avec un craquement sinistre, ce qui l'envoie à l'autre bout de la clairière. Elle percute le tronc d'un vieux chêne. Étourdie et silencieuse, elle s'affale par terre.

Les Sombres Rejetons mettent 1D4 tours à se remettre, après quoi ils dirigent à nouveau leur attention sur les investigateurs. Un test réussi d'**Intuition** ou d'**Athlétisme** permet d'éviter leur première attaque, mais si les investigateurs s'attardent, ils sont condamnés.



La fuite

Il apparaît maintenant clairement aux investigateurs que la clôture en bois de bruyère n'est pas qu'une simple haie d'épines. Ses branches sont jonchées des os et des crânes grimaçants de ses victimes. Dans leur course, ils ont le temps de voir dans la lumière faiblissante d'innombrables filaments fins et pâles se détacher des ossements pour plonger dans la terre noire. Derrière eux, les investigateurs entendent les branches qui craquent et sentent le sol qui tremble tandis que la chose-chaumière se libère des arbustes qui l'entourent. Elle enfle et frémit, testant sa force revenue, tandis que la forêt dépérit tout autour. Si un investigateur jette un œil en arrière et rate un test d'**Intuition**, il voit le Marcheur dans les bois sous sa forme véritable, debout sur ses jambes de chèvre. Cela impose un test de Santé mentale (3/1D20).

Baba éternelle

Grand-mère a probablement été écrasée, digérée, brisée ou abattue par un investigateur, mais Baba Yaga ne meurt pas tant que l'un de ses aspects vit encore. Pendant leur fuite, les investigateurs entendent les cris d'une jeune femme percer le vacarme. En regardant derrière eux, ils aperçoivent Kcerca tenant Grand-mère dans ses bras. Au bord de la mort, cette dernière agrippe le bras droit de son acolyte, tout en entonnant une chanson complètement différente.

En quelques secondes, Grand-mère absorbe la force vitale de Kcerca, ne laissant d'elle qu'une coquille aussi desséchée et sans vie que la clairière après le réveil du Marcheur. À son tour, Grand-mère semble gagner en force et en vigueur, ses chairs se régénérant tandis qu'elle se lève. Être témoin de la scène impose un test de Santé mentale (1/1D6).

Sortir de la forêt

Pour les étrangers, le cœur de la forêt est pire qu'un labyrinthe. Les résineux serrés les uns contre les autres occultent les faibles rayons du soleil hivernal. De plus, les taillis sont si épais qu'ils masquent tous les chemins, à l'exception des plus fréquentés par les cerfs.

Les investigateurs doivent désigner quelqu'un pour les guider. Cette personne doit réussir trois tests d'**Orientation** ou de **Pistage** pour sortir de la forêt.

- Une réussite spéciale compte comme deux réussites normales.
- En cas d'échec, les investigateurs font demi-tour, s'enfonçant plus profond dans la forêt. Nommez un nouveau guide ou réessayez.
- Lors d'un échec critique, les investigateurs croisent l'un des groupes suivants, au choix du gardien :
  - Un ours affolé
  - 1D3 loups affolés
  - Un Sombre Rejeton de ShubNiggurath furieux

Les Sombres Rejetons n'iront pas au-delà de l'orée de la forêt. Dès qu'ils sont sur terrain découvert, les investigateurs ne sont plus poursuivis.

Pas de bras…

On peut espérer que les investigateurs ont récupéré le bras droit. Sinon, ils doivent retourner dans les bois et partir à sa recherche. À la discrétion du gardien, il peut maintenant être en la possession de Baba Yaga, perdu quelque part ou toujours coincé dans le Marcheur.



Le Marcheur dans les bois

Avatar de Shub-Niggurath

Sous sa forme véritable, l'entité nommée Marcheur dans les bois est un arbre immense, dont le tronc tortueux rappelle un baobab et les branches souples et ramifiées évoquent celles des ficus ou les racines des palétuviers.

Normalement tapi au cœur de la forêt, il dissimule sa couronne de filaments épais comme des cordes en les enroulant dans la canopée.

Le Marcheur dans les bois engendre régulièrement des portées de plusieurs douzaines de Sombres Rejetons à la fois. Sa matrice est aussi grande qu'une maison à deux étages. S'il est amadoué et servi par les prêtresses, le Marcheur consent à leur en laisser une partie comme refuge ou comme habitation.

Tant qu'il est enraciné et endormi, le Marcheur dans les bois accélère phénoménalement la croissance autour de lui. Ses millions de filaments minuscules s'insinuent dans toutes les formes de vie sur des dizaines de mètres.

Le Marcheur peut, s'il en ressent le besoin ou si on lui en donne l'ordre, se lever sur deux jambes d'oiseau ou de chèvre, musclées mais étonnamment fluettes. Il se déplace alors à une vitesse surprenante. En se levant, il arrache ses filaments, absorbant la vie de ce à quoi ils étaient attachés, ne laissant que les restes racornis et stériles d'un bosquet autrefois fertile.





Culte

Les trois prêtresses servant la Chèvre Noire des Bois sont les dernières héritières d'un culte ancien datant d'avant l'époque romaine. Autrefois, son influence s'étendait depuis les contreforts des Alpes à l'ouest jusqu'à la mer Noire à l'est. Aujourd'hui, elle se réduit à ce petit coin des Balkans.

Leurs devoirs blasphématoires consistent notamment à nourrir l'ancien avatar de Shub-Niggurath habitant la forêt et à l'aider à engendrer ses Rejetons. En récompense de leur dévotion, l'avatar prolonge la vie des prêtresses, mais seulement tant qu'il reçoit des sacrifices réguliers.

CON	120	Endurance	600 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	50	Puissance	250 %
TAI	98	Corpulence	490 %
INT	Spécial	Intuition	—
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées
Impact +8D6
Points de vie 109
Déplacement 7

Compétences

Chant de l'illusion	100 %
Discrétion	80 %

Attaques
Attaques par tour : 1
Tentacules : Les monstrueux tentacules du Marcheur peuvent frapper ses adversaires.
Piétinement : Une fois par tour, le Marcheur peut écraser tout ce qui se trouve sur son chemin.

- Tentacule 40 %
  Dégâts 4D6
- Piétinement 30 %
  Dégâts 8D6

Armure : Le Marcheur dans les bois étant constitué d'une matière non terrestre, les armes à feu ne lui infligent qu'un point de dégâts par balle (2 points sur un empalement). Les fusils de chasse sont une exception, infligeant des dégâts minimaux, quels qu'ils soient. Les armes blanches infligent leurs dégâts habituels. Les attaques à base de chaleur, d'explosion, de corrosion, d'électricité ou de poison n'ont aucun effet.

Perte de San : 3/1D20 lorsqu'on le voit sous sa forme véritable

Pouvoirs spéciaux

Chant de l'illusion. Lorsqu'il est endormi ou gravide, le Marcheur émet depuis ses bouches, situées à la base de chacun de ses tentacules, un chant normalement inaudible par des oreilles humaines. Une réussite spéciale en Écouter permet de détecter brièvement une tonalité étrange et mélodieuse, à la limite du perceptible.

Le chant crée un effet ambiant similaire au sort *Chant de l'Âme*, qui fait que toutes les personnes à portée ne voient et n'entendent que ce qu'il désire. Lorsqu'un aspect de Baba Yaga s'occupe de lui, elle détermine l'illusion à sa place. À l'époque romaine, c'était un grand sanctuaire consacré à la Chèvre Noire des Bois. Ces derniers siècles, c'est une modeste maisonnette rustique, avec un épais toit en chaume, entourée par une clôture en bruyère.

Lorsque le Marcheur se réveille, il cesse de chanter, révélant sa véritable forme.

Tentacules. Le sommet du Marcheur est couronné par six grands tentacules, aussi épais qu'une patte d'éléphant et longs de plus de neuf mètres. Bien qu'ils ne soient pas très maniables, ils sont tout de même capables d'infliger des dégâts redoutables ou de soulever une voiture. À cause de sa taille, le Marcheur ne peut utiliser que deux tentacules sur une même cible au sol.

Réseau de filaments. Lorsqu'il est assis et endormi, le Marcheur envoie ses filaments s'attacher à tout ce qui se trouve dans un rayon de trente mètres. La santé et la fertilité des végétaux sont renforcées tant qu'ils sont ainsi reliés au Marcheur endormi. Toutefois, dès qu'il se réveille, il absorbe leur énergie vitale pour se ranimer plus vite.

L'intelligence du Marcheur. Laissé à lui-même, le Marcheur n'a qu'une conscience limitée, réagissant aux stimulus simples que sont la faim, la douleur, les vibrations et le besoin de procréer. Cependant, l'aspect âgé de Baba Yaga a un lien spécial avec lui, partageant sa connaissance du monde. Tant qu'elle est vivante et consciente, Baba Yaga peut diriger les actions du Marcheur dans les bois.

Rejetons. Lorsqu'il est rassasié, le Marcheur entre dans une phase de gestation. Il s'enterre au cœur de la forêt et s'endort pour une période qui peut aller jusqu'à un siècle. Sa taille peut alors être multipliée par dix. Enfin, il accouche d'un millier de Sombres Rejetons déjà adultes, qui le dévorent de l'intérieur au cours d'une seule nuit.



Et maintenant ?

La plupart des investigateurs sont probablement sortis de la forêt en vie. S'ils ont raté leurs tests d'**Orientation**, ils ne savent pas où se trouve Orašac… quelque part en contrebas. Évidemment, il y a d'autres villages dans la région. En marchant au hasard pendant quelques heures dans la nuit sombre et nuageuse, ils tombent sur l'un d'eux, ou sur une route qui doit bien mener quelque part.

Pour demander leur chemin, les investigateurs glacés, boueux et boiteux doivent réveiller des villageois suspicieux. Ne pas parler serbo-croate ou russe est un problème.

Des tests de **Linguistique** ou de **Connaissance** peuvent permettre de faire comprendre leurs besoins à leur interlocuteur, qui pourra au moins les conduire au gendarme le plus proche.

La prochaine destination des investigateurs pourrait être de reprendre leurs bagages et le reste du Simulacre, puisqu'il y a peu de chance qu'ils les aient pris avec eux. Ils peuvent même avoir laissé une partie de leurs affaires à Belgrade.

En sécurité chez les *cigani*

L'emplacement exact du campement *cigani* est intentionnellement laissé à la discrétion du gardien. Ainsi, des investigateurs en fuite peuvent tomber sur ce refuge par hasard.

Les *cigani* sont suspicieux, jusqu'à ce que les investigateurs soient identifiés par l'un des participants au rituel d'Orašac.

Certains membres de la communauté parlent un peu autrichien, allemand, français, italien et même anglais. En prenant leur temps, les investigateurs finissent par se faire comprendre.

S'ils racontent leur histoire en détail, leur audience ne semble pas surprise. Montrer le bras droit a pour résultat de les faire conjurer le mauvais œil. La sage-femme Luminitsa les abreuve de conseils, comme jeter l'objet maudit dans la mer ou dans un puits profond. Les *cigani* restent à une distance prudente du porteur du bras. Luminitsa l'informe à regret qu'il est souillé et que le destin le rattrapera bientôt.

Revenue d'entre les morts ?

Un test réussi de **Trouver Objet Caché** identifie l'une des femmes du public comme… Kcerca ! (Une réussite spéciale révèle qu'elles se ressemblent énormément, sans être la même personne.) S'ils mentionnent le nom de Kcerca, la jeune femme leur demande sa description. Si les investigateurs s'exécutent, elle tombe à genoux, pleurant et criant. C'est bien sa sœur, que l'on croyait tuée par les loups depuis des années. Mais la différence d'âge ne s'explique pas : elles sont jumelles.

Revanche

Savoir que l'une de leurs filles a été emportée par Baba Yaga soulève la colère de la communauté. Marko jure de se venger, et d'autres le suivent rapidement. Dans l'air frais du matin, on rassemble haches et fusils de chasse, on allume des torches et des lanternes.

La chasse au Marcheur : Les investigateurs insistent-ils pour se joindre aux chasseurs ? Si oui, ils reviennent sans problème à l'ancien emplacement de la chaumière, maintenant désolé. Mais ils ne trouvent aucun signe de Grand-mère ou de sa demeure. En réussissant un test de **Trouver Objet Caché**, les investigateurs remarquent quelque chose sous la couche de terre sèche de la zone morte.

C'est une partie d'une vaste mosaïque, peut-être de style romain, décorée de motifs rappelant les horreurs qu'ils ont rencontrées la veille.

Même avec des chasseurs aussi doués que ceux rassemblés par les *cigani*, pister Baba Yaga pourrait prendre des jours. Le groupe est initialement composé de quinze hommes, plus les investigateurs. Ces derniers doivent réussir un test de **Pistage** contre les 80 % en **Discrétion** du Marcheur. Accordez un bonus de +20 % le premier jour, dû à l'aide des *cigani*.

- Pour pister Baba Yaga, les chasseurs doivent battre la compétence du Marcheur.

Sombres Rejetons de Shub-Niggurath

	CON	DEX	FOR	TAI	POU	PV
Un	17	12	44	44	22	30
Deux	18	22	46	42	21	30
Trois	19	19	42	46	27	32

Valeurs dérivées
Impact +4D6
Déplacement 8

Compétences
Athlétisme 40 %
Discrétion 80 % (90 % dans les bois)

Attaques
Attaques par tour : 5. Il ne peut Piétinement qu'une fois par tour.
Saisie (manœuvre de combat), maîtrisée et maintenue, inflige 1D10 points de dégâts et la perte d'un point de FOR par tour.

- Combat 80 %
  Dégâts 4D6
- Piétinement 40 %
  Dégâts 2D6 + 4D6

Armure : Les Sombres Rejetons étant constitués d'une matière non terrestre, les armes à feu ne leur infligent qu'un point de dégât par balle (2 points sur un empalement). Les armes blanches infligent leurs dégâts habituels. Les attaques à base de chaleur, d'explosion, de corrosion, d'électricité ou de poison n'ont aucun effet.

Perte de Santé mentale : 2/1D10



- Pour chaque test raté, il se passe une journée et 1D3 *cigani* abandonnent à cause (à la discrétion du gardien) d'une blessure, de la peur de la forêt, parce qu'ils perdent le groupe principal de vue ou qu'ils sont choqués par l'apparition du Marcheur et de Baba déambulant dans la forêt. En cas d'échec critique, ce sont 2D6 chasseurs qui sont perdus.
- Quand le nombre de *cigani* descend en dessous de 10, les investigateurs perdent leur bonus.
- Si leur nombre tombe à 3 ou moins avant de trouver Baba Yaga, le groupe renonce et retourne à son campement.

Trouver le Marcheur : Si les chasseurs trouvent le Marcheur, il sera partiellement endormi, accroupi par terre, ressemblant à une masse végétale tout entortillée. Les chasseurs ont un tour pour infliger autant de dégâts que possible avant que le Marcheur se relève et contre-attaque sous les ordres d'une Baba Yaga en colère.

Ce sera un combat difficile pour tous ceux qui seront encore debout après les tests initiaux de Santé mentale. Son déroulement est entièrement entre les mains du gardien.

Quelle que soit la conclusion de la chasse, les investigateurs sont adoptés par les *cigani*, qui n'oublieront jamais leurs amis, ou leur dette envers eux.

Décliner l'invitation : Si les investigateurs choisissent de ne pas se joindre aux chasseurs, les *cigani* leur sont tout de même reconnaissants de les avoir informés de ces étranges évènements et du destin d'une des leurs. Les chasseurs se mettent en route le lendemain matin. À leur retour, les investigateurs seront partis depuis longtemps.

Le bénéfice de la loyauté

La communauté possède un vieux camion, qui n'inspire pas confiance, mais qui est bien entretenu et fiable. Marko propose (en insistant s'ils ont été adoptés par les *cigani*) qu'un de ses fils les conduise à Arandjelovac, où ils pourront prendre le train pour Mladenovac.

Orasac

À première vue, le village est tel que les investigateurs l'ont laissé quelques heures auparavant. Mais le père Filopovic est assis sur les marches de l'église, contemplant en silence le corps difforme de son épouse, aussi desséché et fragile que celui de Kcerca. Ce spectacle exige un test de Santé mentale (0/1D4).

Les villageois ont peu de chance de croire leur histoire, mais ils peuvent s'effrayer des effets visibles subis par les investigateurs et les inciter à quitter Orašac aussi vite que possible.

Reprendre la route

Selon l'heure de la journée, la compassion du gardien et l'ingéniosité des investigateurs, ils peuvent acheter, emprunter ou voler un camion, un cheval et une charrette ou un autre moyen de transport.

Ils peuvent revenir à Arandjelovac pour attendre le train pour Mladenovac ou Topola, d'où ils se rendront à Belgrade ou Nis-Crveni Krst. Une autre option consiste à revenir à Kopljare et attendre le train pour Mlade-



novac. Dans les deux cas, les trains arrivent quand il plaît au gardien.

Nis-Crveni Krst est une ville modeste à cent cinquante kilomètres au sud-est de Belgrade. C'est là que le Simplon-Orient-Express se sépare en deux branches, l'une descendant vers Athènes et l'autre continuant à l'est vers Sofia et au-delà. Ici, les investigateurs devront peut-être attendre une journée ou plus avant le prochain Orient-Express, mais ils peuvent en profiter pour voir un médecin, réserver des couchettes, se reposer et établir leurs plans.

Ils peuvent aussi choisir d'aller jusqu'à l'une des gares intermédiaires. Trouver un moyen de transport alternatif nécessitera une certaine persuasion, ainsi qu'un paiement substantiel.

Quel que soit le chemin choisi par les investigateurs, les retrouvailles avec l'Orient-Express prendront un certain temps. Un voyage en train implique des retards aux départs et des attentes aux correspondances.

Les routes sont en mauvais état ou carrément invisibles. Rouler de jour est difficile, mais faisable avec un peu de patience. De nuit, cela prend au moins dix heures (même avec un véhicule motorisé) et épuise tout le monde.

Une attaque !

Grand-mère, le seul aspect restant de Baba Yaga, est toujours bel et bien vivante, ayant absorbé la force vitale de Kcerca et Ana, cette dernière étant racornie sous les yeux horrifiés de son époux, le père Filopovic. Mais même ainsi, elle est trop faible pour attaquer les investigateurs directement.

Son influence malveillante peut les harceler tant qu'ils sont à sa portée. Baba va les suivre quasiment jusqu'aux frontières du pays, tant que le Marcheur a encore de l'ascendant. Le gardien est invité à employer un ou plusieurs des évènements suivants.

Les poules noires de Baba Yaga

Alors que les investigateurs traversent l'un des nombreux petits villages parsemant la région, ils entendent un vacarme. Un villageois sort de chez lui pour voir ce qui fait tout ce boucan, quand une petite fille arrive en courant : « Aaahhh ! Aahh ! Tata ! Peeleh ! Peeleh ! », soit : « Papa ! Les poules, les poules ! »

Un instant plus tard, des poules noires surgissent derrière elle, leurs petits yeux rouges fixant les investigateurs. Le bec et les ergots brillants, elles sont des centaines. Sur l'étal d'un boucher, une fois plumées et éviscérées, les poules semblent inoffensives. Aux États-Unis, le poulet en plastique a longtemps été le symbole du statut inférieur de ce volatile.

Mais une attaque de poules sauvages suffit pourtant à faire tourner les talons à la plupart des gens. Même une seule poule peut malmener un enfant ou une personne âgée. Tous les investigateurs sont assaillis par le groupe, qui agit avec une détermination étonnante.

Leurs ailes sont coupées, mais encore suffisamment longues pour leur permettre de voleter jusqu'aux branches inférieures des arbres. Grâce à quoi, elles peuvent attaquer le visage, les mains et toutes les parties vulnérables. Ce sont de grosses poules, entre 3 et 4 kilos chacune, avec des plumes d'un noir de jais. La fiche se trouve en fin de chapitre.

Les villageois se signent, tout en se précipitant chez eux. Si les investigateurs sont considérés comme des amis, ils sont emmenés à l'abri. Les oiseaux continuent à s'écraser contre les fenêtres, à plonger dans les cheminées ou à fouiller sous les rebords des toits jusqu'à ce que les familles s'organisent.

Des bâtons et des balais nettoient l'intérieur des maisons, et des fusils de chasse éliminent les assaillantes à l'extérieur. Ce n'est qu'en faisant le ménage que les villageois réalisent qu'ils viennent d'abattre leurs propres bêtes, qu'ils pensaient enfermées dans le poulailler pour la nuit. Les carcasses jonchent le sol, leurs plumes blanches et brunes voletant partout. Réaliser que, quelques minutes plus tôt, les oiseaux étaient tous noirs, provoque un test de **Santé mentale** (0/1).

Les investigateurs ayant protégé des enfants des attaques regagnent 1D3 points de Santé mentale en récompense de leurs efforts.

Les villageois sont d'abord stupéfaits, puis en colère, surtout contre les investigateurs qu'ils n'ont pas vus secourir les enfants ou les anciens. Les étrangers ont apporté la mauvaise fortune en contrariant Baba Yaga.
« Tous nos oiseaux sont morts ! Vous devez payer ! » S'ils veulent aider, les investigateurs devraient offrir quelques livres sterling.

Un mal mineur

Un investigateur se met à se gratter. En l'examinant, on lui découvre une large irritation ressemblant à un ulcère. Douloureuse, elle démange atrocement. De plus, elle s'étend à vue d'œil (perte de 1/1D3 points de Santé mentale). En peu de temps, tous les investigateurs sont couverts de plaies et subissent 1D3 points de dégâts. Après deux heures, les plaies se referment et disparaissent. Au matin, ils ne portent plus aucune trace.

Une présence inquisitrice

Jusqu'à ce qu'ils montent à bord de l'Orient-Express, les investigateurs remarquent (avec ou sans un test réussi de **Trouver Objet Caché**) des silhouettes accroupies dans des pas de porte, ou au loin dans un bosquet, ou brièvement illuminées par un éclair de lumière. Toujours féminines, elles disparaissent dès que les investigateurs les regardent directement.

Vers Sofia

L'Orient-Express part de Belgrade à 10 h du matin, s'arrête brièvement à Nis-Crveni Krst en fin d'après-midi, avant d'arriver à Sofia à 19 h.

Que ce soit à Belgrade ou à Nis-Crveni Krst, les investigateurs montent dans le train pour Sofia, enfin en sécurité. Mais est-ce si sûr ? Alors que l'Orient-Express s'approche de la frontière bulgare, la lumière rasante de la fin d'après-midi s'atténue, puis disparaît derrière une épaisse couche de nuages. Une pluie fine s'intensifie jusqu'à devenir un véritable orage. Dans la pénombre de l'averse, on distingue vaguement une forme immense courant à côté du train, comme un oiseau sans tête ou une chaumière dotée de jambes ! Elle galope à une vitesse inimaginable, enjambant les collines et les champs, un coup visible, un coup invisible. C'est le Marcheur dans les bois. Non, c'est une maison en ossements enfantins. Ou peut-être un amas impossible de tentacules. En tout cas, elle suit les investigateurs, obéissant aux directives de sa maîtresse. Si les investigateurs tentent de la montrer à quelqu'un d'autre, elle disparaît.
Quand un éclair frappe, des investigateurs ayant de bons yeux distinguent une silhouette courbée, assise au sommet de la monstruosité. Baba Yaga, les bras levés vers le ciel, en pleine supplication. Ses ululements grinçants, comme une meule taillant la pierre, sont audibles malgré la tempête et le staccato régulier du train.

La scène requiert un test de **Santé mentale** (1/1D6).

Étrangement, elle n'attaque pas. Un test réussi de **Sciences occultes** suggère que, puisqu'elle tire son pouvoir de la nature, les rails de fer stériles les mettent hors d'atteinte tant qu'ils sont à bord. Quelques heures plus tard, l'Orient-Express arrive au dernier arrêt avant la frontière, et les investigateurs réalisent que Baba Yaga et sa chaumière maléfique ne sont plus à leurs trousses.

En pénétrant en Bulgarie, ils repèrent un cabanon à côté d'un ruisseau dans les bois près de la voie.

Le sifflet du train retentit et ils commencent à s'éloigner. Ils ont alors l'étrange impression que la maisonnette est entourée d'épaisses racines ondoyantes, attendant, peut-être, leur retour. *Dovidenja !*

Conclusion

Chaque investigateur regagne 1D4 points de Santé mentale pour avoir récupéré le bras droit du Simulacre de Sedefkar et pour la victoire contre les Sombres Rejetons. Comme Baba Yaga est visiblement encore vivante, ils ne reçoivent rien pour lui avoir échappé.

L'investigateur ayant récupéré le bras droit est victime de son influence néfaste. Le Simulacre de Sedefkar est quasiment complet. Il ne manque que la tête.



Aides de jeu à distribuer

16 novembre 1797

Monsieur, à propos des troubles des trois derniers jours, je dois rapporter que le 13 novembre, une foule indisciplinée de Vénitiens s'est rassemblée devant les portes de la caserne Saint-Marc. Ils ont refusé d'obtempérer à mon injonction de dispersion.

Voici la raison qu'ils m'ont donnée : ils voulaient que je leur livre l'un de mes soldats, Jean Boucher. Ils prétendaient qu'il était à l'origine de cette terrible épidémie qui touche actuellement la ville, par des moyens surnaturels. Ils semblaient croire réellement à ces superstitions sans fondement. Bravant mes ordres directs, ils ont tenté de s'introduire par la force dans la caserne pour y prendre Boucher. J'ai donné aux hommes sous mon commandement l'ordre de tirer. La première salve visa au-dessus de leurs têtes. Une deuxième salve ne fut pas nécessaire, la foule s'étant dispersée.
J'ai alors placé l'arrondissement sous couvre-feu.

J'ai interrogé Boucher, qui s'est avéré un être docile, peu intelligent et dénué de tout sens de l'initiative. D'ailleurs, le seul butin sur lequel il a mis la main durant notre glorieuse marche à travers l'Europe est une étrange jambe en porcelaine ! Boucher la prend visiblement pour un trophée, même s'il est certainement le seul homme de la troupe à le penser.

Le lendemain, une délégation de notables vénitiens de l'arrondissement est venue me voir. Une fois de plus, ils ont exigé que je leur livre Boucher pour sorcellerie. Je les ai fait arrêter en tant que meneurs de la manifestation de la veille. La question s'arrête là. Il n'y aura plus de troubles dans l'arrondissement tant qu'il sera sous ma responsabilité.

C'est le 15 novembre qu'a eu lieu ce que je vous ai exposé en privé. J'en parle plus en détail dans des documents personnels, puisque cela n'est pas un sujet convenable pour un rapport officiel.
***

Le texte est suivi d'une note de son officier supérieur, le major Hautemont, qui le félicite pour la façon prompte dont il a dispersé la foule sans faire couler le sang.

Aide de jeu - **Document vénitien n° 1** • Rapport officiel du capitaine Dubois • 16 novembre 1797

15 novembre 1797

Suis revenu chez moi la nuit dernière, le 14, pleinement satisfait d'avoir bien agi pour disperser l'émeute. Comme l'a dit Voltaire : « J'ai toujours fait une prière à Dieu, qui est fort courte ; la voici : *Mon Dieu, rendez nos ennemis bien ridicules !* Dieu m'a exaucé. »

Quelle satisfaction de voir les visages défaits de ces Vénitiens que l'on emmenait au cachot. J'espère que leur séjour au frais leur apprendra les valeurs comparées de la raison et de la superstition.
En rentrant, j'ai trouvé ma chérie frappée par la pestilence. La pauvre biche fait preuve d'autant de courage que mes hommes, mais sa jambe s'est détériorée et déformée durant la nuit. Elle n'a que deux ans, elle ne mérite pas un tel sort. Je suis retourné à la prison pour questionner les meneurs de la délégation. Ils m'ont dit d'aller parler à Boucher.

Alors, je l'ai à nouveau interrogé tard la nuit dernière. J'ai également examiné cet étrange membre artificiel qu'il affectionne tant. *Ma* propre jambe m'a fait mal à l'instant où je l'ai touché, et elle est toujours douloureuse. On pourrait croire que la simple vue de ce membre amputé en porcelaine a éveillé en moi une mémoire ancienne dans mon esprit agité, me faisant ressentir l'agonie de l'amputation. J'ai pris la jambe à Boucher, pour tenter de la détruire. Elle refusait de se briser. J'ai essayé de la brûler. Elle ne brûlait pas. Ce n'est pas de la porcelaine, mais une matière étrange et tenace que même le diamant ne marque pas. Cette satanée délégation avait raison. C'est un objet démoniaque. *Mais* Boucher n'y est pour rien. Il n'a fait que la porter jusqu'ici.

Je ne vais pas admettre mon erreur à ces idiots d'Italiens. J'ai enfin réalisé ce que je devais faire. L'idée était si belle que j'ai éclaté de rire ! La nuit dernière, en secret, j'ai enterré cette jambe maudite dans la basilique Saint-Marc, sous la dalle noire de la chapelle de saint Isidore.
À mon grand soulagement, ce matin, ma petite chérie avait récupéré. Elle est aussi enjouée qu'auparavant.
Aujourd'hui, le personnel médical me dit que l'épidémie a nettement perdu en virulence. J'ai ordonné que l'on relâche la délégation, en toute discrétion.

Cet imbécile de Boucher m'a apostrophé cet après-midi. Il veut être dédommagé pour son « trophée ». Sa demande risque de traîner longtemps.

Puisse Dieu me pardonner et venir à mon secours, j'en avais grand besoin, alors je l'ai pris en tremblant comme une feuille et conscient de mon sacrilège. Moi, un véritable Vénitien, je violais notre église la plus sacrée ! Et pourtant, certaines nécessités dépassent toutes les autres. Il pleurait, appelant à l'aide.

Sa statue était brisée, et je n'avais pas de quoi la réparer, cette maudite guerre nous privant de tout. Je me suis enfin souvenu de cette vieille histoire. Que pouvais-je faire d'autre ? Son petit-fils est mort à Monte Grappa, aux côtés de mon cher Marco, et ses personnages sont tout ce qui le réconforte. Dieu pardonnera, Il sait que je n'agis que pour le mieux.

Aide de jeu - **Document vénitien n° 3**
Lettre manuscrite trouvée à Saint-Marc

17 septembre 1917. Quel malheur que les matériaux soient si rares ; et que ceux qui restent soient réquisitionnés pour l'effort de guerre. Ne peut-on pas laisser un peu d'argile et de cire pour les petites filles de Venise ?

23 novembre au 23 décembre. Aucune entrée. Un télégramme officiel jauni est coincé entre deux pages. Il annonce que le petit-fils Marco Gremanci a été porté disparu en action sur les pentes du Monte Grappa, le 22 novembre.

19 décembre 1917. Un terrible blizzard est tombé sur Venise. Nous pouvons remercier cette tempête d'avoir stoppé l'avancée des Autrichiens et des Allemands, au moins jusqu'au printemps. Mes amis me disent qu'un éclair a frappé le campanile du Palazzo Rezzoniani. Il faut que j'y aille pour voir si mes vieux amis du clocher sont toujours en bonne santé.

20 décembre 1917 au 14 janvier 1918. Aucune entrée.

15 janvier 1918. Ma jambe gauche est atteinte d'une grave crise d'arthrite. Je n'ai jamais souffert de ce genre de choses jusqu'ici. Je suis convaincu qu'elle va disparaître rapidement une fois que j'aurai prié mon protecteur, saint Marc.

15 mars 1918. J'ai appris que le Signor Rezzoniani était mort. Il était mort depuis plusieurs jours quand on a découvert son corps. Il vivait en reclus. Je prie pour avoir fait ce qu'il fallait. J'espère lui avoir apporté la paix.

9 avril 1918. (L'entrée suivante est rédigée dans une écriture différente.) Grand-père Marco est mort aujourd'hui, de vieillesse, de tristesse et de chagrin. Que Dieu ait son âme.

Aide de jeu - **Document vénitien n° 4** • Les registres de Marco Gremanci

Johann Joachim Winckelmann
Né le 9 décembre 1717 à Stendal, en Prusse, mort le 8 juin 1768 à Trieste. Il est fils d'un cordonnier, et sa jeunesse a été marquée par l'étude du grec, particulièrement l'œuvre d'Homère. Il étudia la théologie à l'université de Halle en 1738 et la médecine à l'université d'Iéna en 1741 et 1742.

Son intérêt pour l'art grec remonte à 1748, quand il travailla comme bibliothécaire pour le comte von Bunau. Son premier traité sur le sujet, *Réflexions sur l'imitation des œuvres grecques dans la peinture et la sculpture*, fut publié en 1755 et traduit en plusieurs langues.

Engagé comme bibliothécaire au Vatican, il quitta son Allemagne natale pour Rome.

C'est en allant voir sa famille à Stendal que Winckelmann fut assassiné, après avoir inexplicablement fait demi-tour à Regensburg. Il écrivit à ses amis : « Je ne suis pas ce que je souhaiterais être », tout en parlant d'une mélancolie qui l'avait submergé. Le compagnon de voyage de Winckelmann, un marchand d'art nommé Cavaceppi, insista pour qu'ils aillent au moins jusqu'à Vienne, mais là, Winckelmann l'abandonna et partit pour Trieste.
Là, il rencontra un homme appelé Francesco Arcangeli, un voleur travaillant comme cuisinier et proxénète. Désirant apparemment lui voler des médailles, Arcangeli commença par l'étrangler, puis lui donna un coup de poignard fatal. Le meurtrier fut arrêté, jugé et exécuté, battu à mort sur une roue installée devant l'hôtel où il avait commis son crime.

Winckelmann eut le temps d'écrire un testament avant d'expirer, où il léguait presque toutes ses possessions à un serveur du Locanda Grande, l'hôtel où il séjournait. Ses médaillons finirent au Museo di Storia e d'Arte, tandis que ses papiers, y compris un journal, furent vendus aux enchères à un certain Giovanni Termona, un historien local.

Winckelmann fut enterré dans la cour de la cathédrale San Giusto. Plus tard, la cour fut déplacée et le Giardino Lapidario prit sa place. Le cénotaphe érigé dans le jardin date de plusieurs années après sa mort.

On peut trouver un portrait de Winckelmann, une reproduction d'une peinture à l'huile réalisée par son ami Anton Raphael Mengs en 1771.

Aide de jeu - **Document triestien n° 1** • Johann Joachim Winckelmann

Daté du 13 septembre 1797
Présidé par le chef de bataillon Gaston Feusil

Suite à l'enquête sur la mort du sergent André Legrand et du soldat Jules Héron, les faits suivants ont été déterminés par le tribunal :
Le 9 septembre, le sergent André Legrand, le caporal Marcel Lasnière et les soldats Jules Héron et Louis Cochefer de l'unité de Legrand buvaient dans une taverne, Il Capro Ubriaco (La chèvre saoule), quand ils sont tombés sur Marchetti. D'après les témoins, Legrand était fortement enivré. Le caporal Lasnière et les deux soldats sont montés à l'étage, où le propriétaire de la taverne tient un bordel. À leur retour, Legrand et Marchetti avaient disparu. Un peu plus tard, le corps de Legrand fut retrouvé dans une allée proche.
Les témoins ont déclaré qu'il était de notoriété publique dans l'unité que le sergent Legrand avait acquis un objet de valeur à Paris. Il le conservait dans son paquetage. Il avait son sac avec lui à la taverne, mais on ne l'a pas retrouvé avec son cadavre. Lasnière, Héron et Cochefer partirent à la recherche de Marchetti, dans l'idée de venger la mort de leur sergent, mais aussi pour récupérer son trésor.

Le 10 septembre, les trois hommes trouvèrent Marchetti, buvant à la taverne Caverna Dei Rettili (Cave du lézard). Ils attendirent qu'il en sorte, le prirent en embuscade, l'assommèrent et le tirèrent dans un cul-de-sac où ils tentèrent de lui faire dire ce qu'il avait fait du sac. D'après les témoins, Marchetti commença par nier l'avoir pris, mais après quelques coups, il confessa qu'il avait donné le sac et son contenu à son maître. Marchetti refusa de divulguer son nom, et fut copieusement rossé. C'est durant cette deuxième bagarre que la chemise de Marchetti fut arrachée.

Après cela, les faits sont flous. Les témoins parlent de cris, suivis de coups lourds. Appelées, les autorités civiles découvrirent Lasnière et Cachefer, étourdis et blessés, ainsi que deux corps. L'un d'eux était celui de Héron, des marques sur son cou suggérant qu'il avait été étranglé. L'autre était trop abîmé pour qu'on le reconnaisse, mais il peut s'agir de Marchetti. Lasnière prétend qu'il avait le corps d'un monstre et qu'il réussit à étrangler Héron avant d'être tué. D'après lui, Cochefer l'a ensuite cogné avec une bûche, ce qui explique l'état du corps. Une bûche pleine de sang a été trouvée sur les lieux. Cochefer n'a pas pu donner sa version. Les docteurs qui l'ont examiné estiment qu'il ne retrouvera probablement jamais ses esprits.

La conclusion de ce tribunal est que Legrand a été tué par le civil Marchetti au cours d'une rapine. Héron a été tué par une ou plusieurs personnes inconnues. La mort de Marchetti n'est pas confirmée.

Aide de jeu - **Document triestien n° 2** • Résumé des conclusions de la cour martiale (en français)

3 mai. La tablette de (illisible) est correcte. J'ai été à Regensburg, et j'ai parlé aux Choses qui s'y trouvaient. Elles m'ont ordonné de porter une amulette à une autre enclave près de Tergeste, en Autriche. Je suis prévenu : si j'approche sans l'amulette, je serai détruit. Elles ont besoin de cet objet pour un de leurs projets obscurs ; je crains de les aider à libérer leur maître de sa prison arctique.

15 mai. Maudites soient ces bêtes, et maudit le jour où j'ai décidé de les chercher ! Chaque nuit, le rêve revient, ne me laissant aucune paix. A quoi bon continuer ? L'art qui était ma passion n'éveille plus le moindre intérêt, et mes semblables ne sont plus que des masques peints sur des crânes ricanants. Moi aussi, je porte mon masque, je parle de « l'Art », mais la beauté s'est évanouie du monde et mes mots ne sont que cendre dans le vent.

1er juin. Arrivé sans encombre à Tergeste. Les rêves qui me poursuivent depuis Regensburg sont toujours là. Mon seul espoir est qu'ils cessent une fois que j'aurai rendu l'amulette.

2 juin. J'ai rencontré un habitant du cru, Arcangeli, qui promet de me distraire quelque peu. Plus important, certains signes et paroles subtils m'amènent à penser qu'il connaît ces entités, et qu'il peut me guider vers leur repaire.

3 juin. Je ne peux pas faire confiance à Arcangeli. Il m'a demandé de voir l'amulette pour lui prouver ma qualité de coursier. Mais ses manières sont sournoises et je le soupçonne de vouloir ramener l'amulette lui-même. J'ai gagné du temps, mais sans lui, je n'ai aucun moyen de Les atteindre.

5 juin. J'ai cédé sous le poids du désespoir. A l'aide du rituel, j'ai parlé à la Chose qui est venue, et j'ai appris d'où Elle venait. Les Bêtes savent que je suis là, avec leur amulette. Elles m'ordonnent de l'apporter à leur repaire, ou je subirai leur colère. Mon cœur en est malade.

6 juin. J'ai réussi à échapper à ce bougre d'Arcangeli et à cacher l'amulette. Je suis dorénavant certain qu'il a l'intention de la voler, l'ayant surpris en train de retourner ma chambre. Je vais devoir attendre jusqu'à ce que je ne sois plus surveillé pour retourner de mes propres moyens aux cavernes d'Adelsberg pour livrer l'amulette. Je n'ose pas m'y rendre sans elle.

7 juin. Arcangeli persiste à me harceler. Je ne peux pas récupérer l'amulette sans qu'il le voie. J'ai découvert que lui et d'autres serviteurs des Bêtes de la région s'emparent de tous les objets occultes qui passent à leur portée, espérant que ces offrandes Les apaisent. Je frémis à l'idée qu'ils trouvent l'amulette, complètent la tâche qui m'a été confiée à ma place et que ces rêves ne s'arrêtent jamais !

Aide de jeu - **Document triestien n° 3** • Journal de Winckelmann (en dialecte de grec ancien)

... remonte à la Tergeste romaine, bien que von Junzt suggère que le culte puisse être bien plus ancien ...

... semblent préférer vivre (habiter ?) dans des cavernes sous la surface. Les magnifiques formations du Karst des environs (le nom vient de " Grast ", le nom slovène de la région) seraient probablement idéales ...

... d'un autre endroit (la nébuleuse d'Andromède ? De Vermiis Mysteriis). ils peuvent se manifester comme ...

... " poisson humain " ... visible à travers la peau ... organes internes ... vibrant et luisant ...

... Ghatanothoa. On pense que d'autres vénèrent le Seigneur des Vents, itha ...

... les ait surpris parler d'une tache que leurs maîtres avaient confiée à leur culte il y a des années de cela, et qui n'est toujours pas achevée. Sans entrer dans les détails, les punitions ont ...

... doigts, orteils, yeux, membres ... greffés sur le corps ... peuvent bouger de leur propre volonté ou sous la volonté de ...

... ordonné de garder l'oeil ouvert, et de se procurer tous les artefacts ayant des pouvoirs magiques pour les offrir aux invisibles ...

Aide de jeu - **Document triestien n° 4** • Fragments du journal d'Helmut Grossinger (en allemand)

Cinquième jour de la lune cadavérique,
1593e année de l'écorchement

Salleh, mon frère,

Une partie du Simulacre béni par notre Maître a été retrouvée ! Nous avons appris qu'un fragment a été emporté à Trieste par les armées de l'infidèle. La ville est le domaine d'une bande d'imbéciles pathétiques qui vénèrent une race dégénérée habitant la région. Leurs fidèles ont l'habitude d'apporter à leurs maîtres tous les objets de pouvoir qui tombent entre leurs mains, afin d'apaiser la colère provoquée par des échecs passés. L'histoire du fragment s'arrêtant à Trieste, il est certain qu'il a été offert à ces créatures.

Vous allez vous rendre à Trieste avec autant de vos hommes que nécessaire. Surveillez ces adeptes pour savoir où ils cachent leur temple. Le fragment s'y trouve certainement.

Si des intrus cherchaient à subvertir notre glorieuse mission, assurez-vous d'abord de ce qu'ils savent exactement avant de sacrifier comme il se doit leurs corps impurs.
Gloire à l'Ecorché !

S. M.

Aide de jeu - **Document triestien n° 5** • Lettre à Salleh (en turc)

Nous avons toujours été destinés à vivre ensemble. Dès que je t'ai vu, je t'ai aimé. Tu étais si beau et cruel, dénué de cœur et parfait. Je n'étais que ton vil serviteur, indigne de m'agenouiller devant toi. Pourtant, j'ai caressé tes membres d'albâtre, j'ai embrassé tes yeux brillants. Je t'ai tenu contre moi, plus proche encore que le crâne ne l'est de la peau.

J'ai su dès ce premier moment d'extase que nous étions condamnés à être séparés, que tu m'utiliserais avant de m'abandonner, comme un serpent quitte son ancienne peau.

J'ai tenté d'écrire tout ce que tu représentais. J'ai cru qu'ainsi je pourrais me rappeler de toi. J'ai cru que je pourrais extraire ton essence comme une peau dépecée et te garder à jamais contre mon cœur. J'aurais dû savoir que toute tentative de décrire ta beauté était vouée à l'échec. Pourtant, j'ai écrit, rendu fiévreux par le désir, et je t'ai dessiné sur des rouleaux de peau. J'ai espéré et rêvé que tu resterais à jamais avec moi. Mais maintenant, tu es parti. Il ne me reste qu'une peau vide et des mots, vides et inutiles, qui me tourmentent.

Aide de jeu -**Document zagrébois nº 1 •** Manuscrit enluminé en tissu cicatriciel sur de la peau humaine

Mon amour pour toi est l'amour pur de l'adorateur qui vénère une idole qu'il n'a jamais vue. Avant que nous nous rencontrions, je n'étais que tourment. Je ne pouvais rien faire d'autre que te chercher, comploter, planifier, en l'attente de l'instant où tu serais dans mes bras. Mon cœur et mon corps ne brûlent que pour toi. Ma vie t'appartient. Tu la tiens dans tes mains si blanches.

Pour te prouver mon amour, j'ai tué un homme. Je l'ai pris par surprise. Il me croyait son ami. Il me faisait confiance et je l'ai tué en pleine nuit.

Pourtant, cela ne suffisait pas. Je l'ai tué une deuxième fois, mes bras étaient couverts de sang jusqu'au coude. Ses yeux choqués reflétaient la trahison qu'il ressentait. J'ai pleuré en le dépeçant.
Pourtant, tu demeurais froid à mon égard. Alors, je l'ai tué encore. Et l'homme que j'ai tué pour te prouver mon amour, c'était moi-même.

Aide de jeu - **Document zagrébois nº 2 •** Lettre brodée sur un tapis turc

JE ME CONSUME DE DESIR, DE SOIF, DE FAIM. JE DELIRE. JE NE PEUX VIVRE SANS TOI. JE T' AI DANS LA PEAU. TU ES MON AME. TU ETAIS MIEN AUTREFOIS. J' ETAIS PARFAIT ALORS. JE TUAIS ET RIAIS, HEUREUX. JE T' AI PERDU ET SUIS DEVENU UNE BRUTE. RENDU FOU PAR LE DESIR DE CE QUE J' AVAIS PERDU. JE VOUDRAIS MOURIR, MAIS NE PEUX PAS. MA PEAU RIDEE RESISTE AUX COUPS DE COUTEAU. MON COEUR MORT REFUSE DE S' ARRETER ENCORE. JE TUERAI TOUS TES PATHETIQUES COURTISANS QUI VOUDRAIENT SE DRESSER ENTRE NOUS. LORSQUE JE TE RETROUVERAI, JE TE DETRUIRAI, TE POSSEDERAI, TE DEVORERAI. TU SERAS MOI. JE SERAI PARFAIT. JE TUERAI EN RIANT A NOUVEAU.

Aide de jeu - **Document zagrébois nº 3** • Écrit au sang séché à l'intérieur d'une camisole de force

Je n'étais qu'un homme faible, mais j'ai osé lever les yeux sur ta sainteté.

J'ai prétendu te chercher au nom d'un autre.

Je mentais à tous, et à moi-même. Si je t'avais trouvé, je t'aurais caressé, t'aurais serré contre moi et je ne t'aurais jamais laissé partir.

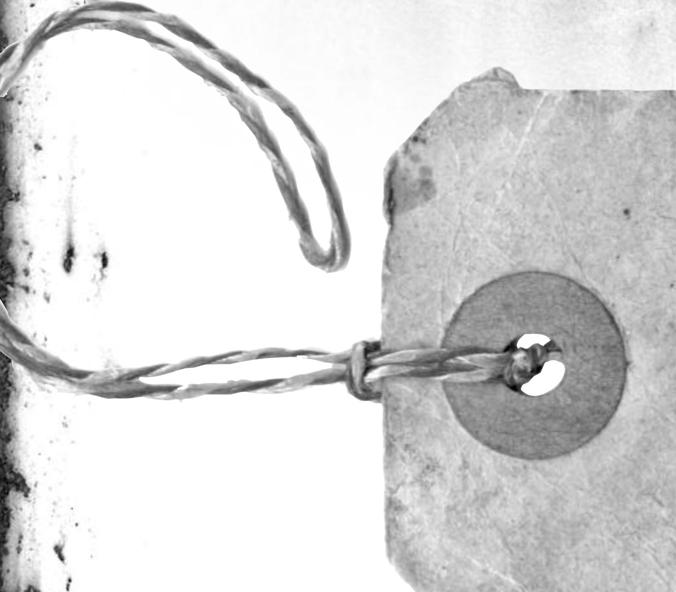
Je n'étais qu'un homme faible. Je n'aurais jamais pu te serrer contre moi en recourant à mes faibles muscles. Pourtant, je te désirais tant que j'ai fait un vœu, et mon vœu s'est réalisé.

Je t'ai vu sur une scène dorée, si parfait et beau. J'aurais dû savoir que je n'étais pas assez bien pour réussir, que j'étais indigne, simple enveloppe de chair et de sang, chantant avec des poumons volés.

Pourtant, j'ai osé rêver.

Oh, lecteur, souviens-t'en, je n'étais qu'un homme faible.

Aide de jeu - **Document zagrébois nº 4** • Feuille de musique avec des paroles



Je t'ai aimé autrefois, mais c'est fini. La vie est trop dure. J'ai cherché un moyen de mettre un terme à ma douleur. J'ai trouvé le moyen de rêver. Mon amour pour toi a été tué. J'aimais les aiguilles plus que toi. Le rêve m'a ouvert une voie vers un autre monde. J'ai tenté de te vendre, tenté de vendre ce qui ne saurait être acheté, vendu ou élevé, mais j'ai été piégé, volé et dupé. Maintenant, je suis piégé dans ces rêves que je désirais tant et qui sont devenus mon pire cauchemar.

Aide de jeu - **Document zagrébois nº 5 •** Note tenue par des animaux empaillés

La vie déchiquette les faibles de ses griffes et dents de lion.
J'étais fort. Je t'ai vu de loin et j'ai su que je te désirais,
su que tu ne t'offrirais qu'à une âme forte.
J'ai déchiqueté la chair des autres pour me reconstruire.
J'ai déchiré les rêves pour trouver la voie
qui menait à ta porte.
Je sais que, lorsque je te retrouverai, tu te joindras à moi
pour l'éternité. Contrairement aux autres fous qui geignent
qu'ils t'aiment, je suis fort.
Pourtant, tu m'évites encore, tu te détournes. Je ne vois
que ton épaule, blanche et douce. J'aimerais mordre la chair
qui recouvre cette épaule. La mordre et la dévorer.

Aide de jeu - **Document zagrébois nº 6 •** Tatouages sur une tapisserie en peau humaine

J'aimais ta forme toujours changeante, mon beau rêve doré. J'ai tenté de te prendre. J'ai échoué et suis tombé dans les abysses.

Maintenant, tu te moques de cette voix portée par un vent soufflant toujours, m'empêchant de me reposer. Tu te délectes de mon destin, mon beau rêve doré, et pourtant je t'adore. Je ne peux prier puisque mes lèvres sont scellées. Je ne peux parler puisque ma mâchoire est bloquée.

Je t'en prie, laisse-moi m'abriter contre les êtres sans c ur qui avancent doucement dans les étendues glacées. C'est moi qui crie à ta fenêtre. Je suis le blizzard devenu mort.

Aide de jeu - **Document zagrébois nº 7 •** Page arrachée d'un journal et voletant au vent

Tu nous appartiens.
Nous nous moquons éperdument de toi.
Nous ne voulons que l'or.
Nous le voulons et le cherchons en hurlant.
Pourtant, nous t'avons.
De l'eau, goutte à goutte,
forme de la chaux sur toi.
Le millénaire s'écoulera alors que nous attendons dans le noir.
Les stalagmites se forment sur toi, tels des glaçons.
Tu ne fais qu'un avec la pierre.
Ta beauté est inutile ici.
Tu resteras avec nous.

Aide de jeu - **Document zagrébois nº 8 •** Phrases qui volent dans le vent glacial

CHAIR DE MA CHAIR, PEAU DE MA PEAU.
JE T' AIME DE CET AMOUR QUI DEVORE TOUT :
VIES, AMES, MONDES ET TEMPS. LORSQUE
TU REVIENDRAS, AYANT VECU UN MILLENAIRE
DE HAINE, DE POUVOIR ET DE FOLIE,
TU SERAS UNE SIMPLE NOTE DANS
LA CACOPHONIE QUI ENTOURE LE TRONE.

Aide de jeu - **Document zagrébois nº 9 •** Mots formés de sang en suspension dans l'air

TOUS CEUX QUI DISENT QUE TU M AIMES NE SAVENT PAS CE QU EST
L AMOUR. TU ES AFFAME DE POUVOIR. TU AIMES TON PROPRE REFLET.
C EST CELA QUE TU VOIS EN MOI.
SEUL MON MAITRE COMPREND CE QU EST VRAIMENT L AMOUR
UNE FAIBLESSE A EXPLOITER UN POUVOIR A DRAINER
UNE MALADIE A ERADIQUER. SEULS LES MORTELS PEUVENT AIMER
CAR SEULE LA MORTALITE PERMET DE TIRER UN BREF INSTANT DE SENS
DE L INDIFFERENCE CONSTANTE QU EST LA VIE.

JE TE LE DIS PERSONNE NE M AIME VRAIMENT.
SINON MA BEAUTE LE CONSUMERAIT.
TOUS CEUX QUI M AIMENT VRAIMENT EN MEURENT.

Aide de jeu - **Document zagrébois nº 10 •** Mots gravés dans un miroir

La Tombe du Croisé enfin révélée !

Il y a trois mois, la construction de l'école Nikola P. Pašić a été interrompue suite à la découverte d'une construction souterraine lors du creusement des fondations. Le professeur Dragomir Moric, un archéologue de l'université de Zagreb, a identifié le site comme une tombe de croisé datant du douzième ou du treizième siècle. Lui et son équipe ont commencé leurs fouilles, et aucune information n'a été rendue publique jusqu'ici. Mais votre reporter a appris grâce à une source exclusive que la Tombe du Croisé ressemble plus à une bibliothèque qu'à un mausolée. Le site est rempli de documents et de trésors ramenés de Constantinople par la quatrième croisade.

Pourquoi le professeur Moric fait-il tout un mystère de ses découvertes ? Selon ma source, un célèbre croisé croate, Miho de Dubrovnik, serait lié à ce site. Le professeur Moric, lui-même croate, souhaite-t-il dissimuler le fait que Miho a créé cette tombe pour y cacher les trésors obtenus durant le pillage de Constantinople ? Protège-t-il un vieux secret de famille ayant traversé les siècles ?

Cette découverte appartient aux habitants de Vinkovci. Nous espérons que le professeur Moric de Zagreb nous présentera rapidement ses conclusions.

Aide de jeu - **Document vinkovcien n° 1**

Ma chère Jazmina,

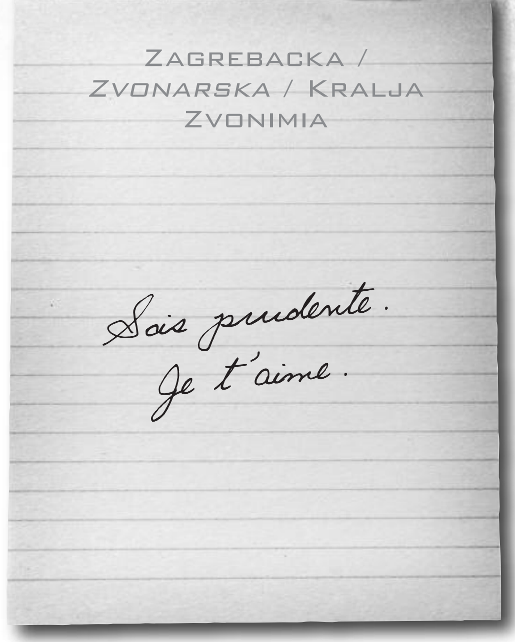
Ce site est vraiment inhabituel. Je suis convaincu que cette construction n'est pas une tombe. J'ai appris beaucoup de choses sur l'Ordre du Noble Bouclier et son histoire dont la majeure partie ne peut être rendue publique. Les détails de nos fouilles, y compris des photographies du site, ont été publiés dans la presse à mon insu. L'article était censé être une attaque contre ma personne, mais je m'inquiète maintenant pour la sécurité du site.

Plusieurs documents et artefacts auraient une grande valeur aux yeux de collectionneurs peu scrupuleux. Je suis navré d'être aussi vague, mais je n'ose pas en dire plus de peur que cette lettre soit interceptée. Je ne sais plus à qui me fier, un membre de mon équipe oeuvrant certainement contre moi. J'ai besoin de toi à Vinkovci, le plus tôt possible. Je t'attendrai à l'hôtel Lehner. Ne dis à personne que tu viens.

Si je ne suis pas là, je laisserai un message à ton intention à l'accueil. Une fois en ville, ne parle à personne, va directement à l'hôtel. Je t'expliquerai tout en personne. Si tout se passe bien, j'aurai déjà démêlé toute l'affaire quand tu arriveras. Je regrette de t'exposer ainsi au danger, mais je ne peux faire confiance à personne d'autre. Prends le revolver et la boîte de munitions que je garde dans mon bureau. Ils sont à côté de mon livre préféré, tu sais lequel.

Ton père

Aide de jeu - **Document vinkovcien n° 2 -** Lettre du professeur Dragomir Moric (en anglais)



Aide de jeu - **Document vinkovcien n° 3**
Note déposée à l'hôtel Lehrner

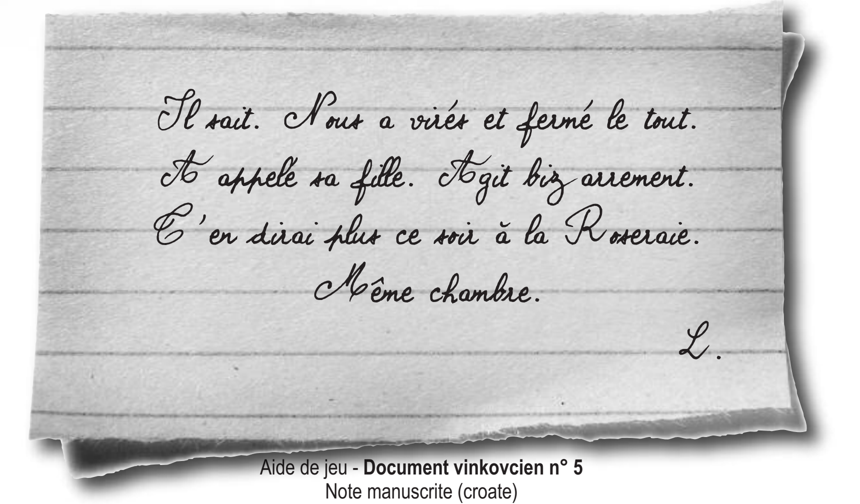
Le cudoviste rôde dans Vinkovci !

Quand Vinko Servenka a regardé par sa fenêtre la nuit dernière, il a failli perdre ses cheveux de frayeur. Une silhouette étrange marchait sur le toit de la maison voisine. « C'était immense, plus grand qu'un homme, avec des bras longs. Il a grimpé sur le toit, et sauté d'immeuble en immeuble. Il portait des vêtements, comme un homme, mais ce n'était pas un homme ! dit le plombier apeuré. C'était un monstre avec le visage d'un sanglier ! »

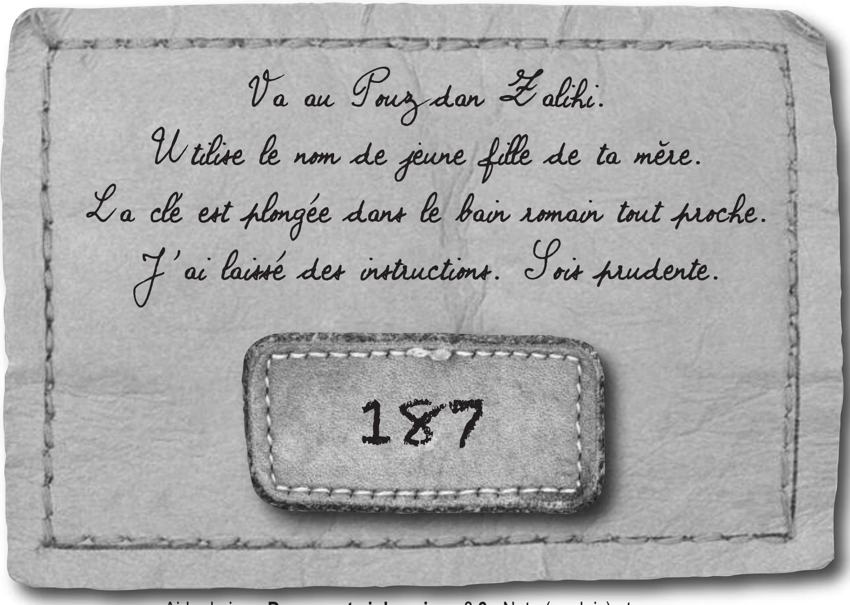
Bien sûr, M. Servenka est le seul à avoir vu le cudoviste. Mais en allant voir sur place, nous avons trouvé plusieurs tuiles brisées entre les maisons où il a vu la créature.

Un cudoviste rôde-t-il dans Vinkovci ? Jusqu'à ce que nous en soyons certains, nous encourageons nos lecteurs à redoubler leurs prières du soir, à fermer leur porte à clé et à oublier le verre de *rakia* avant de se coucher. Toute personne voyant la créature est priée de nous contacter. Il s'agit probablement d'une autre des œuvres excentriques de Dragan Aleksic, plutôt que d'un monstre mythique !

Aide de jeu - **Document vinkovcien n° 4**


Il sait. Nous a virés et fermé le tout.
A appelé sa fille. Agit bizarrement.
T'en dirai plus ce soir à la Roseraie.
Même chambre.
L.

Aide de jeu - **Document vinkovcien n° 5**
Note manuscrite (croate)


Va au Pouz dan Zalihi.
Utilise le nom de jeune fille de ta mère.
La clé est plongée dans le bain romain tout proche.
J'ai laissé des instructions. Sois prudente.

Aide de jeu - **Document vinkovcien n° 6 -** Note (anglais) et coupon

Ce carnet contient des informations découvertes dans la Tombe du Croisé de Vinkovci, une chambre secrète appartenant à l'Ordre du Noble Bouclier.

L'Ordre du Noble Bouclier avait la double mission de chasser les hérétiques les plus dangereux et de mettre à l'abri leurs artefacts sataniques.

Il fut fondé par Yolanda, régent de Constantinople, et par le pape Honorius III en 1218.

La chambre fut créée par Moho de Dubrovnik, un membre fondateur de l'Ordre avec plusieurs chevaliers francs. Il y conservait des objets sataniques et des documents capturés par le frère de Yolanda, le comte Baldwin, à la fin de la quatrième croisade.

Le pire objet de la collection était la Griffe du Serpent, aussi connue sous le nom de Mims Sahis.

Ce couteau aux pouvoirs maléfiques fut autrefois manié par Sedefkar, un ennemi mortel des forces de la chrétienté.

La première mention du Mims Sahis date du quatrième siècle, par des troupes servant Constantin Ier (cf. Les Mémoires de Tillius Corvus).

Le Mims Sahis est sacré pour plusieurs cultes dangereux ayant pour coutume d'écorcher les êtres humains et de créer des abominations.

L'Ordre pense que la Griffe du Serpent pourrait être détruite si elle était réduite en morceaux, mais la puissance nécessaire n'existait pas encore à leur époque.

Voici la dernière page :

« Vais parler à Goran plus tard, et inspecter la cimenterie Bulatovic. Ai envoyé une lettre à Jazmina. Jazmina, si tu me lis, assure-toi que le tout aille au Pr. R. Jordanov, directeur du département d'histoire ancienne, au musée national d'archéologie, Sofia, Bulgarie. »

Aide de jeu - **Document vinkovcien n° 7** • Résumé du carnet du professeur Moric

Les *Mémoires de Tillius Corvus* : Résumé

Ce résumé contient des informations qui ne devraient pas être connues des joueurs si vous comptez faire jouer ce scénario. Cependant, il pourrait leur être distribué à la fin.

Lettre accompagnant la traduction des *Mémoires de Tillius Corvus*

Cher professeur Moric,

J'ai achevé ma lecture du document que vous m'avez fait parvenir, *Les Mémoires de Tillius Corvus*. Le parchemin relate une incroyable histoire survenue au début de l'ère byzantine. En mars 330, quelques éclaireurs d'élite de l'unité des Falcones Fortes, sous le commandement du tribuni comites Tillius Corvus, ont quitté Constantinople pour se rendre dans la province de Lydie voisine. Leur mission était de valider les rapports entendus à propos d'une terrible épidémie de peste qui était prétendument propagée par des monstres, des adorateurs de Satan, voire les deux.

Le récit de Corvus décrit la découverte de plusieurs victimes, atteintes de la peste valérienne, qui faisait en sorte que la peau des victimes prenait vie et rampait loin de leur corps. La cause de cette peste valérienne était soi-disant la magie noire d'un sorcier fou et de son cercle de suppôts de Satan adeptes de l'automutilation. À l'arrivée des soldats, plusieurs villages avaient déjà été soumis par le culte, qui se faisait appeler les Mutilés.

Finalement, Tillius Corvus en personne combattit Unwen, le sorcier goth. Ce dément possédait une arme hors du commun, qu'il appelait Mims Sahis, ce qui signifie « couteau à écorcher » dans sa langue natale. Corvus a vaincu Unwen, mais le sang du sorcier l'a touché et il a sombré dans un profond coma. Les soldats survivants sont revenus à Constantinople en ramenant leur commandant inconscient et le mystérieux couteau du sorcier. Ils ont prétendu que le Mims Sahis avait le pouvoir de créer des monstres.

Le parchemin se continue ensuite, mais n'est plus écrit par Tillius Corvus. Il s'agit plutôt de rapports le concernant. Ceux-ci indiquent que Tillius Corvus s'est relevé de son coma, totalement corrompu et transformé par le Malin. Il a été bouté hors de Constantinople après avoir commis plusieurs dizaines de meurtres. Corvus, autrefois un héros décoré, était devenu un fugitif.

Certains aspects de ce récit pourraient avoir des liens avec une bizarrerie archéologique de Bulgarie. Nous devrions nous rencontrer pour que je puisse vous en parler.

Cordialement,

Professeur Radko Jordanov
Directeur du département d'histoire ancienne
Musée national d'archéologie de Sofia

Les Mémoires de Tillius Corvus (latin)

Ce manuscrit en latin daté de 330 détaille l'histoire d'une unité d'élite de soldats romains proches de la retraite, qui se voient confier une dernière mission, sur les ordres de leur commandant Tillius Corvus.

Ils quittent Constantinople pour enquêter sur des rumeurs concernant un culte mystérieux qui provoquerait, dans la province voisine, une épidémie d'une maladie mortelle et terrifiante.

Les soldats rencontreront des dangers et des ennemis fort différents de tous ceux qu'ils avaient rencontrés jusque-là et ils assisteront à la naissance d'un nouveau mal.

Aide de jeu - **Document Constantinople 330 n° 1 •** *Les Mémoires de Tillius Corvus* : Introduction

« Durant une expédition sur nos frontières, nous découvrîmes dans le temple-bordel de Cybèle de la forêt de Mésie des activités si ignobles et contraires à l'esprit chrétien que sa destruction par le feu s'est imposée comme seule réaction saine. Les drongaires relatent que certains de leurs hommes ont distingué l'esprit de la déesse païenne dans la colonne de fumée.

Tel un Titan, elle hurlait de plusieurs voix, ses cheveux ondulant comme s'ils étaient pris dans une tempête. Les plus peureux prirent leurs jambes à leur cou, mais le matin, dans les cendres du temple, il ne restait plus rien. »

Aide de jeu - **Document belgradois n° 1 -** Extrait des archives de campagne de Nicéphore 1er

Journal du gardien

Personnages additionnels

Objets spéciaux et informations

Événements importants

Intrigues secondaires

Notes

Influence néfaste

Morceau	Détenteur
Tête	
Bras gauche	
Bras droit	
Torse	
Jambe gauche	
Jambe droite	

Cette section est fournie au gardien, pour qu'il s'en serve en cours d'aventure. Alors que la campagne progresse, il est bon de noter les événements qui pourraient avoir des effets sur la suite de l'aventure. Utilisez ces pages pour noter ces événements au fur et à mesure. Ainsi, même si une ou plusieurs semaines s'écoulent entre vos séances de jeu, une révision rapide de vos notes vous permettra d'assurer la continuité de l'histoire.



6e édition française



Volume 3

Sofia – Constantinople – Londres



Ce livre est dédié à la mémoire de Lynn Willis (19XX–2013)
Erudit, mentor et ami

Éditions Sans-Détour

Howard Phillips Lovecraft

Auteur
Érudit
Gentleman

Né en 1890
Décédé en 1937

Pour la version américaine
Auteurs : Phil Anderson, Marion Anderson, Bernard Caleo, David Conyers, Carl Ford, Geoff Gillan, Nick Hagger, Peter F. Jeffery, L.N. Isinwyll, Christian Lehmann, Mike Lay, Penelope Love, Paul Maclean, Mike Mason, Mark Morrison, Matthew Pook, Oscar Rios, Hans-Christian Vortisch, Russell Waters, Darren Watson, Richard Watts, William A. Workman
Illustration de couverture : Lee Gibbons
Illustrations : Laurie Deitrick, Dean Engelhardt, Earl Geier, Roger Raupp, Marco Morte
Cartes et plans : Carol Triplett, Steff Worthington, Marco Morte
Plans du train (1991) : Gustaf Bjorksten
Plans du train (2013) : Marco Morte
Simulacre de Sedefkar (2013) : Patricio Contreras-Toro
Médaillon d'Ithaque (2013) : Lynda Mills, fabriqué par Campaign Coins
Recherche photographique : Pegasus Spiele, Meghan McLean
Projet, éditorial, textes complémentaires (Californie, 1991) : Lynn Willis
Direction artistique : Meghan McLean
Maquette originale : Geoff Gillan
Maquette intérieure et conception graphique : Meghan McLean
Maquette du *Guide du voyageur* : Nick Nacario
Maquette des Objets spéciaux : Andrew Leman, Meghan McLean, Marco Moore, Michele Johnson, Dean Engelhardt
Maquette de couverture : Charlie Krank
Assistante de production (1991) : Petra Pino
Assistant de recherche : Darren Watson
Relecture (1991) : Anne Q. Merritt et Amanda J. Lee
Relecture (2013) : Cameron Swartzell
Expertise quant à la 7e édition de *L'Appel de Cthulhu* : Paul Fricker, Mike Mason
Campagne de financement : Charlie Krank, Meghan McLean, Nick Nacario
Bêta-testeurs (1991) : Tim Bentley, Lloyd Brady, Adam Brett, Anthony Burke, Bruce Cech, Greg Cech, Chiara Condotta, Keith Herber, Rick Jacobi, Ron Jones, Cathie Knight, Angus Lidstone, Andrew McInnes, Kaylene McInnes, Hugh McVicker, Brad Moore, Sean O Seaghdha, Cynthia Palmer, Wes Prosser, Liam Routt, Jenny Shannahan, Fraser McHarg, Jason Rowlands et The Duckmaster
Gardiens (2013) : Phil Anderson, Jeff « Mr. Shiny » Carey, Brandon Clark, Joe Connolly, Geoff Gillan, Mark Morrison, Matt Nott, Oscar Rios
Bêta-testeurs principaux (2013) : Dean Scully, Andrew Symons, Darren Watson, Christian Were
Bêta-testeurs de la GenCon (2013) : Paul Anderson, Marc Bruner, Samuel Crider, Steve Ellis, Graham Wills, Suzanne Wills
Bêta-testeurs du scénario (2013) : Marion Anderson, Lisa Bauer, Scott Belgrove, Daniel Bower, Vincent Chau, Joe Collins, Craig Cousins, Arthur Coleborn, Bruce Drane, Dean Engelhardt, Andrew Fattorusso, Sean Foster, Paul Fricker, Earl Gachan, David Godley, Tristan Goss, Phredd Groves, Amy Hewitt, Matthew Higgins, Natasha Hirt, Richard Hunton, Joel Jackel, Vian Lawson, Jef Lay, Angus Lidstone, Penelope Love, Regina Mireau, Lynda Mills, Joseph Potenza, Trevor Powell, Daniel Rice, Mark Richardson, Matthew Sanderson, Simon Sherrin, Peter Thomas, Cameron Usher, Suzanne Walsh, Paul Watts
Remerciements particuliers à (1991) : Michael Tice, Christian Lehmann, Darwin Bromley, William W. Workman, Jeffrey L. Simons et Anne Q. Merritt qui ont, chacun à leur propre manière, parfois étonnante, contribué au succès de *Terreur sur l'Orient-Express*.
Nous voulons également remercier tous ceux qui nous ont soutenus financièrement. La liste intégrale de nos fans épatants et de ceux qui nous ont financés se trouve à la fin du *Livre 4*.

Pour la version française

Traduction : Valérie Florentin & Olivier Fanton
Relectures : Laure Valentin et Elise Lemai
Direction éditoriale & Mise en page : Christian Grussi

Imprimé en Allemagne • Westermann Druck Zwickau GmbH • ISBN : 978-2-917994-89-4
Édition et dépôt légal : Octobre 2014

L'Appel de Cthulhu est publié par les éditions Sans-Détour sous licence de Chaosium Inc.
La 6e édition de L'Appel de Cthulhu est copyright © 2008 Chaosium Inc., tous droits réservés.
Call of Cthulhu® et L'Appel de Cthulhu® sont des marques déposées par Chaosium et les éditions Sans-Détour.

Table des matières





Livre 4

Sofia – Constantinople – Londres



Scénario 15

Reprise de possession

Sofia, 1923
Par Richard Watts et Oscar Rios, avec Mike Lay

Où les investigateurs trouvent la tête et complètent ainsi le Simulacre de Sedefkar, pour le plus grand plaisir de son propriétaire original, qui se présente pour le reprendre.

En quelques mots...

Les investigateurs ont rencontré le professeur Jordanov, qui pense pouvoir retrouver la tête du Simulacre. Après un meurtre et une course-poursuite dans le train, un des Frères de la Chair est aussi parvenu à s'enfuir avec cette information.
À Sofia, l'enquête est menée par le major Vasil Christova. Ses ennemis, les Bouchers, des criminels qui mutilent leurs victimes, vont envoyer des mains humaines animées attaquer les investigateurs durant leur sommeil. L'un d'eux est énucléé.
À l'Université de Sofia, les investigateurs sont arrivés trop tard. Les Bouchers ont déjà dérobé la tête. Cependant, des visions cauchemardesques et l'aide du major Christova ont permis aux investigateurs de localiser le temple des adorateurs.
Parvenus au repaire, les investigateurs ont découvert un massacre, ainsi que la tête, dissimulée dans la caverne. Après un douloureux combat contre des proto-vampires affamés, les investigateurs ont finalement pu rassembler tous les éléments du Simulacre.
C'est pourquoi Fenalik a décidé de frapper durant leur dernière nuit dans le train. Il a utilisé tous les stratagèmes pour éliminer les investigateurs un à un.
Finalement, acculé par les investigateurs armés des reliques et des connaissances rassemblées durant leur périple, le vampire Fenalik s'est vu rattraper en un instant funeste par ses milliers d'années d'existence impie et a explosé en un nuage de cendres nauséabondes.

Résumé de l'épisode précédent

À Orašac, près de Belgrade, les investigateurs ont croisé des gitans aux rites étranges et un trio de prêtresses de Shub-Niggurath aux intentions funestes. Ils ont échappé de peu au Marcheur dans les bois.

Enjeux & Récompenses

- Retrouver la tête du Simulacre
- Se défaire de Fenalik
- Stopper les Bouchers

Ambiance

Ce scénario est l'un des points clef de l'intrigue. Les investigateurs peuvent y compléter le Simulacre et se défaire de Fenalik. Le tout dans une ambiance slave très marquée, teintée de croyances locales. Faites bien ressortir cet aspect lors de la partie.

A l'affiche

Le professeur Jordanov

Il est le directeur du département d'histoire ancienne du musée national d'archéologie de Sofia. Il sait où se trouve la tête du Simulacre.

Le major Vasil Christova

Il est en charge, au sein de la police, de traquer les Bouchers et de mettre un terme à leurs meurtres ignobles. Il dirige à cette fin une unité spéciale ayant pour mission de les trouver et de démanteler leur réseau.

Les Bouchers

Ils sont le chapitre bulgare des Frères de la Chair. Ils sont soupçonnés d'être impliqués dans plusieurs enlèvements et meurtres. Le groupe est connu pour mutiler et démembrer ses victimes.

Fenalik

Une fois que les investigateurs ont récupéré toutes les pièces du Simulacre, il passera à l'attaque afin de récupérer celui-ci.



Fiche technique

Investigation	●●●○○
Action	●●●●○
Exploration	●●○○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●●○○○
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Eprouvé
Durée estimée	◴◴◴◴◴◴
Nombre de joueurs	🚹🚹🚹🚹🚹🚹
Type de personnages	Investigateurs
Époque	1923

La Bulgarie est minée par la violence causée par les anarchistes et les organisations criminelles, particulièrement au cours de l'hiver 1923. Le niveau de violence dans Sofia a beaucoup augmenté au cours des dernières années, en partie en raison de l'arrivée en ville de l'idole Dzhudzheta, la tête du Simulacre de Sedefkar.
Le seul indice en possession des investigateurs est vague. Il s'agit de l'affirmation du professeur Smith indiquant qu'« une partie a été perdue près de Sofia durant la guerre de 1875 ». Cependant, à l'insu de tous, sauf de quelques érudits bulgares, la tête a été découverte voilà quinze ans. Heureusement pour les investigateurs, le professeur Radko Jordanov, directeur du département d'histoire ancienne du musée national d'archéologie de Sofia, le sait.

Informations pour le gardien

Fenalik est à bout de patience. Il a été séparé de sa statue bien-aimée depuis si longtemps que son corps devient plus difforme encore. Son corps cherche à se libérer et à se renouveler. Fenalik tressaute d'impatience dans son cercueil, comme un adolescent. Certain que les investigateurs prendront le train dès qu'ils auront trouvé la pièce manquante à Orašac, il se rend à Sofia pour les attendre. Installé dans la magnifique nécropole située sous la vieille ville, Fenalik attend avec impatience que le Simulacre soit complété et que ses plans arrivent enfin à leur terme. Il sent que la tête, l'organe qui contrôle le Simulacre de Sedefkar, se trouve dans la région.
La tête a fait surface en octobre 1908, alors que des pluies importantes ont provoqué des crues et délogé la tête du lieu où elle était enterrée depuis trente-huit ans, près de la ville de Samakov. Un fermier a trouvé la tête dans son champ et l'a vendue à Ivo Penev, un jeune archéologue bulgare. Penev a étudié la tête et a publié un article scientifique affirmant qu'il s'agissait de la preuve de l'existence de la civilisation Dzhudzheta. Les Dzhudzheta étaient une race de nains prétendument éteinte bien avant que Dieu crée l'homme, selon la mythologie bulgare.
La communauté universitaire a jugé que la théorie du professeur Penev était farfelue. Dans le meilleur des cas, elle a pensé qu'il avait été victime d'une farce, dans le pire, qu'il tentait d'en jouer une. Sa réputation a été irrémédiablement ternie.
L'idole Dzhudzheta se trouve actuellement dans la salle des archives de l'Université de Sofia (Sofiiski Universitet), curiosité oubliée dans une salle obscure. Rares sont ceux qui se souviennent de cet incident ou de l'existence de la tête, mais le professeur Radko Jordanov n'a pas oublié. Ses souvenirs sont ravivés par des documents découverts à Vinkovci qui mentionnent le Simulacre de Sedefkar.
Les investigateurs rencontrent le professeur Jordanov sur l'Orient-Express alors qu'il rentre à Sofia. Il leur fait part de ses théories et indique qu'il peut les aider à obtenir l'idole Dzhudzheta.

Les initiés

Les Frères de la Chair sont nombreux en Europe orientale. Un chapitre du culte est d'ailleurs très actif en Bulgarie et a des agents partout. Les nouveaux Frères doivent subir un test d'entrée pour faire valoir leurs compétences. Ainsi, alors que l'Orient-Express s'arrête brièvement à la douane de Tzaribrod, à la frontière bulgare, un policier supplémentaire monte à bord, se cache, puis remplace son uniforme froissé par l'uniforme impeccable des employés du Simplon-Orient-Express. La mission de Nikolaï, un initié, est d'observer et d'écouter les passagers qui se rendent en Turquie. Des incidents récents ont été rapportés sur la ligne de l'Orient-Express. Un meneur du culte a été tué à Milan (Arturo Faccia), les Frères envoyés à Trieste ont disparu (Fahim Salleh), nulle nouvelle ne parvient de Vinkovci (Vukavi Vinkovcima). Quelqu'un s'en prend au culte et se rapproche.
En utilisant des déguisements, sa discrétion naturelle et éventuellement son charme, Nikolaï se déplace dans le train en cherchant des passagers qui retiendraient son attention. Il en trouve rapidement, tel qu'indiqué ci-dessous.
Grâce à lui, le culte apprend la possible localisation de la tête et cherche à s'en emparer. Fenalik aussi l'apprend, et le chaos s'ensuit.

À bord du train

Le train franchit les cols enneigés de Bulgarie pour arriver à Sofia à 19 h. Les investigateurs sont sûrement exténués après les événements étranges survenus près de Belgrade et devraient se réjouir de prendre un dernier repas de roi dans un bel environnement.
Les événements suivants se dérouleront dans le wagon-restaurant, si les investigateurs s'y rendent durant les dix heures de voyage. Sinon, le gardien peut déplacer la scène dans la voiture-salon, mais Nikolaï devra alors courir plus longtemps pour atteindre le fourgon.

Un grand étranger

Un grand homme, vêtu d'un costume mal ajusté, est assis seul dans le wagon-restaurant. Des documents et des photographies prises sur un site de fouilles archéologiques sont étalés devant lui. Il tient un manuscrit en latin déroulé devant lui et semble prendre des notes en vue d'en faire une traduction. Les mots suivants sont clairement lisibles sur son carnet : Sedefkar et Simulacre. En dessous, souligné, est écrit : Idole Dzhudzheta ? Ces mots devraient suffire à piquer l'intérêt



Professeur Radko Jordanov

46 ans, professeur d'histoire

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	9	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	13
Santé mentale	45

Compétences

Athlétisme	25 %
Bibliothèque	85 %
Comptabilité	45 %
Crédit	45 %
Persuasion	45 %
Sciences humaines	
- anthropologie	40 %
- archéologie	75 %
- histoire	85 %
Sciences occultes	20 %

Langues

Anglais	45 %
Arabe	35 %
Bulgare (langue maternelle)	91 %
Grec	35 %
Latin	85 %
Russe	45 %
Serbo-croate	45 %

Combat

• Bagarre	50 %
Dégâts 1D3	

Nikolaï

26 ans, initié des Frères de la Chair, espion

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	18	Puissance	90 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	6	Connaissance	30 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de vie	14
Santé mentale	0

Compétences

Athlétisme	60 %
Baratin	55 %
Discrétion	75 %
Mythe de Cthulhu	11 %
Imposture	60 %
Sciences occultes	19 %
Trouver objet caché	45 %

Langues

Anglais	15 %
Bulgare (langue maternelle)	60 %
Turc	50 %

Combat

• Dague	65 %
Dégâts 1D4 + 2 + 1D4	
• Hachette	50 %
Dégâts 1D6 + 1D4	

des investigateurs. Sinon, cela attire l'œil de Nikolaï qui reste non loin de la table jusqu'à être pris à partie par le maître d'hôtel, tel qu'indiqué ci-dessous.

La relation avec le professeur Jordanov dépend du fait que le gardien ait, ou non, fait jouer le scénario optionnel *Pain ou pierre*.

Si les investigateurs étaient à Vinkovci



Si le scénario *Pain ou pierre* a été joué, les investigateurs reconnaissent les photos sur la table comme provenant de la Tombe du Croisé. Jordanov a été contacté par Jazmina et s'est vu demander de récupérer le contenu du lot 187, selon les instructions du père de cette dernière. Il s'est rendu à Vinkovci et revient maintenant à Sofia (cela a eu lieu pendant que les investigateurs étaient dans les forêts de Serbie pour rencontrer Baba Yaga). Jordanov a entendu parler d'eux par Jazmina et est heureux de faire leur connaissance puisqu'il a découvert de nombreuses choses intéressantes dans les papiers.

Si les investigateurs l'observent de loin, le maître d'hôtel l'appelle par son nom. Un test de **Connaissance** permet de se souvenir du nom de Jordanov pour l'avoir lu dans le carnet du professeur Moric.

Si les investigateurs n'étaient pas à Vinkovci

Si le scénario à Vinkovci n'a pas été joué, la chronologie est différente. Dans cette version, les événements qui se déroulent dans *Pain ou pierre* n'ont pas encore eu lieu.

Le professeur Jordanov revient alors à Sofia après avoir visité son ami, le professeur Moric, sur un site de fouilles à Vinkovci, où une tombe médiévale a été découverte sous les fondations d'une école. La tombe contenait de nombreux artefacts et manuscrits provenant d'un ordre secret du treizième siècle, l'Ordre du Noble Bouclier. Le professeur Moric a demandé au professeur Jordanov de traduire plusieurs manuscrits en latin.

Une conversation avec le professeur Radko Jordanov

Le professeur Jordanov est excité par cette découverte. Il est très agité. Durant cette conversation, tout le monde pourra l'entendre, jusqu'à ce que des investigateurs prudents lui demandent de baisser le ton.

Il partage les informations suivantes :

- Parmi les documents médiévaux trouvés à Vinkovci, il a trouvé des références à une étrange statue prise à un hérétique nommé Sedefkar.
- La description est remarquablement similaire à une chose découverte par un de ses anciens étudiants, Ivo Penev, il y a plusieurs années.
- Penev prétendait avoir acheté la tête d'une étrange statue à un fermier.
- Il l'a appelée l'idole Dzhudzheta, d'après une race de nains mythologique commune à plusieurs histoires slaves de la création.
- Penev a écrit un article sur cette découverte, qu'il a soumis au musée national d'archéologie, article intitulé *L'idole Dzhudzheta, la preuve d'une civilisation antérieure à l'Homme*.
- L'article indiquait que la statue était une preuve d'une civilisation antérieure à l'Homme. C'était mal écrit, très mal documenté et rempli de spéculations aberrantes.
- La communauté scientifique a rejeté l'article de Penev, l'accusant d'être victime d'une blague ou de tenter d'en jouer une.
- La réputation de Penev a été irrémédiablement atteinte et il a quitté la Bulgarie peu de temps après, disgracié, pour immigrer au Canada. Il n'a plus jamais parlé de sa théorie sur l'idole.

La Bulgarie

Située dans la moitié orientale de la péninsule balkanique, la Bulgarie est, depuis des millénaires, un pays important en raison des innombrables routes commerciales qui la traversent. Sur une surface relativement petite, elle possède une grande variété de traits géographiques, des plaines marécageuses du nord aux vallées encaissées et aux montagnes du centre. La plus haute montagne du pays, le mont Mousala, s'élève à 2 925 mètres. Les pentes couvertes de conifères regorgent de rivières et de lacs glaciaires ainsi que de sources. La majorité de ces sources sont plutôt chaudes, certaines bouillantes. Les tribus slaves qui se sont installées dans les régions orientales de la Bulgarie au sixième siècle avant Jésus-Christ ont intégré les tribus thraces locales, donnant naissance à l'ethnie actuelle. Au cours de son histoire, la Bulgarie a toujours fait preuve d'un fort sentiment d'unité nationale, particulièrement durant les siècles d'occupation ottomane, ce qui explique le combat du pays pour obtenir son indépendance au dix-neuvième siècle. La langue la plus largement parlée est le bulgare, mais d'autres langues slaves ainsi que le grec et le turc demeurent parlées par des minorités. La monnaie est le lev et vingt-cinq leva (pluriel de lev) valent une livre sterling. Après la Grande Guerre, en 1919, Alexandre Stamboliyski, chef de l'Union nationale agraire bulgare, devient Premier ministre. Le gardien qui voudrait changer la date de cette campagne pour la situer ultérieurement devrait se souvenir que les militaires ont réussi un coup d'État en juin 1923 et qu'ils ont assassiné le Premier ministre. Plusieurs mois plus tard, un parti communiste a tenté de prendre le contrôle du pays et a échoué. La Bulgarie a ainsi été le premier pays au monde à déclarer le communisme illégal.

Sofia

Les humains se sont installés à Sofia au moins quatre mille ans avant notre ère. Les traces laissées au Paléolithique se trouvent dans les cavernes qui parsèment les gorges, surtout le long de l'Iskar, qui coule en banlieue de Sofia. Les Sardes, une tribu thrace, ont établi une colonie dans les environs. Les sources d'eau chaude sont connues depuis le huitième siècle avant Jésus-Christ. La ville a été conquise par l'Empire romain en 29 avant Jésus-Christ. La Sofia de l'Antiquité a atteint son apogée sous l'empereur Constantin le Grand et, en 343, elle a accueilli une réunion importante d'évêques chrétiens. La ville est tombée aux mains de l'Empire turc ottoman en 1382 et a été libérée par les Russes en 1878. Après avoir été déclarée capitale nationale en 1879, Sofia a joué un rôle important dans les luttes politiques de la fin du dix-neuvième et du début du vingtième siècle. Sa chance s'est tarie depuis la fin de la Grande Guerre puisque la Bulgarie s'était alliée aux empires centraux. Ceci dit, la ville a continué de croître en taille et en population.

- Le professeur Jordanov a une copie de l'article de Penev quelque part chez lui, à Sofia.
- Il ne sait pas vraiment où se trouve l'Idole Dzhudzheta, mais il présume qu'elle a été donnée à un autre professeur, afin que celui-ci valide les affirmations de Penev.
- Le professeur Jordanov est sûr de pouvoir trouver l'idole grâce à l'article et à ses contacts, une fois qu'il sera de retour à Sofia.

Le professeur Jordanov est curieux et compte bien suivre cette histoire. Il sera heureux d'aider les investigateurs, s'ils se montrent intéressés.

Le faux serveur

Le wagon-restaurant est une véritable épreuve pour Nikolaï. C'est là que les gens se rassemblent, mais il porte un uniforme de conducteur. Il tend rapidement une embuscade à un serveur qu'il tue pour prendre son uniforme. Il place ensuite le cadavre dans le fourgon voisin, non sans en avoir coupé la main droite en guise de trophée.

Nikolaï, maintenant vêtu en serveur, entre dans le wagon-restaurant et reste près des investigateurs et du professeur Jordanov pour écouter leur conversation. Cependant, il est appelé pour servir des boissons s'il veut maintenir sa couverture. Au lieu de prendre les commandes en note, Nikolaï écrit plutôt la conversation des investigateurs. Il s'avère être un bien piètre serveur et cela signera sa perte.

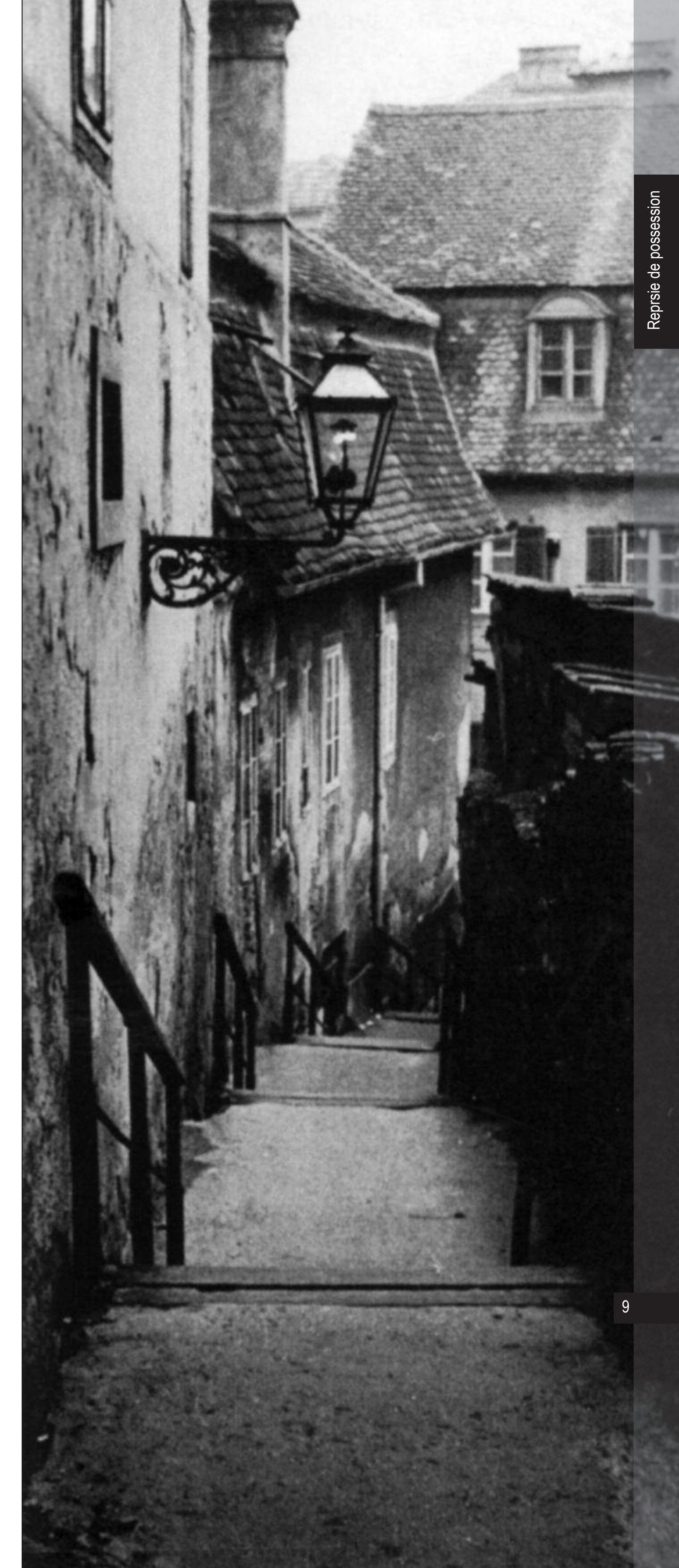
Les investigateurs pourraient remarquer qu'un serveur étrange prend des notes et ignore certaines tables. Autorisez des tests difficiles, à moins que les joueurs aient spécifié se montrer vigilants. Un test réussi de **Trouver objet caché** révèle qu'ils sont observés tandis qu'un test réussi d'**Écouter** permet d'entendre les plaintes émanant des autres tables.

L'initié démasqué

Lorsque l'adorateur entend le professeur Jordanov mentionner la possible localisation de la tête du Simulacre de Sedefkar, il tente de quitter le wagon-restaurant. Les clients qu'il servait commencent à se plaindre bruyamment puisqu'il s'est trompé en leur apportant leurs boissons. Le maître d'hôtel s'avance pour régler cette affaire, mais Nikolaï le repousse et le taillade avec un couteau. Les paumes de main du maître d'hôtel se mettent à saigner alors que Nikolaï court vers le fourgon. Le maître d'hôtel tombe en hurlant et son sang salit plusieurs clients. Le wagon-restaurant se remplit aussitôt de clients et de serveurs affolés, ce qui ne fait que ralentir les investigateurs qui voudraient tenter de rattraper l'initié.

Pourchasser Nikolaï

Les investigateurs peuvent pourchasser Nikolaï dans le train. S'ils sortent leurs armes



Que se passe-t-il à Sofia en 1923 ?

À Sofia, le 5 février, des anarchistes lancent une bombe dans une loge de théâtre où le Premier ministre, Alexandre Stamboliyski, se trouve en compagnie d'autres membres du gouvernement. Personne n'est blessé, mais la police lance une traque à travers toute la ville pour faire cesser les rencontres entre anarchistes et trouver les stocks d'armes. Sans aucun rapport, le Théâtre national brûle le 10 février lors de célébrations. La chasse aux anarchistes culmine dans un combat armé qui a eu lieu dans un café de Sofia, le 27 février. Deux anarchistes sont tués et les autres se réfugient dans une maison depuis laquelle ils lancent des explosifs jusqu'à ce qu'ils soient capturés. Lorsque le Premier ministre insiste pour obtenir la démission du ministre de l'Éducation, M. Omartscherski, le 16 mars, celui-ci sort une arme et menace de le tuer. Ces événements indiquent le chaos et la désobéissance civique qui règnent, alors que les investigateurs cherchent la tête.

pour tenter de lui tirer dessus, ils pourraient risquer de toucher des passagers et se feront questionner, après les premiers instants de panique, sur la raison pour laquelle ils gardent leurs armes dans le train.

S'ils le traquent, ils rencontrent les obstacles suivants :

- Le chaos dans le wagon-restaurant, qui nécessitera de réussir un test de **DEX** pour s'en sortir.
- Nikolaï claque la porte derrière lui, et il faudra réussir un test de **FOR** pour parvenir à l'ouvrir rapidement.
- Nikolaï court vite et il faudra réussir un test de **CON** pour tenir son rythme.

Nikolaï court en direction du fourgon le plus proche. Il a une longueur d'avance et l'atteindra avant les investigateurs. L'issue de la poursuite dépend du temps qu'ils auront pour agir au moment où ils arrivent.

S'échapper du fourgon

Nikolaï court vers l'extrémité du fourgon. Il ramasse un sac et une hachette couverte de sang avant d'ouvrir à la volée la porte qui conduit au wagon suivant.

- S'il a une avance d'au moins trois unités de lieu, les investigateurs ne peuvent rien faire pour l'arrêter. Il lancera la hachette sur le premier investigateur (test d'**Athlétisme** pour esquiver) puis franchira la porte.
- S'il a une avance de deux unités de lieu, chaque investigateur peut tenter une action unique à condition de le battre en Initiative.
- S'il a une avance d'un tour ou moins, les investigateurs ont automatiquement l'initiative et chacun d'entre eux peut entreprendre une action.

Nikolaï compte sauter du train. Si les investigateurs l'attaquent avec succès ou le tuent lors de leur action, son corps tombe du train.



La nuit, dans les wagons étroits et mal éclairés, il est parfois difficile de séparer illusions et réalité

S'ils se saisissent de lui, il jette sa sacoche hors du train.

Qu'il soit mort ou vivant, Nikolaï a accompli sa mission.

Si Nikolaï survit : Il informe les Frères de la Chair que la tête du Simulacre de Sedefkar a été découverte et a été prise pour une farce archéologique, sous le nom d'idole Dzhudzheta.

Si Nikolaï meurt : Les Frères de la Chair trouvent rapidement son corps sur les pentes enneigées. Dans son sac, ils retrouvent son carnet qui contient tous les détails sur l'idole Dzhudzheta, ainsi qu'une main droite coupée.

Le serveur assassiné

Que ce soit dans la chambre ou dans la douche des gardes (selon le point d'entrée des investigateurs dans le fourgon), ils trouvent un corps aux sous-vêtements tachés de sang. L'homme a eu la gorge tranchée en plus d'avoir été poignardé dans la poitrine et le ventre. La main droite de l'homme est manquante, coupée juste au-dessus du poignet. Les investigateurs qui voient cette scène perdent 1/D13 points de Santé mentale. Le cadavre est rapidement identifié comme étant celui d'un serveur du Simplon-Orient-Express.

Les conséquences

Après l'attaque, les passagers sont heureux de savoir que l'agresseur n'est plus à bord. Le personnel calme les passagers et explique que la police bulgare interrogera tous les témoins de l'attaque.

Les investigateurs qui ont traqué l'assassin ou aidé le maître d'hôtel sont chaleureusement remerciés et devront faire une déposition à la police de Sofia.

Une rumeur circule parmi les passagers qu'un homme de ménage a disparu à Priot, deux arrêts plus tôt.

Le professeur Jordanov est secoué par cette expérience. Il raconte aux investigateurs que Sofia est récemment devenue la scène de nombreux actes de violence, mais qu'il ne pensait pas que cela s'étendrait à l'Orient-Express.

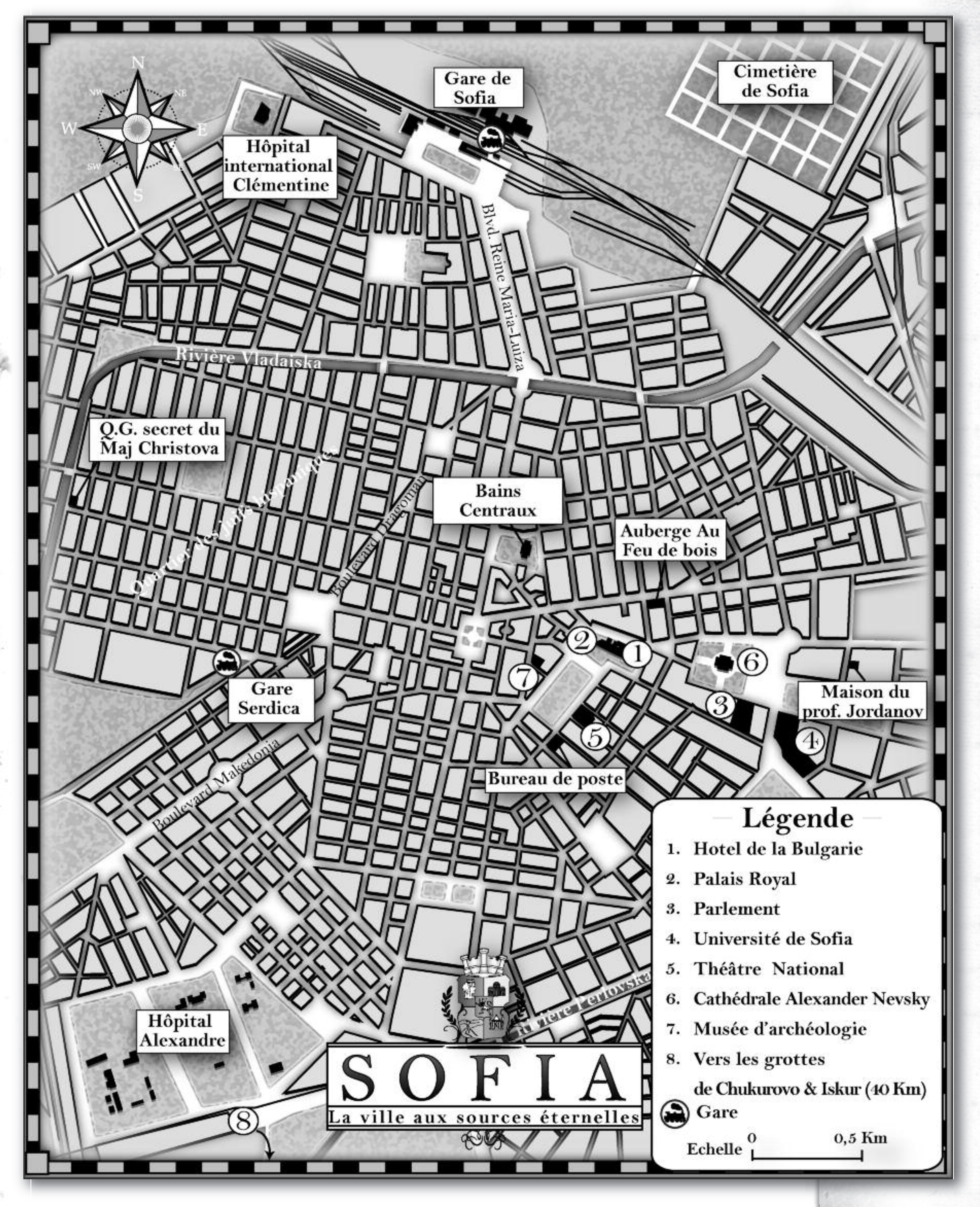
Sofia

L'Orient-Express arrive à la gare de Sofia à 19 heures.

Les passagers, secoués, descendent sur le quai mal éclairé et enneigé. Ceux qui ont assisté à l'attaque contre le maître d'hôtel sont questionnés par la police. Les investigateurs sont retenus dans une petite salle de la gare pendant plus d'une heure pour leur interrogatoire par un inspecteur.

Le major Vasil Christova

L'inspecteur en uniforme se présente : major Vasil Christova. C'est un homme



à l'air austère, avec une cicatrice allant du front à la mâchoire. Il semble avoir une quarantaine d'années, ses cheveux poivre et sel sont coupés court et il arbore une épaisse moustache.

Il demande aux investigateurs de lui raconter ce qu'ils ont vu. Si les investigateurs ont poursuivi le suspect, l'ont combattu ou ont trouvé le serveur mort, il les complimente pour leur bravoure. Les investigateurs qui réussissent un test de **Psychologie** constateront que le major Christova n'est ni surpris ni suspicieux. L'homme a vu de nombreux meurtres et mutilations dans le cadre de crimes reliés aux Bouchers.

Si les investigateurs posent des questions au major Christova, il répondra évasivement. Son unité et leur mission sont un secret bien gardé au sein de la police bulgare. Si les investigateurs insinuent qu'ils savent certaines choses à propos du culte et réussissent un test de **Persuasion** ou de **Baratin**, le major Christova évaluera leurs atouts en tant qu'alliés et admettra ce qui suit : « La Bulgarie, et plus particulièrement Sofia, est devenue un lieu dangereux au cours des dix ou douze dernières années, vu l'accroissement important de crimes violents. J'ai déjà vu des crimes semblables, des meurtres accompagnés de mutilations, des membres saisis à titre de trophées. Ces crimes sont généralement reliés à des disparitions ou à des enlèvements. Nous pensons qu'il s'agit de l'œuvre d'un groupe particulièrement brutal d'esclavagistes. Nous les appelons les Bouchers. Je suis en charge de l'unité qui enquête sur eux. »

Major Vasil Christova

42 ans, inspecteur bulgare

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	17	Corpulence	85 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D6
Points de vie	15
Santé mentale	63

Compétences

Athlétisme	45 %
Baratin	50 %
Conduite	45 %
Discrétion	45 %
Droit	65 %
Intimidation	55 %
Persuasion	35 %
Pister	45 %
Psychologie	45 %
Trouver objet caché	55 %

Langues

Anglais	40 %
Bulgare (langue maternelle)	80 %
Russe	45 %
Turc	35 %

Combat

- Bagarre (poing américain 80 %
  Dégâts 1D4 + 2 + 1D6
- Pistolet Mauser C96 1916 85 %
  Dégâts 1D10 + 1 (3 attaques, 10 balles)
- Fusil Savage modèle 720 75 %
  Dégâts 4D6 (2 attaques, 5 balles calibre 12)
- Fusil automatique Browning 55 %
  Dégâts 2D6 + 4 (1 rafale, 20 balles)

Lorsque la rencontre est terminée, le major Christova remercie les investigateurs pour leur coopération et les somme de se montrer prudents. Il monte dans une voiture en compagnie de deux autres hommes, armés et vigilants. Le major Christova ne parle pas aux autres policiers présents à la gare et ceux-ci le montrent du doigt et se moquent de lui alors qu'il s'éloigne.

Épuisés

L'interrogatoire des investigateurs et du professeur Jordanov s'achève peu avant 21 h. En hiver, en une période troublée, même les restaurants ferment tôt. Les rues sont désertes, les portes verrouillées, les volets tirés et les fenêtres sombres.

Le professeur Jordanov est absolument épuisé, désireux de rentrer chez lui et de dormir. Sa voiture se trouve à la gare et il propose aux investigateurs de les conduire. Il leur demande de le déposer chez lui et de garder la voiture. « Ainsi, explique-t-il, vous pourrez venir chez moi demain matin. Je ferai du café et chercherai l'article sur l'idole Dzhudzheta. » Il insiste là-dessus, refusant de chercher le soir même. « Je ne suis plus tout jeune, je ne crois pas que mon cœur puisse en supporter plus ce soir. »

Si les investigateurs décident de marcher malgré le vent froid, ils arpentent les rues pavées, faiblement éclairées par les lumières filtrant des étages des maisons. S'ils peuvent admirer un instant les dômes et minarets des mosquées, l'instant suivant, ils peuvent marcher dans une bouche d'égout restée ouverte ou devoir éviter des crottes de chèvre abandonnées là.

Les habitants de Sofia sont brusques. L'hiver et le climat politique font en sorte qu'ils sont tous tendus et en colère. En fait, c'est plutôt l'influence néfaste de la tête qui affecte toute la ville.

Une nuit agitée à Sofia

Le temps que les investigateurs déposent le professeur Jordanov et qu'ils trouvent une chambre pour la nuit, il est plus de 22 h. Ils se voient conseiller deux endroits possibles : l'Hôtel de Bulgarie ou l'Auberge Au Feu de bois. L'Hôtel de Bulgarie est le meilleur hôtel en ville tandis que l'Auberge Au Feu de bois est tenue par des amis du professeur Jordanov, qui louent l'étage de leur maison. Les deux établissements proposent des chambres chauffées et des lits confortables. Malheureusement, les investigateurs ne bénéficieront pas d'une bonne nuit de sommeil.

Alors qu'ils dorment, une attaque est lancée contre eux. Les attaquants sont un groupe de mains humaines tranchées et animées, des créations démoniques des Frères de la Chair. Elles se faufilent dans les chambres des investigateurs en passant par les conduits de ventilation s'ils logent à l'Hôtel de Bulgarie ou par la cheminée s'ils sont à l'Auberge Au Feu de bois.

Les Mains animées s'en prennent à leurs victimes en une seule vague. Elles entrent dans la chambre et montent sur les lits des investigateurs en une attaque surprise face à des cibles inconscientes. Faites un test de **Discrétion** pour chaque main. En cas d'échec, permettez aux investigateurs de faire un test d'**Écouter**. En cas de succès, les investigateurs entendent les Mains animées juste



Les Mains animées

Ces petites créatures dangereuses sont les créations des Frères de la Chair. Toutes sont composées d'une main humaine coupée, sa peau morte et froide restaurée à un semblant de vie. Les Mains animées sont utiles pour des assassinats discrets par strangulation ou pour voler de petits objets. Ces créations peuvent également permettre aux adorateurs d'entrer dans des lieux verrouillés puisqu'elles peuvent se faufiler dans le moindre espace et ensuite déverrouiller postes ou fenêtres. Les Mains animées sont difficiles à repérer en raison de leur petite taille et de leur discrétion. Elles sont rapides, surnaturellement fortes et capables de sauter jusqu'à près de deux mètres. Elles peuvent également escalader des surfaces lisses, comme le font les chauves-souris, en se servant de leur force et de leurs ongles.
Comme ce sont des créatures mortes-vivantes, elles sont très résistantes face aux attaques d'empalement, mais les armes contondantes peuvent leur briser tous les os et les rendre totalement inutiles. Les Mains animées qui n'ont plus de point de vie sont toujours animées, mais ne peuvent plus se déplacer ou attaquer. Pour tuer définitivement une Main animée, il faut la jeter dans le feu, dans l'acide ou dans un solvant.

Main animée

Horreur rampante

Caractéristiques

CON	10	Endurance	50 %
DEX	19	Agilité	95 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	1	Corpulence	5 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	5
Déplacement	10

Compétences

Athlétisme	65 %
Discrétion	65 %

Attaques

Attaque par tour : 1

Attaque : Les Mains animées peuvent griffer et étrangler.

Étranglement (manœuvre de combat) : Si l'étranglement réussit, la Main animée se referme sur le cou de la victime et commence à serrer. La victime perd 1D4 points de dégâts par tour jusqu'à sombrer dans l'inconscience ou réussir à déloger la Main animée. Celle-ci peut être délogée en réussissant un test de **FOR** en opposition. Toute attaque portée contre la Main animée est un test difficile, puisqu'il est possible de blesser la victime de la Main animée.

- Bagarre (griffes) 65 %
  Dégâts 1D4

Armure : Aucune, mais ne subit que les dégâts minimaux des armes d'empalement ou des armes à feu.

Perte de SAN: Voir une Main animée fait perdre 1/1D4 points de Santé mentale.

avant qu'elles attaquent. En cas d'échec, les attaques des Mains sont automatiquement réussies.
Les Mains sont chaudes, sentent un peu la chair brûlée (en raison du temps passé dans les conduits de ventilation ou dans la cheminée) et ont une apparence cadavérique. Les investigateurs qui voient les Mains animées perdent 1/1D4 points de Santé mentale.
Le principal objectif des Mains est d'énucléer un investigateur, n'importe lequel, et de partir avec son œil. Si plusieurs investigateurs sont attaqués avec succès, celui qui obtient le test de **Chance** le plus bas est énucléé, alors que les autres sont griffés ou étranglés. Les Mains combattent jusqu'à être détruites ou jusqu'à ce qu'elles parviennent à s'emparer d'un œil. Les Mains animées se dispersent dans la chambre en se déplaçant sur leurs doigts, sautent en l'air pour griffer leurs adversaires au visage ou les étrangler.
Une fois qu'un œil est saisi, la Main qui l'a se retire du combat. Elle place l'œil dans le moignon au-dessus du poignet, où la peau l'enserre immédiatement, comme une nouvelle orbite. La Main qui a l'œil se dépêche alors de partir, par la cheminée, par les conduits de ventilation, ou en sautant par la fenêtre. Les Mains ne craignent pas le feu, le verre brisé ou les chutes. Pendant que cette Main s'enfuit, les autres continuent d'attaquer, de harceler et de retarder les investigateurs afin de couvrir la fuite de leur consœur. Une fois que la Main s'est échappée, leur mission est complétée et les Mains restantes tentent de s'échapper. Des adorateurs attendent non loin pour récupérer la Main et l'œil. Une fois qu'ils auront ce qu'ils veulent, ils disparaîtront dans la nuit.

Une enquête vaine

Les investigateurs peuvent traquer leurs assaillants. La police le fera aussi si elle est prévenue. Toute enquête est vaine, puisque les mains peuvent se tapir là où nul humain ne pourrait les suivre. Elles n'ont laissé aucune trace mais, si elles se sont échappées avec un œil, le matin suivant, quelques rues plus loin, un œil humain est trouvé dans une ruelle. La police est alertée par un habitant affolé. Curieusement, l'œil n'est pas celui de l'investigateur. Il est d'une couleur différente. (Il s'agit en fait de l'œil qu'un adorateur s'est arraché pour le remplacer par l'œil dérobé.)

La recherche de l'article

Le professeur Jordanov attend les investigateurs tôt le lendemain matin. Il sera choqué et ébahi s'ils arrivent blessés, qu'il s'agisse de marques de strangulation, de brûlures ou d'un œil manquant.
Il vit dans une grande maison qu'il occupe seul. Bien que la salle à manger et le salon soient bien rangés, toutes les autres pièces sont terriblement surchargées. Bibliothèques et étagères sont plus qu'encombrées, des piles de livres s'élèvent, boîtes, cartes, feuilles volantes et artefacts couvrent toutes les surfaces possibles. Le professeur Jordanov s'excuse pour le désordre et offre aux investigateurs un café turc chaud et une Banitsa froide, un pain plat fourré d'oignons et de fromage.
Après le petit-déjeuner, le professeur Jordanov commence à chercher l'article. « Je suis sûr qu'il est dans mon bureau ou dans le boudoir… sûrement dans la bibliothèque, indique-t-il. Il est là, quelque part. » Les investigateurs peuvent aider le professeur Jordanov à chercher, sinon, il mettra cinq heures à trouver. Il écrit le titre de l'article en bulgare, pour que les investigateurs sachent s'ils ont trouvé le bon.
L'article se trouve dans la bibliothèque. Les investigateurs peuvent le trouver en réussissant un test de **Trouver objet caché** qui leur permet de localiser plusieurs boîtes conte-

L'unité du major Vasil Christova

Inspecteurs bulgares

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de vie	14
Santé mentale	75

Compétences

Discrétion	40 %
Droit	55 %
Pister	25 %
Trouver objet caché	40 %

Langue

Bulgare (langue maternelle) 60 %

Combat

- Bagarre (poing américain) 65 %
  Dégâts 1D3 + 1D4
- Revolver Nagant M1895) 60 %
  Dégâts 1D8 (3/2 attaques, 7 balles)
- Autres armes à feu, voir ci-dessous

Toma Genov et Samuil Borisov

- Pistolet Winchester modèle 97 Trench 55 %
  Dégâts 4D6 (1 attaque, 6 balles)

Yan Nikolaev et Hristo Yanev

- Carabine Winchester modèle 94 55 %
  Dégâts 2D6 + 4 (1 attaque, 4 balles)

Dimitar Marinov

- Mitraillette Beretta M1919 40 %
  Dégâts 1D10 (1 rafale, 25 balles)

Les Bouchers

Les Bouchers sont soupçonnés d'être impliqués dans plusieurs enlèvements et meurtres, que les autorités attribuent à tort à un groupe investi dans le trafic d'êtres humains. Le groupe est connu pour mutiler et démembrer ses victimes, ce qui effraie tout témoin potentiel. Les autorités ont tu leur enquête sur ces « trafiquants » afin de ne pas faire naître un mouvement de panique. Le major Vasil Christova dirige une unité spéciale ayant pour mission de trouver et démanteler le réseau des Bouchers.
Les Bouchers sont, en fait, le chapitre bulgare des Frères de la Chair. Ils connaissent l'existence de l'unité du major Christova et tuent régulièrement des membres de son équipe, pour s'amuser. Ils ne considèrent pas que l'unité soit une menace puisqu'elle n'a pas encore réussi à ralentir les activités du culte. Celui-ci ne s'occupe pas de trafic d'êtres humains mais enlève des gens pour les sacrifier au nom de l'Écorché. Grâce aux actes de Nikolaï, le culte a pris connaissance de l'arrivée des investigateurs.
Le major et son unité sont seuls dans ce combat. La plupart des autres unités de police pensent que la mission du major est une farce, qu'il traque le croque-mitaine alors qu'il pourrait faire un travail utile, comme rechercher des anarchistes ou des assassins. Le major ne fait confiance à personne en dehors de son unité, car de nombreux policiers sont des informateurs. L'unité du major est donc très fermée et paranoïaque et, pour l'instant, parfaitement inefficace dans son combat contre les Bouchers.

Les Bouchers

Adorateurs, Frères de la Chair

Caractéristiques

APP	9	Prestance	45 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de vie	13
Santé mentale	0

Compétences

Athlétisme	40 %
Conduite	45 %

Combat
- Poignard 55 %
  Dégâts 1D4 + 1D4
- Hachette 55 %
  Dégâts 1D6 + 1 + 1D4
- Armes à feu, voir ci-dessous

Deux Bouchers de l'arrière-garde
- Fusil à canon scié 55 %
  Dégâts 4D6 (1 attaque, 5 balles calibre 12, portée : 5 mètres)
- Pistolet Mauser M1919 60 %
  Dégâts 1D10 (2 attaques, 10 balles)
- Grenade allemande 40 %
  Dégâts 3D6 (rayon de trois mètres), une seule

Deux Bouchers couvrant la retraite
- Pistolet semi-automatique Star modèle A 50 %
  Dégâts 1D10 (2 attaques, 8 balles)

Deux Bouchers armés de la mitrailleuse Maxim
- Maxim MG08/15 35 %
  Dégâts 2D6 + 4 (1 rafale, 100 balles)

nant des articles, puis un test de **Bibliothèque** pour trouver le bon.

L'article

Le professeur Jordanov possède trois copies de l'article, deux en bulgare et une en russe. Les investigateurs qui maîtrisent l'une de ces langues peuvent le lire ou le parcourir rapidement, pour trouver des indices quant à la localisation actuelle de l'idole. Sinon, le professeur Jordanov leur lira calmement l'article, ce qui prendra trois heures.
L'idole Dzhudzheta, la preuve d'une civilisation antérieure à l'Homme.
En bulgare et en russe, par Ivo Penev, 1908.
L'article long de soixante-trois pages contient des schémas détaillés et présente une étude et une théorie sur l'origine de l'idole trouvée en Bulgarie en 1908. L'idole a la forme d'une tête lisse et dénuée de traits. Penev indique que, selon lui, l'idole date d'avant l'Homme et a été construite par une race mystérieuse et mythique de nains appelée Dzhudzheta dans la région. Les dix dernières pages ne sont que des conjectures aberrantes et des insultes à peine voilées envers la communauté archéologique. Les investigateurs qui réussissent un test de **Psychologie** en déduiront que l'auteur de l'article souffre de troubles mentaux.

Complexité : Ardu (50 %)
Durée : Heures
Mythe : 3
SAN : 1
Sortilèges : Aucun

L'article indique que l'idole Dzhudzheta a été envoyée pour étude au professeur Todor Mateev de la Sofiiski Universitet. Le professeur Jordanov pâlit visiblement en lisant cela et indique aux investigateurs : « Je connaissais le professeur Mateev. C'était un homme bon et gentil. Puis, un jour… il a tué sa femme et leurs deux jeunes garçons, les a mutilés. Lorsque la police l'a trouvé, Todor avait revêtu les peaux des victimes et hurlait sur leurs corps. Il a attaqué les policiers, en a même poignardé un, avant qu'ils soient obligés de l'abattre comme un chien enragé. »
Il reprend, atterré : « Puis, quelques années plus tard, Rayna Isaev, l'assistante de recherche du professeur Mateev, s'est suicidée. J'ai entendu dire qu'elle s'était planté un pic à glace dans l'œil. Elle a souffert de migraines pendant des années avant de se suicider, probablement rendue folle par la douleur. »
Le professeur Jordanov est secoué et ne pense pas pouvoir jouer un rôle dans l'enquête en cours. Les coïncidences sont trop nombreuses pour lui et la rencontre violente entre le passé et le présent le fait se sentir oppressé. Il a besoin de s'asseoir.
Si un investigateur réussit un test de **Psychanalyse** ou de **Persuasion**, il acceptera à contrecœur d'appeler l'université pour qu'ils y soient attendus. Ils devront demander à parler au professeur Chedenko. Jordanov n'interviendra pas plus et brûlera l'article dès que les investigateurs seront partis.
Sofiiski Universitet (Université de Sofia)
Les enquêtes à l'université devront attendre si les investigateurs ne parlent ni bulgare ni russe. Certaines personnes parlent anglais – dont les consuls de Grande-Bretagne et des États-Unis – mais personne n'accepte de suivre les investigateurs. L'anglais n'est pas une langue à la mode en Bulgarie.
Les universitaires, leur poste étant assuré indépendamment des gesticulations de ressortissants étrangers, ne voient pas où est l'urgence. Finalement, l'assistant du professeur d'anglais arrive. Il daigne répondre à quelques questions et donner quelques indications. Il sera plus cordial et cessera de

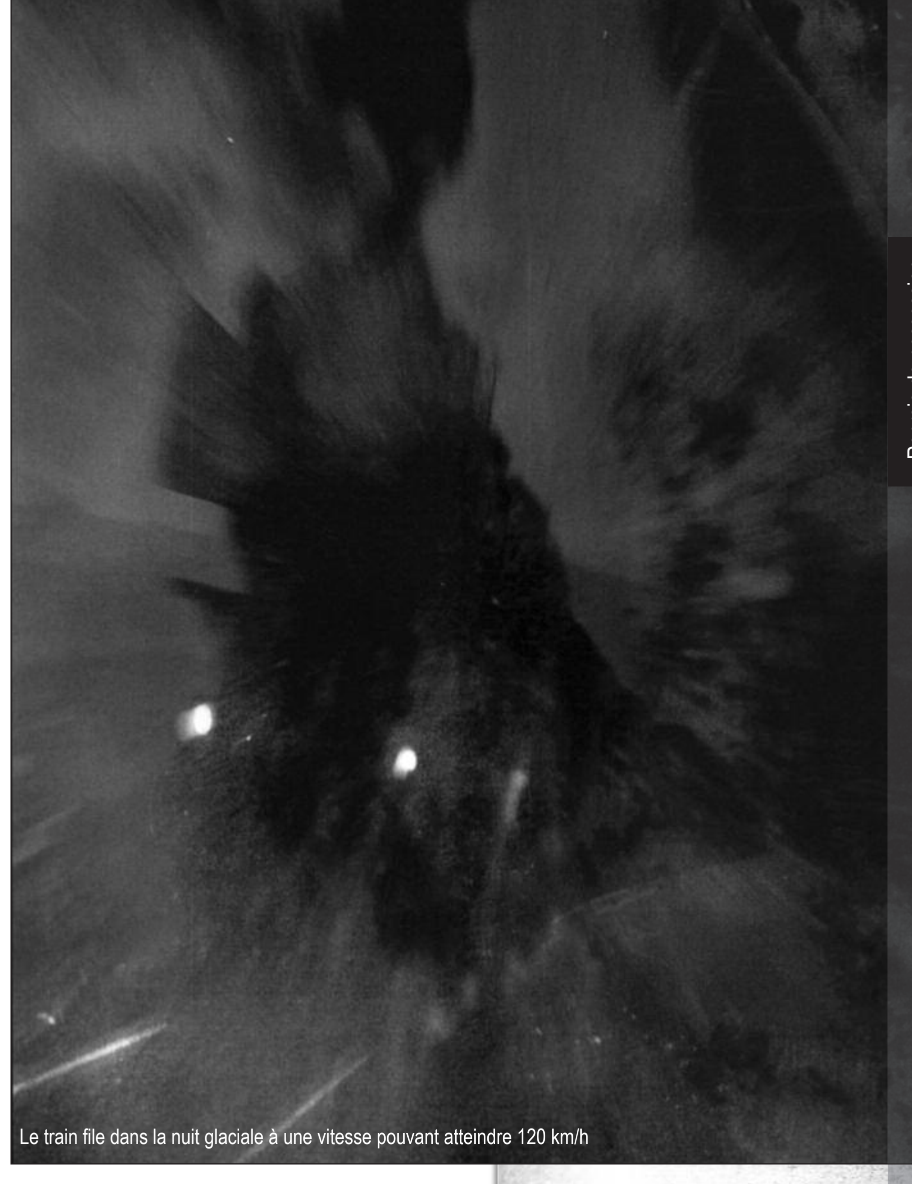
caresser sa longue barbe grise si les investigateurs lui proposent de rémunérer grassement quelques heures de son précieux temps. Il pourra les conduire au bureau du professeur Chedenko, qui occupe actuellement l'ancien bureau du professeur Mateev.

Le professeur A. Chedenko

Ce petit homme rabougri d'un âge indéterminé, mais très vieux, ressemble un peu à un gnome. Des yeux noirs intelligents clignent sans cesse derrière de grosses lunettes à monture dorée qui se détachent d'autant plus sur ses cheveux et sa barbe blancs et touffus. Le professeur ne parle pas anglais, mais le professeur d'anglais peut servir d'interprète. Le professeur Chedenko parle également latin, allemand et français.

Il explique qu'il est en possession de l'idole Dzhudzheta puisqu'il l'a trouvée parmi les possessions du professeur Mateev lorsqu'il a pris son ancien bureau. Pour l'instant, personne n'a été capable de dater l'artefact, de déterminer quelle culture l'a sculptée ou la méthode utilisée. Personne ne peut non plus déterminer dans quelle matière l'idole a été sculptée. Il considère que c'est une blague extrêmement bien montée, faite à base d'un nouveau matériau, comme un plastique, par exemple, et confesse l'avoir examinée à plusieurs reprises.

Alors que les investigateurs lui parlent, ils pourront remarquer que Chedenko se frotte les tempes ou plisse les yeux souvent. S'ils lui en parlent, le professeur Chedenko se plaindra de maux de tête persistants. Si les inves-



Le train file dans la nuit glaciale à une vitesse pouvant atteindre 120 km/h

Je suis aveugle, mais je vois

Si un investigateur se fait énucléer, il perd automatiquement 1D4 points de Santé mentale. En plus, les compétences **Trouver objet caché** et **Pister** sont réduites, immédiatement et de manière permanente, de 25 % et ne peuvent plus dépasser 75 %. En raison d'une mauvaise perception de la profondeur (un seul œil), 10 points de DEX sont perdus, ainsi qu'un certain nombre de points d'APP sur lequel le joueur et le gardien devront s'entendre.

Une fois l'attaque terminée, les investigateurs ne peuvent pas faire grand-chose d'autre que soigner leur ami mutilé. Du laudanum ou de l'opium seraient utiles car leur compagnon blessé endure une souffrance atroce. Dormir lui ferait du bien.

Cependant, une heure après la perte de son œil, la santé de l'investigateur commence à se détériorer. Il souffre de migraines terribles, d'étourdissements, de nausées et d'une sensation de brûlure dans l'orbite vide. La victime perd un point de vie par tranche de deux heures, jusqu'à tomber à zéro point de vie ou jusqu'à ce que vingt-quatre heures soient passées, moment auquel elle meurt dans d'atroces souffrances. Elle hurlera, alors qu'une partie de sa tête explosera. Ceux qui assistent à la scène perdent 1/1D6 points de Santé mentale. Heureusement, il y a de bonnes chances pour que la détérioration ne se rende jamais jusque-là, grâce, non sans ironie, à Fenalik.

Le sort de l'Œil maudit

L'œil arraché à l'investigateur est maintenant dans les mains des Frères de la Chair, qui s'en servent immédiatement. Le sorcier du culte utilise l'organe ainsi volé pour lancer le sort de l'Œil maudit, ce qui lui permettra de voir ce que l'investigateur voit. Cependant, le sort perd de sa puissance après vingt-quatre heures, alors que l'œil volé commence à pourrir. C'est alors que les symptômes s'intensifient et que la victime meurt. Le seul moyen de mettre un terme au sort est de tuer le sorcier qui possède l'œil volé avant que celui-ci pourrisse complètement et que la victime meure.

Les visions

L'investigateur mutilé fait rapidement face à une nouvelle horreur. À peine une heure après l'attaque, il commence à apercevoir des choses qui ne sont pas là à travers son orbite vide ! Ces visions floues et indistinctes sont terrifiantes et laissent croire à des accès de folie, mais ne font pas perdre de points de Santé mentale.

Les premières visions

- **Première heure** – Un aperçu d'une course à travers des ruelles sombres.
- **Deuxième heure** – Au loin, une voiture noire attend et l'observateur y monte. Un autre homme démarre et la voiture s'éloigne.
- **Troisième heure** – La voiture accélère et se trouve maintenant à la campagne.
- **Septième heure** – La voiture se trouve maintenant sur une route de montagne défoncée, mais toujours à grande vitesse. Une chaîne de montagnes à la forme distinctive se trouve dans le lointain. Graduellement, les images montrent la vallée et des villages prospères.

Huit heures après que l'œil a été volé, les visions changent. Elles deviennent plus intenses et fréquentes. Elles semblent plus intimes, comme si l'investigateur était là en personne. Les images entraperçues deviennent des scènes de quelques secondes qui se superposent avec une étrange clarté à la réalité dans laquelle l'investigateur se trouve. La victime perd maintenant 0/1 point de Santé mentale par vision.

Les visions ultérieures

- **Huitième heure** – L'observateur se promène dans une vaste caverne mal éclairée semblable à une cathédrale, taillée dans la roche.
- **Neuvième heure** – Les murs de cette gigantesque caverne sont composés de chaux, creusés par des rigoles qui coulent sans cesse, à moitié cachés par des nuages de vapeur. Des chiffres latins sont sculptés au-dessus d'images plus anciennes, des peintures rupestres représentant des mammouths, des cerfs et des hommes portant des bois.
- **Dixième heure** – La vision, parfaitement claire, montre une bouche aux dents acérées sculptée dans la pierre alors que des silhouettes vêtues de robe y entrent.
- **Dernière vision** – Une dernière vision suit plusieurs heures plus tard, elle est décrite dans la section « Localiser le temple » (p. 19).

A. Chedenko

70 ans, professeur

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	5	Endurance	25 %
DEX	8	Agilité	40 %
FOR	9	Puissance	45 %
TAI	8	Corpulence	40 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	9	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	6
Santé mentale	45

Compétences

Athlétisme	20 %
Bibliothèque	80 %
Sciences humaines	
- anthropologie	20 %
- archéologie	85 %
- histoire	60 %

Langues

Allemand	75 %
Bulgare (langue maternelle)	93 %
Français	60 %
Latin	75 %

Combat

• Bagarre	25 %
Dégâts 1D3	

tigateurs réussissent un test de **Sciences humaines (histoire)**, **Sciences humaines (archéologie)** ou **Sciences humaines (anthropologie)**, le professeur acceptera de leur montrer la tête. Un test réussi de **Baratin** pourrait aussi suffire.

La réserve

La salle où se trouve la tête n'est pas loin. Il suffit de monter un escalier en colimaçon et de parcourir un long couloir orné de nombreuses armures à l'air menaçant. Deux grandes portes en bois ferment le couloir. Ce sont les portes de la réserve. Alors que les investigateurs approchent, un test réussi d'**Écouter** leur permettra d'entendre du vacarme à l'intérieur de la pièce.

En effet, le chaos règne dans la réserve. Les corps morts ou inconscients de trois hommes se trouvent par terre, au beau milieu de fragments de verre. L'un des hommes a été décapité. Son corps laisse encore échapper des jets de sang, comme une fontaine écarlate. Les deux autres ont été sévèrement battus : l'un en est mort et l'autre est seulement inconscient. Le gardien devrait demander des tests ou faire perdre aux investigateurs 0/1D6 points de Santé mentale. Le professeur Chedenko hurle, se prend la tête à deux mains et semble sur le point de défaillir.

Une fenêtre est ouverte, les rideaux claquent violemment alors qu'un vent glacial entre et qu'un groupe d'hommes sort. Tous sont vêtus de noir et leurs visages sont cachés derrière des écharpes en cuir et des masques faits de peau humaine. Les investigateurs voient un homme tenir une sorte de statue juste avant qu'il ne sorte et ne descende en rappel vers la cour. Deux hommes se retournent, arme au poing, et attaquent.

Bataille à l'Université de Sofia

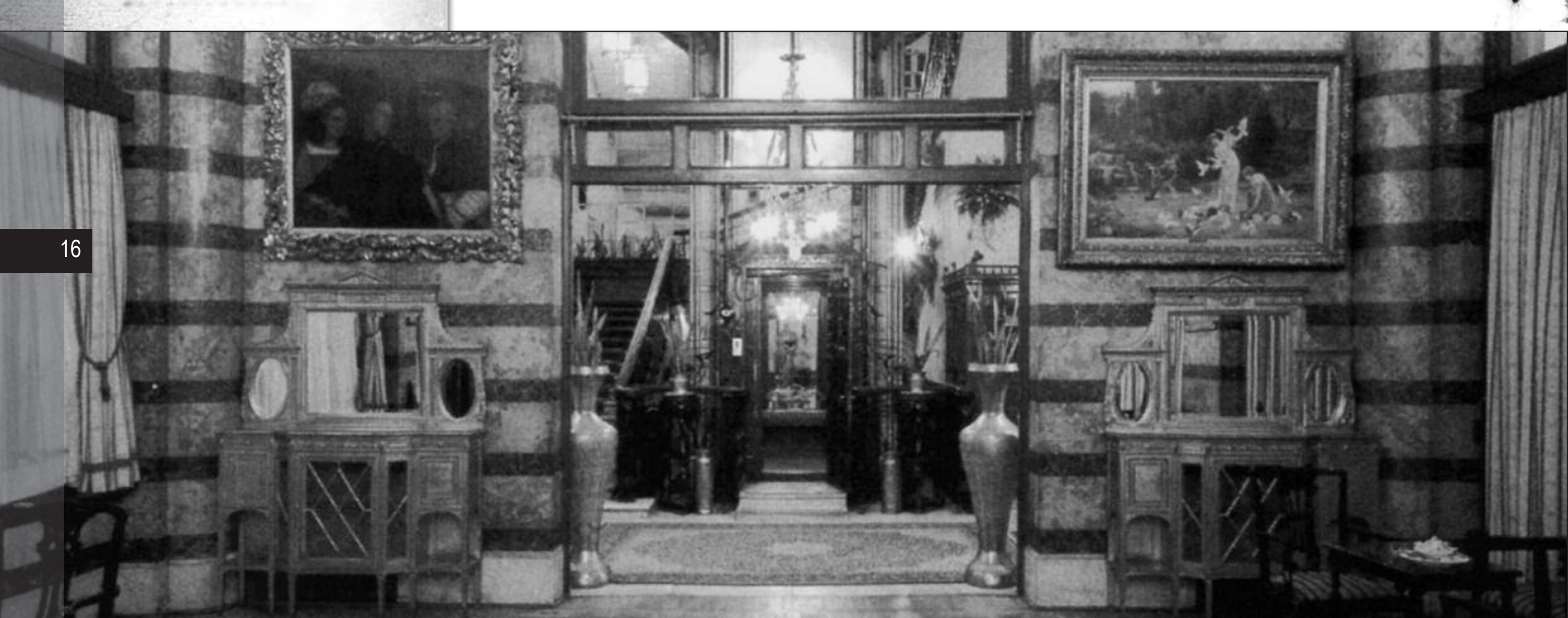
Les deux hommes, des adorateurs des Frères de la Chair, combattent pour permettre à leurs camarades de fuir avec la tête. L'un d'eux est armé d'un fusil à canon scié, l'autre d'un pistolet Mauser et d'une grenade. L'homme au fusil tire immédiatement pendant que son compagnon jette la grenade dans le couloir. Au tour suivant, les deux hommes ont fait tomber une table et se cachent derrière, jusqu'à ce qu'ils meurent ou que les investigateurs soient tués.

Une fois l'arrière-garde vaincue, les investigateurs pourront se précipiter vers la fenêtre. Dehors, une automobile noire disparaît. L'investigateur qui a perdu un œil reconnaîtra la voiture de ses visions. La tête du Simulacre de Sedefkar se trouve dans la voiture.

Deux autres hommes traversent le parking en courant, en direction d'un camion dont l'arrière est recouvert d'une bâche. Les hommes sont armés et portent eux aussi une écharpe et un masque. L'un d'eux porte un sac qui a environ la taille de la tête. Le sac contient la tête fraîchement coupée de l'homme de ménage de l'université tué dans la réserve, mais les investigateurs pourraient penser qu'il s'agit de l'idole de Dzhudzheta. S'ils sont pris pour cible, les deux hommes se retournent et tirent, tout en reculant vers le camion.

Si les adorateurs en fuite se font tirer dessus, la bâche qui couvre l'arrière du camion est retirée. Deux hommes supplémentaires, également masqués, sont dissimulés là, avec une mitrailleuse Maxim. Au tour suivant, les hommes commenceront à tirer sur les investigateurs alors que leurs compagnons se hâtent de rejoindre le camion.

Dès que les adorateurs en fuite auront atteint le camion (ou dès qu'il sera certain qu'ils n'y arriveront pas), celui-ci démarre. À ce moment, une voiture arrive de nulle part et s'arrête juste devant, dans un crissement de pneus. Un homme en sort, se cache derrière la voiture et commence à tirer avec un pistolet dans le pare-brise du camion. Celui-ci ne ralentit pas, fonce dans la voiture et la pousse hors de la route. L'homme est heurté par sa propre voiture et disparaît momentanément derrière la carrosserie. La mitrailleuse tire sur toutes les voitures présentes sur le parking en s'éloignant, y compris sur celle des investigateurs s'ils sont venus en voiture.



Les conséquences de la bataille

Des trois hommes présents dans la réserve, membres du personnel de l'université, un seul est encore en vie. L'homme inconscient a été battu avec un instrument contondant, avec une telle force qu'un fragment d'os s'est détaché et appuie sur son cerveau. S'il est bien soigné, il pourrait s'en remettre dans quelques mois. Un test réussi de **Premiers soins** accompagné d'un test réussi de **Psychologie** pourrait permettre de lui soutirer quelques mots cryptiques à propos des hommes qui portaient « des épaules qui n'étaient pas les leurs ». Après ce témoignage intéressant mais parfaitement inutile, l'homme sombre dans un coma dont il ne sortira pas avant plusieurs semaines.

Le professeur Chedenko est mort. Le choc de la scène lui a été fatal, d'autant que ses examens de la tête avaient déjà affecté son cerveau. Ses maux de tête étaient le signe d'un problème bien plus important. Ce qui ne semblait être qu'un évanouissement était en fait une rupture d'anévrisme fatale.

L'homme mystérieux qui a tenté d'arrêter le camion des adorateurs n'est nul autre que le major Vasil Christova, qui suivait le camion dans le cadre de son enquête. Alerté par la détonation de la grenade, il a choisi d'agir, mais n'a rien pu faire pour arrêter le camion. L'inspecteur bulgare s'en sort avec une commotion cérébrale, plusieurs bleus et une coupure au mollet, résultat de la collision. Malgré ses blessures, il se reprend rapidement, se redresse et se met au travail.

Le major Christova réalise rapidement que les investigateurs sont, d'une manière quelconque, reliés à son affaire et qu'ils ne sont visiblement pas des amis des Bouchers. Il agit donc pour éviter qu'ils soient arrêtés et les conduit en sécurité.

Le major prend l'affaire en main

La scène est rapidement occupée par le personnel de l'université, la police et les intervenants médicaux. La police présume qu'il s'agit d'une attaque d'anarchistes. Les investigateurs doivent répondre à des questions et il devient de plus en plus évident qu'ils vont être arrêtés, jusqu'au moment où le major Christova intervient.

Il échange quelques phrases en bulgare avec l'inspecteur en charge de l'affaire et le ton monte rapidement. Le major chuchote en anglais aux investigateurs : « Je vais vous emmener, vous serez mes témoins. Ne dites rien, ils ont des informateurs au sein de la police. » Le major évite toute interaction avec la police et le personnel médical et il est évident qu'il se méfie profondément de tout le monde.

Pendant ce temps

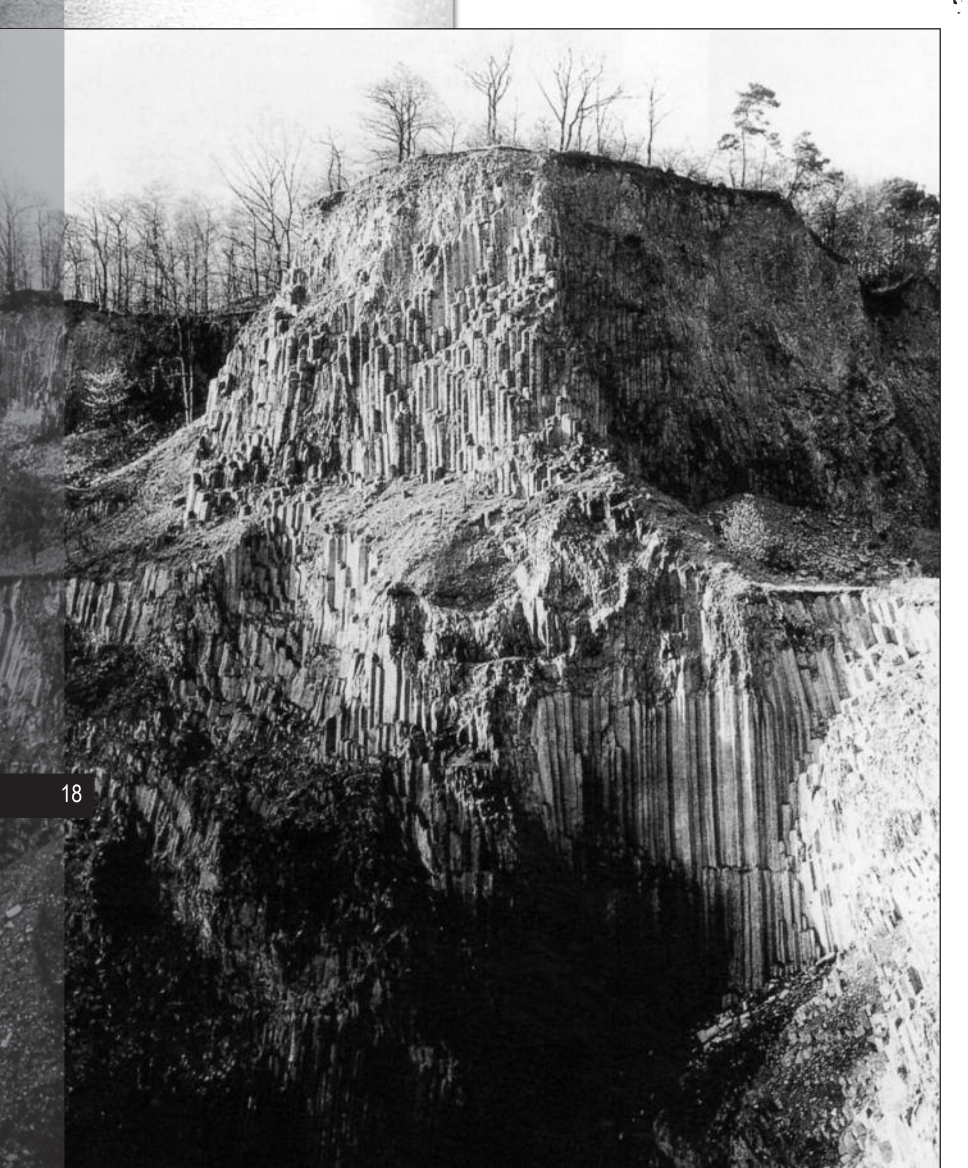
Les Frères de la Chair ont obtenu la tête du Simulacre de Sedefkar et ont réussi à s'échapper. Par envie, ils ont pris comme trophée la tête d'un membre du personnel de l'uni-



versité. Pour l'instant, ils rapportent leurs prix à leur temple et l'investigateur borgne pourrait bien savoir où se trouve ce temple. Fenalik aussi poursuit les voleurs, passant par les égouts, les cavernes et autres lieux souterrains. Lorsque les investigateurs trouveront le temple, le vampire les y aura devancés.

Des recherches à la bibliothèque

Que ce soit avant ou après la bataille à l'Université de Sofia, les investigateurs pourraient se rendre dans une bibliothèque pour faire des recherches. Celle de l'université contient plusieurs centaines de milliers de livres qui attendent d'être consultés, leur seul défaut étant d'être écrits dans une multitude de langues. L'autre possibilité est de retourner dans la maison encombrée de livres du professeur Jordanov, qui possède une impressionnante collection privée. Dans les deux endroits, la plupart des livres sont écrits dans une langue slave ou en allemand. Il est possible de les faire traduire, mais cela pourrait prendre des jours, voire des semaines. Si les joueurs posent des questions à propos d'informations qui ne sont pas données plus bas, le gardien devrait se montrer créatif. Des tests de **Bibliothèque** combinés à des tests de **Langues**, de **Sciences occultes** et de **Sciences humaines (histoire)** pourraient s'avérer utiles.



Les sujets de recherche

- **Yeux** : Ils sont la fenêtre de l'âme. Certaines personnes ont le pouvoir de mauvais œil : croisez leur regard et vous êtes mort. Rien dans les archives n'indique ce qui arrive lorsque quelqu'un se fait voler son œil.
- **Têtes** : Certains Lombards pensaient que les rêves d'une personne, et donc son futur, étaient placés dans sa tête à sa naissance et que toute sa vie se déroulait conformément au don de vie originel dont elle avait bénéficié.
- **Âmes humaines** : Si vous tuez un adversaire et que vous prenez sa tête, son âme sera en votre pouvoir. Les Romains disaient que les druides conservaient des montagnes de crânes en leurs lieux sacrés.
- **Peintures rupestres** : Elles fonctionnaient sur un principe de magie sympathique : si vous blessiez l'image de la bête, vous la blessiez spirituellement et la rendiez plus facile à tuer.
- **Sofia** : Les informations concernant la Bulgarie et Sofia indiquées en encart sont faciles à trouver. Les sources consultées par les investigateurs insistent sur les nombreux vestiges paléolithiques visibles dans les grottes autour de Sofia. Cette information permettra aux investigateurs de deviner la localisation du temple des Frères de la Chair.

Le repaire

Un camion arrive rapidement pour récupérer le major et les investigateurs. Le major murmure des mots de passe en bulgare au chauffeur avant de faire signe aux investigateurs de monter. Le camion traverse Sofia jusqu'à ce que le major soit sûr qu'ils ne sont pas suivis, puis s'arrête devant une boulangerie abandonnée. Après un nombre spécifique de coups frappés à la porte, des mots de passe sont échangés et la lourde porte s'ouvre enfin. Le major fait rapidement entrer tout le monde.

À l'intérieur, plusieurs hommes saluent amicalement le major, dont un docteur qui s'avance précipitamment pour le soigner. Si les investigateurs sont blessés, le docteur s'occupera également d'eux. Le major explique : « Bienvenue au quartier général, enfin, celui du mois. Nous avions un bureau, mais il a été soufflé par une explosion. Vous avez des ennemis dangereux, les mêmes que moi je crois. »

Le major s'intéresse à ce que les investigateurs ont à dire, mais il utilise la **Psychologie** pour jauger de leur franchise. Il est prêt à partager ce qu'il sait si les investigateurs ne lui cachent rien. S'ils hésitent ou mentent, le major les jette dehors en les prévenant que, à moins d'unir leurs forces, ils finiront sûrement par mourir.

Si les investigateurs sont ouverts à l'idée d'une alliance, le major Christova explique ce qu'il sait sur les Bouchers, ainsi surnommés puisqu'ils emportent une partie de leur victime comme trophée et qu'ils abandon-

nent les corps mutilés pour instiller la peur. Ils ont enlevé des dizaines de personnes, qu'ils revendent comme esclaves en Arabie ou en Orient. Le major les traque depuis trois ans, mais ils ont des espions partout, y compris au sein de la police. Il pense qu'ils ont une base hors de la ville, dans les montagnes, mais la région est trop grande pour être fouillée.

Localiser le temple

Si un investigateur a perdu un œil, ses visions permettent d'avoir des indices. Les investigateurs peuvent en déduire que les adorateurs se réunissent en un endroit souterrain, haut dans les montagnes, mais suffisamment près d'un village à l'allure prospère. Si l'investigateur borgne dessine le contour des montagnes, un Bulgare pourra identifier la Sredna Gora, au sud-est du pays. Avec l'aide du professeur Jordanov, du major Christova ou d'un test réussi de **Bibliothèque** en consultant les cartes du pays, les investigateurs réaliseront que les Frères occupent probablement l'une des nombreuses grottes de la vallée de l'Iskar.

Si aucun investigateur n'a perdu d'œil, les joueurs n'auront aucun indice provenant des visions. Le major Christova soupçonne que le quartier général des Bouchers se trouve dans les montagnes. Le dernier indice proviendra d'un renseignement anonyme livré au major Christova.

La dernière vision

L'investigateur borgne a une dernière vision, quatre heures après la bataille à Sofiiski Universitet. La vision est terrifiante : du sang jaillit en des explosions écarlates, des visages hurlent alors qu'ils sont déchiquetés, des membres sont arrachés du corps avec une force stupéfiante. Ces actes sont accomplis par une chose que l'on distingue à peine : un être maléfique noir aux contours flous. Finalement, la chose se précipite directement sur l'observateur puis disparaît tandis qu'une douleur intense explose dans l'orbite.

Avoir vécu cette expérience fait perdre 1/D16 + 1 points de Santé mentale. Subitement, les visions cessent et ne reprennent jamais. La victime se sent immédiatement mieux alors que cesse la démangeaison constante ressentie dans l'orbite. Elle regagne également les points de vie perdus en raison du sort, au rythme d'un point de vie par heure jusqu'à parfaite guérison. Elle ne risque plus de voir sa tête exploser.

Le renseignement anonyme

Six heures après l'attaque à l'université, un homme, qui prétend venir du village de Chukurovo, appelle la police de Sofia. Il dit avoir vu : « une charrette sans chevaux dont la vitre avant était percée de balles de mousquet ». L'homme indique qu'elle se dirigeait vers le nord et la Sredna Gora (la chaîne de montagnes de la région), près de l'Iskar.

Lorsque le major Christova reçoit ce renseignement, l'un de ses hommes demande : « Vous pensez que c'est une embuscade ? » Le major rit et répond : « Bien sûr que c'en est une, mais nous aurons des renforts, dit-il en regardant les investigateurs. Les imbéciles ne connaissent pas nos nouveaux amis. Rassemblez toutes les armes et munitions que vous pourrez porter. Si nous partons dans l'heure, nous devrions être en place juste après le lever du soleil. » Il donne aux investigateurs deux fusils et quelques pistolets sortis de la réserve de ses hommes.

L'homme qui téléphonait à la police est un villageois sous l'emprise du regard du vampire Fenalik. L'étrangeté du rapport vient de la compréhension imparfaite de Fenalik face aux véhicules modernes. Le vampire a déjà attaqué le temple et assassiné tous ses membres, mais ses efforts pour récupérer la tête ont échoué vu la réaction rapide de certains adorateurs. Le vampire a besoin d'aide et la police lui donnera ce qu'il cherche. Il a quitté le temple mais ne l'a pas laissé entièrement vide. Il a laissé quelques mauvaises surprises derrière lui.

La caverne

Le temple secret peut être retrouvé en interprétant les visions (voir l'encart « Je suis aveugle, mais je vois ») ou sur l'invitation de Fenalik (voir « Le renseignement anonyme »).

Chukurovo se trouve à quarante kilomètres de Sofia. La route vers la caverne se trouve à environ trois kilomètres au nord du village. Elle est généralement camouflée, mais la bâche, les roches et les branches qui servent de camouflage ont été retirées. De nombreuses traces de pneu sont visibles et mènent à une clairière environ quatre cents mètres plus loin. Là, une caverne s'enfonce dans la montagne. L'ouverture semble respirer : des vagues d'air chaud et humide sortent, provoquant des nuages de vapeur dans l'air glacial.

Devant la caverne se trouvent une barrière en fil barbelé et un nid de mitrailleuse. Mais la mitrailleuse Maxim, désormais inutile, a été abandonnée à environ cinq mètres de là. Deux camions et quatre voitures sont garés dans la clairière, y compris ceux qui ont été vus à l'université. Tous sont hors d'état, leur réservoir ayant été percé.

Les hommes du major Christova

Si les investigateurs travaillent avec le major Christova, ils arrivent au temple avec un groupe d'hommes parfaitement armés. Bien qu'il soit blessé, le major Christova insiste pour mener ses hommes au combat. Les cinq hommes sont armés de carabines, de fusils à pompe et d'une mitraillette. Le major a un fusil automatique Browning. Les visages de tous sont tendus, mais déterminés, alors qu'ils entament la dernière étape de leur longue campagne contre les Bouchers. Ils ne feront pas de quartier.

Sous terre

À l'intérieur, l'obscurité est totale. Les investigateurs qui n'ont ni lampe de poche ni lanterne, mais des allumettes, pourront se fabriquer des torches. Sinon, ils feraient mieux de revenir plus tard, mieux équipés. Le seul son est celui de l'humidité qui tombe, goutte à goutte. Le sol est glissant en raison de la condensation due aux sources chaudes. Stalagmites et stalactites sont nombreuses et parfois cachées par des nuages de condensation. Des bisons et des cerfs peints se font la course sur les veines rocheuses (la galerie des peintures rupestres est indiquée sur la carte).

Une chaleur humide et oppressante les entoure. Le passage, qui s'élargit sans cesse, descend sur plusieurs dizaines de mètres, jusqu'à ce que les investigateurs arrivent au bout, qui est annoncé par le bruit de l'eau qui bout et bouillonne ainsi que par la terrible odeur de pourriture.

Une salle aussi grande qu'une cathédrale s'ouvre devant eux, resplendissante d'ombres et d'échos, contenant une pyramide pourrissante en son centre. Sans compter les cadavres partout !

L'œuvre de Fenalik

La rage de Fenalik a été ressentie par les Frères de la Chair. Le pouvoir déployé pour causer de tels ravages devrait faire réfléchir les investigateurs. Des dizaines de corps jonchent le sol de la caverne. Certains portent les lambeaux d'habits noirs, d'autres de robes rouges, mais tous sont éparpillés sur le sol inégal alors que des mares de sang se forment lentement. Nombreux sont ceux qui tiennent encore leurs hachettes, bien que

leurs armes ne leur aient visiblement été d'aucune utilité. Voir ce carnage fait perdre 1/1D4 + 2 points de Santé mentale.
Un test réussi de **Premiers soins** permet de glaner certaines informations. Il y a beaucoup moins de sang sur place qu'il ne devrait y en avoir, vu le nombre de cadavres (si un docteur est présent, il le constate sans avoir besoin de test). Un test réussi de **Sciences de la vie (biologie)** indique qu'aucun animal connu n'a de dents ou de griffes capables d'infliger de telles blessures. Un test réussi de **Médecine** révèle que plusieurs corps souffrent déjà de décomposition, mais un test réussi de **Trouver objet caché** modère cette découverte : la pourriture n'est que partielle. Les seules parties en voie de décomposition sont celles qui ne devraient pas être attachées à ces corps, des membres qui ont été ajoutés par sorcellerie. Cette révélation fait perdre 0/1D2 points de Santé mentale.
Un test de **Trouver objet caché** permet de trouver le corps de l'initié Nikolaï (s'il était parvenu à s'échapper). Un autre corps est celui d'un borgne dont l'œil unique fixe le ciel tandis que son orbite vide est pleine d'un gel putréfié. Il s'agit de l'œil arraché à l'investigateur. Comprendre cela fait perdre 0/1D3 points de Santé mentale à l'investigateur borgne.
Par contre, aucun signe de ce qui a détruit les Frères de la Chair. Un test réussi de **Pister** permet de trouver des gouttes de sang qui mènent à une crevasse qui va en s'amincissant vers la surface. Bien qu'elle débouche à l'air libre, elle est bien trop petite à son extrémité pour qu'un humain ait pu sortir par là.

La pyramide de crânes

La principale source de la puanteur émanant de cette caverne chaude et humide est la pile haute de cinq mètres en son centre, entourée par un cercle de torches éteintes. Des milliers de crânes et de têtes pourrissantes sont empilés en une pyramide, les têtes les plus fraîches étant au sommet. Comment les têtes ont-elles pu être ainsi posées sans déranger le bas de la pyramide, sans échelle ni grue ? Un test réussi de **Sciences occultes** indique que la magie serait le moyen d'y parvenir. Voir cette pyramide et réaliser que leurs têtes étaient destinées à se trouver sur cette structure macabre fait perdre 0/1D3 points de Santé mentale.
Des tests réussis d'**Athlétisme (escalade)** et de **Constitution** (pour avoir l'estomac bien accroché), ainsi qu'une perte de 0/1D2 points de Santé mentale permettent à un investigateur d'atteindre le sommet de la pyramide. Là, hors de vue, bien caché au sommet de la plateforme, se trouve un autel en or. Dessus, un coussin en velours porte encore la marque laissée par un objet lourd. Durant quelques heures, cela a été l'emplacement de la tête du Simulacre de Sedefkar.
D'autres tunnels partent de la caverne et la plupart se terminent sur des sources d'eau chaude provenant des profondeurs de la terre. L'odeur de sang et de soufre est étouffante dans l'air chaud et humide et, tout autour des investigateurs, les ténèbres semblent se refermer.

La cachette

Une piste de sang à l'arrière de la pyramide mène vers le mur du fond de la caverne et peut être repérée grâce à un test de **Trouver objet caché** si les investigateurs marchent par là. Accordez un dé de bonus à celui qui tenterait de la repérer depuis le sommet de la pyramide.
La piste mène jusqu'à un adorateur mort, éloigné des autres corps. Il a été déchiqueté lors d'une attaque particulièrement sauvage. Derrière son corps se trouve une petite ouverture d'environ soixante centimètres de diamètre, qui s'enfonce dans le sol.
Les investigateurs ne peuvent pas voir dans le trou. Ils peuvent tendre la main et sentir différents objets, juste hors de leur portée. Un test difficile de **Dextérité** devra être réussi pour retirer lentement les objets qui se trouvent dans le trou. La difficulté du test sera normale si l'investigateur est de TAI 12 ou moins. Les objets sont deux tresses d'ail posées sur un troisième objet plus grand, lisse et chaud sous les doigts. Alors que l'investigateur tend la main pour attraper l'objet, il se couche à terre et sa joue s'égratigne sur les roches. L'influence néfaste le touchera.
L'investigateur parvient enfin à sortir l'idole Dzhudzheta, la tête du Simulacre de Sedefkar. Ses yeux sont vides et moqueurs. Qui sait ce qu'elle a vu au cours de son histoire ?
Fenalik pourchassait le dernier adorateur, mais n'a pas pu l'attraper à temps. L'adorateur a placé la tête dans le trou et l'a recouverte de deux tresses d'ail. L'ail a empêché Fenalik d'accéder à la tête et il a démembré l'adorateur qui avait osé contrecarrer ses plans. Pour régler le problème, Fenalik a monté une embuscade, téléphonant à la police, et s'est retiré en attendant la suite des choses.

Les Enfants se relèvent

Pendant qu'il détruisait les Frères de la Chair, Fenalik en a transformé certains en proto-vampires. Ces créatures sont faibles comparées à lui, mais tout de même dangereuses et assoiffées de sang. Elles sont couchées parmi les autres cadavres, en attendant que les investigateurs récupèrent la tête. Alors que les investigateurs et l'équipe du major Christova (si elle est présente) sont distraits, les Enfants se relèvent en silence. Alors que les investigateurs font demi-tour pour partir, ils remarquent subitement que la moitié des corps a disparu. Tout le monde perd 1/1D3 points de Santé mentale.
Les créatures sont surnaturellement rapides et se faufilent dans le noir telles des panthères. Cependant, le gardien devrait être juste et autoriser un test de **Trouver objet caché** à tout investigateur qui montait spécifiquement la garde. En cas de succès, ce dernier

Les proto-vampires

Fenalik a créé ces créatures à partir des adorateurs exsangues et mourants du chapitre de Sofia des Frères de la Chair. Ils ont juste assez de son sang en eux pour leur permettre d'accéder à la vie après la mort, mais ce ne sont que des monstres vicieux assoiffés de sang. S'ils avaient de nombreuses années devant eux et accès à des proies régulièrement, ils pourraient devenir aussi puissants que des vampires normaux mais, pour l'instant, ce ne sont que des chiens sauvages loyaux envers Fenalik.
Ces créatures se déplacement rapidement et en silence. Leurs yeux rouges leur permettent de voir parfaitement, même dans l'obscurité totale. Elles peuvent escalader des surfaces lisses et se déplacer au plafond, bien que cela nécessite qu'elles enlèvent leurs chaussures. Leur visage est allongé et ressemble un peu à un museau dont la bouche contiendrait des dents acérées. Elles communiquent entre elles par des grognements, des grondements, des aboiements et des miaulements.
Dans un combat, les proto-vampires régénèrent un point de vie par tour, à moins que les dégâts ne soient causés par des armes magiques, par des sorts ou par des coups critiques portés par certains types d'armes. Ils ne sont pas affectés par les croix ou l'eau bénite. S'ils tombent à zéro point de vie, ils s'écroulent, mais se relèvent rapidement puisque leurs blessures se régénèrent.
Les proto-vampires ont plusieurs faiblesses. Un coup critique porté par une arme pointue en bois les détruit instantanément (un pieu dans le cœur). Un coup critique porté par une arme à large lame, comme une épée ou une hache, les détruit également (décapitation). Les proto-vampires ne peuvent pas non plus régénérer les dégâts causés par le feu ou la lumière du soleil, qui leur font perdre 1D4 points de dégâts par tour. Ils peuvent être tenus à distance par des gousses d'ail, qui les obligent à réussir des tests difficiles ainsi qu'un test de **POU**, sinon, ils battent en retraite et choisissent une autre victime. Le contact avec l'ail leur fait prendre 1D3 points de dégâts permanents. Enfin, s'ils tombent à zéro point de vie, les Enfants de Fenalik sont sans défense jusqu'à ce qu'ils se régénèrent. Pendant ce temps, ils peuvent être détruits en étant décapités, en se faisant planter un pieu dans le cœur ou incendier, en étant tirés sous les rayons directs du soleil ou en se faisant bourrer la bouche de gousses d'ail.

Proto-vampires

Enfants de Fenalik

Caractéristiques

CON	17	Endurance	85 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	10	Corpulence	50 %
INT	5	Intuition	25 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de vie	13
Déplacement	10
Points de magie	10

Compétences

Athlétisme	85 %
Discrétion	65 %
Pister (sentir le sang)	75 %

Attaques
Attaque par tour : 1

Attaque : Les proto-vampires attaquent à coup de poing, mordent et griffent.

Morsure (manœuvre de combat) : Les proto-vampires doivent d'abord saisir leur victime. Ensuite, à chaque tour, ils drainent 2D10 points de FOR (sang).

• Griffure 50 %
Dégâts 1D3 + 1D4
• Morsure 60 %
Dégâts 1D3 + spécial (voir ci-dessus)

Armure : Aucune, mais peut se régénérer. Subit des dégâts permanents de la part des armes magiques, des sorts, du feu, du soleil et de l'ail. Les coups critiques portés par des armes pointues en bois ou par des armes à large lame peuvent les tuer instantanément.

Perte de SAN : Voir un proto-vampire fait perdre 1/1D6 points de Santé mentale.

verra les créatures se relever et disparaître dans les ombres et pourra sonner l'alarme.
Les investigateurs sont encerclés. De plus, durant les deux prochains tours, ils sont terrorisés. Les tests réussis de **Trouver objet caché** ne servent qu'à entrapercevoir des mouvements dans les ombres, qui grimpent le long des murs ou avancent au plafond, ainsi que des yeux rouges. Les tests réussis d'**Écouter** permettent d'entendre des pas rapides, des rires, des grognements et des chuchotis.
Avant que les investigateurs ne puissent atteindre la sortie de la salle, les Enfants de Fenalik passent à l'attaque.

Les morts assoiffés de sang

Ils chargent, jaillissant hors de l'ombre, parodies macabres d'humains aux dents acérées, aux longues griffes et à la peau grise. Ces créatures attaquent en groupe, isolent un individu et le plaquent au sol. Les proto-vampires se nourrissent des victimes encore vivantes, comme des lions qui attaqueraient un zèbre.
Si les investigateurs sont seuls, le gardien devrait faire en sorte qu'il y ait un proto-vampire par investigateur, plus 1D3 proto-vampires. Si le major Christova et son équipe sont là, ajoutez 1D4 + 6 proto-vampires, mais ceux-ci devraient s'en prendre aux policiers bulgares. Le gardien devrait faire en sorte que plusieurs hommes du major Christova tombent au combat, voire tous, mais le major devrait réussir à s'échapper de la caverne en vie. Si les investigateurs sauvent la vie d'un de ses hommes, ils gagneront son respect.
Il s'agit d'une bataille serrée. L'ail éloigne les Enfants, mais uniquement du porteur d'ail. La cible principale des Enfants est le détenteur de la tête.
Ces créatures régénèrent rapidement tous les dégâts causés par des moyens non magiques. Elles sont vulnérables à la lumière du soleil, à l'ail, aux pieux dans le cœur et à la décapitation. Référez-vous à leurs caractéristiques pour mieux savoir comment les combattre et les tuer.
La fuite demeure une option. En réussissant suffisamment de tests d'**Athlétisme (esquiver)**, les investigateurs pourraient sprinter pour se sortir de l'embuscade et déboucher au soleil. Enragés, les premiers Enfants les suivent mais seront détruits. Les autres se retirent à l'entrée du tunnel et hurlent de frustration.
Leur colère n'est rien à côté de celle du major Christova qui a perdu plusieurs hommes de valeur. Il sort de la dynamite de son camion et la fait passer. Laissez les investigateurs prendre l'initiative. Sinon, le plan du major est de placer suffisamment d'explosifs dans la bouche du tunnel pour le faire s'effondrer. Le temple deviendrait une tombe dont personne ne pourrait s'échapper.

Où iront les investigateurs ?

Le scénario présume que les investigateurs reprennent immédiatement l'Orient-Express et que Fenalik les attaque dans le train. C'est l'issue la plus probable et c'est celle qui est traitée dans la section « L'attaque de Fenalik ».
S'ils passent la nuit à Sofia, Fenalik les attaquera à l'hôtel. S'ils prennent un autre train, il montera également à bord. S'ils prennent un camion et conduisent, pour plus de prudence, il les attaquera en route. Le gardien peut consulter l'encart « Les autres embuscades possibles » (p. 28) pour en savoir plus.

Quitter Sofia

Les investigateurs, ainsi que les joueurs, devraient être enchantés d'avoir récupéré la tête du Simulacre de Sedefkar et d'avoir survécu à leur bataille contre des proto-vampires. Après avoir été ballottés dans une suite de

chocs sauvages, ils peuvent se détendre puisque leur quête pour récupérer le Simulacre est maintenant achevée. Leur joie sera sûrement mise à rude épreuve par l'influence néfaste de la tête. L'investigateur qui a récupéré la tête dans le trou commence à souffrir de migraines récurrentes.

Si les investigateurs ont fait équipe avec le major Christova, ses hommes et lui leur sont vraiment reconnaissants de leur aide. Ils les ramènent à Sofia et leur souhaitent bon voyage. Personne ne sait vraiment ce que le major pense de l'étrange découverte faite dans la caverne. Il n'en parle pas. Sa mission de démanteler les Bouchers est maintenant accomplie. Cependant, des questions devraient se former dans l'esprit des investigateurs. Quel ennemi étrange a décimé le culte avec une telle sauvagerie ?

Le Simulacre est complet

La longue quête pour réassembler ce terrible artefact est terminée. Le gardien devrait encourager les investigateurs à placer les pièces sur une table et à les regarder. Chaque investigateur voit son propre reflet dans la statue brillante.

Rassemblé pour la première fois en plus d'un siècle, le Simulacre croît en pouvoir et en malveillance. La Malédiction du Simulacre augmente d'autant. Le Simulacre veut être possédé, porté, et infliger une nouvelle fois son influence néfaste sur le monde. Les investigateurs qui se seraient blessés en récupérant une partie du Simulacre découvrent que leurs blessures les font à nouveau souffrir. La douleur disparaît lorsqu'ils touchent l'artefact et ils réalisent qu'ils seraient libérés de toute souffrance s'ils le portaient.

Des plans

Et maintenant ? Reprennent-ils l'Orient-Express ? Le cas échéant, pour aller où ? Poursuivent-ils leur voyage vers Constantinople ou retournent-ils en Europe occidentale ?

Accordez du temps aux joueurs pour qu'ils discutent et décident de leurs plans. Ils peuvent être déterminés à respecter les souhaits du professeur Smith et partir immédiatement pour Constantinople avec le Simulacre. Ils peuvent aussi se montrer suspicieux face à l'homme brûlé qu'ils ont rencontré et prendre des arrangements différents pour aller ailleurs. Ils peuvent choisir de se reposer à Sofia en attendant de prendre une décision. Laissez-leur du temps. C'est un moment important de la campagne, leur dernier instant de paix. Car maintenant que le Simulacre est complet, Fenalik viendra le prendre le soir même.

Fenalik passe à l'attaque

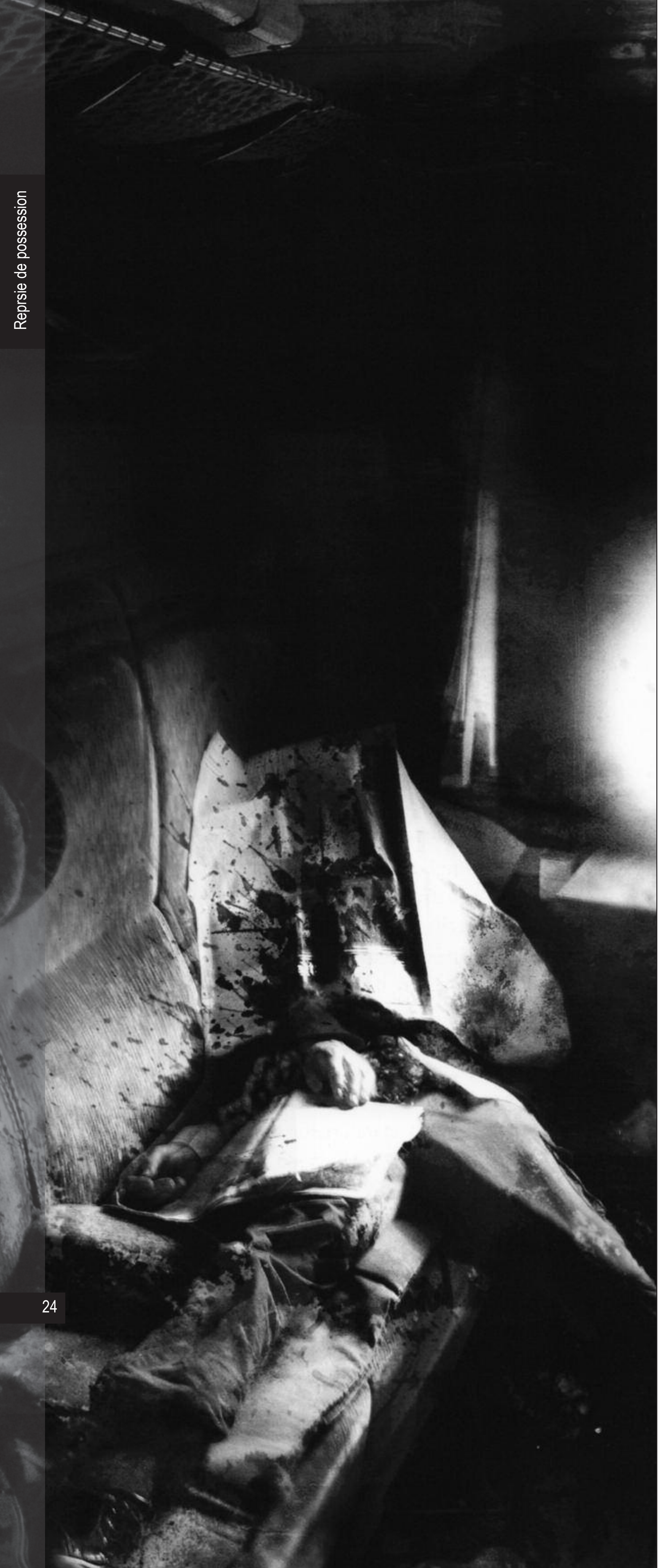
L'Orient-Express part à 19 h 30. Les investigateurs sont emportés dans la nuit par le rythme des roues de l'Orient-Express sur les rails. Ils n'auront pas beaucoup de temps pour célébrer leur victoire. Fenalik est furieux que ses Enfants aient échoué et que les investigateurs soient entrés en possession de la tête du Simulacre de Sedefkar. Peu de temps après que le train a quitté les rues froides et mornes de Sofia pour s'enfoncer une fois de plus dans les montagnes, le vampire prend l'initiative. Pour Fenalik aussi, une longue quête tire à sa fin.

Une dernière nuit à bord de l'Orient-Express

Lorsque les investigateurs montent à bord de l'Orient-Express, faites-leur la description du train, qui devrait comprendre la motrice, le tender, deux fourgons, deux ou trois wagons de voyageurs, le wagon-restaurant et la voiture-salon. Les joueurs pourraient être méfiants. Divertissez-les par des mensonges. C'est le dernier voyage en train de la campagne, ne serait-il pas plaisant de parcourir tous les wagons pour voir à quel point le train est long ?

Décidez mentalement de l'endroit où se trouve le cercueil de Fenalik et laissez les joueurs choisir des compartiments où les investigateurs s'installent. Si des compartiments sont partagés, indiquez quels investigateurs restent ensemble.





Accomplissez toutes les tâches normales d'une fin de scénario alors que les investigateurs sont à bord. Décrivez le service irréprochable et laissez-les choisir ce qu'ils veulent dans le menu. Récompensez-les de 1D4 points de Santé mentale pour avoir retrouvé la tête, ainsi que de 1D4 points pour avoir complété le Simulacre de Sedefkar. Accordez-leur le point de Santé mentale traditionnel du voyage à bord de l'Orient-Express. Si les tests pour l'expérience sont faits après chaque scénario, demandez aux joueurs de les faire maintenant. Insinuez que le chapitre sur Sofia est terminé et qu'ils peuvent aller se coucher en attendant leur arrivée à Constantinople à 12 h 30.
Mais d'abord, ils devront survivre jusqu'au matin.

Meurtres en série à bord de l'Orient-Express

Le plan de Fenalik s'est réalisé. Les investigateurs ont maintenant récupéré toutes les pièces du Simulacre. Ils ne lui sont plus d'aucune utilité. Il essaie donc de les éliminer les uns après les autres, rapidement et en silence, mais sauvagement. Si nécessaire, il les attaquera tous en même temps, prenant toutes les précautions nécessaires pour les tuer et récupérer la statue.
Fenalik est d'une grande intelligence en plus d'être un adversaire très rusé. Il a eu de longues années pour découvrir comment surprendre et détruire ses ennemis. Cependant, son envie de retrouver le Simulacre le rend négligent et trop confiant. Les investigateurs devront percevoir sa nature et ses désirs pour avoir une chance de survivre.
Le moment et la manière dont Fenalik attaque sont décrits dans la section « L'attaque du vampire ». Tout ce qu'il faut savoir pour le combat est indiqué dans la section « Interpréter Fenalik ». Les stratégies envisageables par les investigateurs sont contenues dans la section « Tenir le vampire en échec ».
Le gardien devrait monter sa propre intrigue en incorporant et improvisant à partir des actions des investigateurs. Plutôt qu'une bataille unique, le combat devrait avoir lieu sous la forme d'une série d'attaques isolées au cours desquelles Fenalik frapperait subitement avant de disparaître dans les ombres. Les investigateurs ne devraient pas savoir quand il attaquera, mais simplement être certains que, à un moment ou à un autre, il le fera.
Combattre Fenalik est sans aucun doute la menace la plus importante que les investigateurs auront à affronter durant la campagne. Le gardien devrait trouver un récit convaincant pour que les investigateurs demeurent maîtres de leur destin, rester honnête face aux situations, mais aussi veiller à la bonne marche de la campagne. Qui voudrait que tout le monde meure maintenant, après s'être rendu si loin ? Faites attention aux procédures et raisons qui pourraient expliquer que des investigateurs salement amochés restent en vie.

Cette crise n'est pas seulement le point d'orgue du scénario sur Sofia. Les investigateurs comme les joueurs devraient ressentir qu'il s'agit du point culminant de la campagne. À la veille de leur arrivée à Constantinople, leur destination, ils affrontent le meurtrier qui les a suivis à travers toute l'Europe. Laissez-les croire que, après ça, tout sera terminé. Nous savons bien que ce n'est pas le cas.

L'attaque du vampire

Voici certaines stratégies envisageables pour Fenalik.

Le regard

Ceux qui regardent par la fenêtre pourraient bien se retrouver à fixer des yeux rouges en écoutant une voix leur chuchoter de bonnes suggestions : *Il fait chaud à l'intérieur, pourquoi ne pas ouvrir la fenêtre, laisser entrer l'air, me laisser entrer, il faut si chaud à l'intérieur*. L'investigateur devra réussir un test de **POU** en opposition face au POU de Fenalik de 70. S'il perd, l'investigateur ne pourra s'empêcher de se lever pour ouvrir la fenêtre. Immédiatement, un bras passe par la fenêtre et tente de tirer la victime à l'extérieur. Additionnez la TAI et la FOR de l'investigateur et faites un test en opposition face à la FOR du vampire de 160. Un échec indique que l'investigateur est tiré, hurlant et se débattant, par la fenêtre. Ceux qui se trouvent dans le compartiment perdent 0/1D3 points de Santé mentale. Un succès lors du test révèle que l'investigateur combat et parvient à retourner dans le compartiment. Un échec signale sa mort certaine. Les cris cessent dès que la victime a le cou tranché et est jetée hors du train. La tête tranchée est renvoyée à l'intérieur du compartiment et les témoins perdent 1/1D6 points de Santé mentale.

L'hypnose

En utilisant ses pouvoirs d'hypnose, le vampire peut convaincre un autre passager de passer à l'attaque. Ces victimes seraient faciles à repérer, puisque leur élocution et leurs mouvements sont lents, un peu comme s'ils étaient somnambules. Néanmoins, même un somnambule peut tirer. Les cibles idéales sont les personnes avec lesquelles les investigateurs se sont liés d'amitié à bord du train, ou celles qui possèdent une arme à feu, comme le chef de train ou ses assistants, qui ont accès à l'équipement d'urgence comprenant un fusil. Le gardien peut faire en sorte qu'un employé arrive armé pour enquêter sur les cris ou coups de feu entendus. Une fois assez proche, il lèvera son arme et tirera sur les investigateurs. Les victimes sous hypnose ont une démarche raide, donc permettez un test d'**Athlétisme** pour esquiver en sautant sur le côté.
Si les investigateurs tuent leur attaquant, ils auront tué un innocent et perdront 1D6 points de Santé mentale en plus de pouvoir être poursuivis devant un tribunal bulgare.

La métamorphose

Fenalik peut se métamorphoser. Il peut passer sous les portes en se transformant en brume, il peut se faufiler dans des espaces étroits sous sa forme de chauve-souris, il peut même arpenter les couloirs sous la forme d'un tigre géant. Cependant, lorsqu'il combat, ses attaques sont uniquement celles indiquées dans ses compétences.

Une embuscade

Fenalik peut s'agripper à n'importe quelle surface. Ainsi, en répondant à un coup frappé à la porte, un investigateur pourrait se trouver face à un couloir vide. Fenalik pourrait être agrippé au plafond, juste au-dessus de la porte, prêt à sauter sur la cible à l'instant où l'investigateur regardera dans le couloir.

La reconnaissance

Au cours des attaques, le gardien devrait donner des indices permettant de relier le monstre à tous les événements de la campagne. Bien qu'il soit bestial, son visage pourrait leur rappeler celui d'un courtier anonyme d'un tableau du Louvre, l'air étonné d'un passant vu à Venise et la description du croque-mitaine aperçu par la petite Quiterrie Lorien. L'investigateur borgne aura vu la même ombre tueuse dans ses visions. Les blessures causées sont les mêmes que celles vues ou décrites à Milan, à Venise, à Trieste, à tous les endroits où Fenalik a fait des siennes. Il est leur ombre et, maintenant, il est venu pour eux.

Tenir le vampire en échec

Fenalik hésite lorsqu'il est à bord du train puisque la présence de son cercueil à bord le rend vulnérable s'il en fait trop. Plus il rencontre de gens, plus il hésite, puisqu'un train plein de voyageurs suspicieux serait un désastre pour lui.
Le wagon-restaurant est donc doublement sûr pour les investigateurs. Non seulement il est bruyant et toujours occupé, mais c'est aussi le seul point d'approvisionnement en ail. Tout investigateur réussissant un test de **Sciences occultes** est sûr de l'effet de l'ail sur les morts-vivants. Les investigateurs ne devraient avoir aucun mal à s'en procurer plusieurs gousses en cuisine. Ils pourront s'en servir pour acculer le vampire dans un coin. Fenalik ne les attaquera que mollement puisque la proximité de l'ail réduit de moitié ses compétences.
Si les investigateurs barricadent leur compartiment à l'aide de gousses d'ail, Fenalik pourrait tenter de négocier, grognant de loin de manière clairement inhumaine. C'est une chance pour les investigateurs d'en apprendre un peu plus sur le Simulacre qu'ils ont dû reformer. Fenalik l'appelle « ma peau » et ils devraient donc réaliser qu'ils font face à l'ancien propriétaire de l'artefact. Sa patience et sa volonté de répondre aux questions sont cependant extrêmement limitées. Il exige que la

Les armes spéciales

Le Simulacre

Les différentes parties du Simulacre sont enchantées et peuvent servir de gourdins. Dans un tel cas, chaque coup réussi fait perdre 1D6 points de vie.

Les Mémoires de Tillius Corvus

Ces documents trouvés dans *Pain ou pierre* révèlent le vrai nom de Fenalik ainsi que son origine, une histoire que le vampire a totalement oubliée. Les investigateurs peuvent s'en servir contre lui, pour embrouiller son esprit en lui rappelant sa vie de mortel. Les investigateurs qui mentionneraient son vrai nom (Tillius Corvus), son unité (les Falcones Fortes), son commandant (Alexius Gemellus) ou sa femme (dame Eudocia) lui rappelleraient de douloureux souvenirs. Perdu dans ses souvenirs, Fenalik est amorphe pendant un tour et doit réussir un test de **POU** ou se retirer du combat pendant 3D10 minutes, le temps de se reprendre. Il est impossible d'utiliser le même souvenir deux fois.

Le Mims Sahis

Si les investigateurs ont gardé le Mims Sahis après *Pain ou pierre*, ils peuvent s'en servir efficacement contre Fenalik. Si le vampire voit l'arme, il est ébahi et agit à la moitié de sa DEX normale pendant un tour, alors qu'il se rappelle la première fois qu'il a été confronté à cette arme. Fenalik se reprend rapidement et attaque farouchement le porteur du Mims Sahis au tour suivant. Comme toujours, l'investigateur perd 1D4 points de Santé mentale à chaque fois que le Mims Sahis est utilisé.

Le Cœur des amants

Le Cœur des amants trouvé à bord du Terres oniriques Express peut également être utilisé contre Fenalik. Les investigateurs en contact physique direct avec le Cœur des amants sont immunisés contre le regard hypnotique du vampire. Le pouvoir du Cœur brûle Fenalik et lui fait perdre 1D4 points de vie, mais il est bien plus efficace dans l'obscurité totale où il lui fait perdre 1D10 points de vie. Cependant, les investigateurs seraient désavantagés dans l'obscurité totale puisqu'il leur serait plus difficile d'esquiver (tests d'**Athlétisme**). Utiliser le Cœur des amants fait perdre 5 points de POU permanents par tour et l'investigateur se remplit de haine et devient moins tolérant alors que les hurlements de la Vieille lui empoisonnent l'esprit.

Les plans de secours concernant le Simulacre

Les investigateurs pourraient avoir réalisé que le Simulacre n'est utilisable que s'il est complet et assemblé et en conclure que la solution à tous leurs problèmes est de se débarrasser d'une ou plusieurs pièces. Ils peuvent simplement avoir raté une pièce quelque part. Le gardien pourrait juger les notes suivantes utiles dans de tels cas.

Un morceau manquant

Si les investigateurs n'ont pas récupéré un morceau à un moment donné, il pourra être retrouvé dans le cercueil de Fenalik. Sinon, Mehmet Makryat pourrait l'avoir en sa possession et l'avoir placé à la Société Générale de Constantinople, tel qu'indiqué dans le chapitre sur Londres.

Cacher le Simulacre

Cacher un ou plusieurs morceaux du Simulacre dans un entrepôt ou ailleurs semble être un bon moyen d'assurer qu'il ne soit jamais assemblé. Aucune cachette n'est jamais sûre. Les morceaux du Simulacre ont la fâcheuse tendance d'attirer l'attention sur eux-mêmes. Lorsque tous les travailleurs d'un entrepôt souffriront d'une infection identique à la main gauche, l'histoire pourrait être relatée dans un journal local et retenir l'attention d'un culte ou d'investigateurs proches. Mehmet Makryat pourrait s'arranger pour que l'un de ses sbires vole l'objet convoité.

Éloigner le Simulacre

Des investigateurs expérimentés pourraient envisager d'invoquer une entité surnaturelle pour se débarrasser d'une pièce du Simulacre. Cependant, la plupart de ces créatures sauront instantanément qu'elles ne veulent rien avoir à faire avec cet objet et les plus intelligentes pourraient même décider d'arnaquer le sorcier les ayant invoquées.

Si un morceau est jeté dans le Pacifique, son « propriétaire » pourrait souffrir des températures glaciales et de l'intense pression.

Une victoire partielle

Une dernière variation sur le même thème serait que les investigateurs décident de se satisfaire d'une victoire partielle après avoir récupéré quelques pièces. S'ils ont une ou plusieurs pièces, le Simulacre ne pourra pas être assemblé. Le gardien pourrait réagir à cela en intensifiant les effets de l'influence néfaste, laissant aux investigateurs le choix entre leur salut et une mort lente. S'ils choisissent la mort, les pièces du Simulacre referont leur apparition par la suite.

Toutes ces possibilités ouvrent des portes intéressantes au gardien. Le Simulacre veut revenir à Byzance. Que ce soit en raison de la folie des hommes ou d'une intervention maléfique, il y retournera tôt ou tard.

statue lui soit immédiatement restituée. Sinon, il menace de tuer un passager par heure. Et il le fera.

Le meilleur moyen de contrer la menace de Fenalik est de menacer de détruire la statue (une pièce par passager tué semble être un bon taux d'échange). Cela bloque Fenalik et pourrait empêcher que d'autres passagers meurent. Même si la destruction du Simulacre est physiquement impossible, Fenalik n'a aucun moyen de s'assurer que la menace ne soit pas portée à exécution. L'étrange véhicule en acier dans lequel ils se trouvent est une preuve suffisante de l'étonnante science connue à cette nouvelle époque. Il redoublera alors d'efforts pour les atteindre, mais même lui ne peut pas déchiqueter les parois en acier du wagon.

Fenalik attaque de nuit. Une fois que le soleil se lève, il perd ses pouvoirs de métamorphose et de régénération et retourne dans son cercueil. Les investigateurs devraient penser que la créature se repose quelque part dans le train. Donc, s'ils parviennent à lui tenir tête toute la nuit, ils peuvent chercher son cercueil (dans le fourgon) et le détruire. Pour cela, il faudra convaincre le garde en service dans le fourgon. Plusieurs tests de **Baratin** ou autre seront nécessaires pour pouvoir chercher le cercueil parmi les bagages

Interpréter Fenalik

Fenalik fixe les termes du combat. Il attaque quand il le souhaite et porte toujours le premier coup. Lorsque ses points de vie tombent à zéro, il se dissipe en brume et s'éloigne. Le vampire se cache quelque part, se régénère rapidement et revient pour attaquer. Les autres passagers et le personnel de l'Orient-Express pourraient être des victimes collatérales si le gardien le souhaite. Pour chaque innocent qui meurt à la place des investigateurs, ceux-ci devraient perdre un point de Santé mentale. Tempérez l'enthousiasme meurtrier de Fenalik par le fait que des morts étranges ou des dommages importants au train pourraient attirer l'attention du personnel, qui pourraient décider d'arrêter le train. L'arrêt du train aide les investigateurs plus que le vampire. Un arrêt prolongé serait un véritable problème pour Fenalik.

Le cercueil de Fenalik

Une fouille complète du fourgon est difficile étant donné qu'un garde y est posté en permanence. Le gardien peut décider que cet homme est sous le contrôle de Fenalik, ce qui le pousse à repousser agressivement toute demande de fouille, voire de tirer sur des investigateurs curieux. Les investigateurs devront se dépêtrer du garde. Ils peuvent le convaincre de la nécessité de la fouille, en réussissant un test de **Baratin** ou de **Persuasion**. Si les investigateurs mentionnent qu'ils ont pourchassé l'adorateur en fuite plus tôt dans le scénario, le garde (s'il n'est pas sous le contrôle de Fenalik) pourrait simplement autoriser la fouille pour récompenser leur bravoure.

Les investigateurs qui réussissent un test de **Trouver objet caché** remarquent une caisse sans étiquette, bien cachée sous les autres bagages. Si la caisse est ouverte, les investigateurs y trouvent un grand cercueil en bois fermé de l'extérieur et de l'intérieur. Le cercueil doit être ouvert de force en lui infligeant vingt points de dégâts ou en réussissant un test difficile de **Force**. À l'intérieur, les investigateurs trouvent une couche de terre souillée de sang, les fragments du Simulacre de Sedefkar qu'ils n'ont pas et probablement le vampire, Fenalik.

Si Fenalik se trouve dans le cercueil, il se défendra farouchement. Si le cercueil est ouvert à la lumière du jour, Fenalik subit 1D3 points de dégâts par tour. Si Fenalik n'est pas dans son cercueil, les investigateurs peuvent facilement détruire son lieu de repos en jetant la terre ou en brisant le cercueil. Cela prive Fenalik de son refuge, le rendant ainsi vulnérable et sans nulle part où se retirer.

Tuer Fenalik

Ce n'est qu'en réduisant ses points de vie à zéro, en lui causant des dégâts permanents, que le vampire sera détruit. C'est possible grâce à des dégâts causés par des sorts ou des objets enchantés (voir « Les armes spéciales »). Les coups critiques portés par des armes à large lame, comme une hache, ou par une arme d'empalement en bois, comme un pieu, causent aussi des dégâts permanents. L'exposition au soleil est également une manière efficace de détruire Fenalik, si les investigateurs trouvent un moyen pour y parvenir.

Quel que soit le moyen des investigateurs pour le tuer, une fois que Fenalik tombe à zéro point de vie en raison de dégâts permanents, ses milliers d'années d'existence impure le rattrapent en un instant. Au lieu de se réduire lentement en poussière, le vampire explose, recouvrant les investigateurs et tout ce qui se trouve autour de lui d'une couche de cendres nauséabondes.

Un imprévu

Les investigateurs parvenus jusque-là pourraient, au choix du gardien, être surveillés par Mehmet Makryat, dont les aptitudes magiques pourraient entrer en jeu. Le gardien ne devrait pas se servir de lui à moins que la campagne soit menacée. Le simple fait d'entendre son nom à table pourrait pousser les investigateurs à conclure une alliance ou les pousser à attaquer s'ils interprètent mal l'histoire parue dans le journal de Londres à propos des trois Makryat.

Comme Mehmet réapparaît à Constantinople en se faisant passer pour Aktar, il doit être déguisé pour agir, soit dans le train, soit à Constantinople, si le gardien décidait de le faire intervenir rapidement.

Fenalik le vampire

Nous observons, en effet, l'apparence d'une chose difforme, si nous pouvons l'exprimer ainsi, une chose qui serait à la fois malade et impure, une gamme entière de détails grotesques et macabres qui ne feraient qu'intensifier l'horreur de la chose.

Révérend Montague Summers, *The Vampire in Europe*

Le vampire aujourd'hui connu sous le nom de Fenalik était, voilà environ neuf siècles, un tribun romain du nom de Tillius Corvus. Depuis ce temps, il a vécu en marge de la société, a chassé et a été chassé, ne connaissant ni la paix, ni le repos. Lorsqu'il a acquis le Simulacre de Sedefkar en 1204, il a pu se joindre à la société. Finalement, ses penchants l'ont trahi et il a passé cent cinquante ans enfermé à l'asile de Charenton.

En apparence, Fenalik n'est qu'un être humanoïde difforme, une horreur sauvage et maigre dont la peau burinée et tendue est parcourue d'un réseau de cicatrices et de veines noueuses. Des bras démesurément longs, se terminant sur des griffes acérées, pendent à ses côtés. Mais son visage est le pire de tout. Encadrée par une masse emmêlée de cheveux sales, la mâchoire de Fenalik est à ce point étirée qu'elle ressemble à un museau et ses lèvres trop fines ne permettent pas de cacher l'incroyable denture acérée qui sort de ses gencives trop minces. Son nez a pourri depuis longtemps, ne laissant qu'un trou sous son front fuyant. Ses yeux sont tout aussi terrifiants puisqu'ils brûlent de la haine accumulée au cours des années.

Notes

Fenalik ne peut pas se déplacer à l'extérieur en plein jour puisque l'exposition au soleil lui fait perdre 1D3 points de vie par tour. Par contre, s'il est parfaitement couvert, surtout si le soleil est caché par des nuages ou le brouillard, il pourrait s'aventurer rapidement dehors entre le lever et le coucher du soleil. Les vampires cherchent toujours à gagner du temps et à tricher en manquant aux règles qui gouvernent Dieu et les hommes. Bien entendu, s'il porte le Simulacre, il peut sortir en plein jour.

Les vampires qui adhéraient à une religion de leur vivant pourraient continuer à la respecter après leur mort. L'ancien Chi-Rho pourrait le ralentir s'il repense au temps passé dans l'armée de Constantin, mais un crucifix ne lui fera aucun effet. Aucun argument moral ou social n'aura le moindre effet sur Fenalik.

Fenalik pourrait très bien avoir fait preuve du même érotisme suave que Dracula, Carmilla et bien d'autres. Peut-être que s'il récupérait le Simulacre et un semblant d'humanité, Fenalik se tournerait à nouveau vers de tels amusements. Pour l'instant, il fait ce qu'il doit pour survivre.

Sous sa forme humaine, Fenalik attaque une fois par tour avec ses griffes, sa morsure ou son regard. Sous sa forme de tigre ou de loup, il attaque simultanément avec ses griffes et sa morsure. En tant que chauve-souris, il peut uniquement mordre. Sous sa forme de brume, il n'a que son regard. Il peut être tenu à distance par des gousses d'ail, qui l'obligent à réussir des tests difficiles pour attaquer, en plus de réduire toutes ses compétences.

Fenalik

Vampire semi-immortel, ancien propriétaire du Simulacre de Sedefkar

Caractéristiques

APP	3	Prestance	15 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	32	Puissance	99 %
TAI	19	Corpulence	95 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+2D6
Points de vie	17+
Santé mentale	0

+ régénère un point de vie par tour, mais pas s'il est exposé à la lumière du soleil

Compétences

Athlétisme	95 %
Baratin	95 %
Discrétion	80 %
Écouter	85 %
Éloquence	75 %
Odorat	83 %
Pister	60 %
Sciences humaines (histoire)	70 %
Sciences occultes	35 %
Trouver objet caché	70 %

Langues

Anglais	35 %
Français	80 %
Italien	60 %
Latin (langue maternelle)	75 %
Russe	65 %
Turc	75 %

Formes favorites : Chauve-souris, brume, tigre, loup

Combat

• Morsure*	80 %
Dégâts 1D4 + spécial	
• Griffure**	80 %
Dégâts 1D4 + 2D6	
• Regard***	test de **POU** (en opposition)

* Si la morsure de Fenalik cause des dégâts, le fait de garder sa prise fait cesser toute résistance de la part de la cible et il peut drainer 2D10 points de FOR (sang) par tour subséquent.

** Grâce à un test de points de magie en opposition, le contact de Fenalik fait perdre 1D3 points de magie à la victime, qui se transfèrent immédiatement au vampire. Chaque test réussi draine 1D3 points de magie supplémentaires. Les points de magie acquis ainsi disparaissent au lever du soleil.

*** Si le test de **POU** en opposition est réussi, la cible est hypnotisée et devra suivre des instructions simples. Si celles-ci sont suicidaires, la cible peut faire un test d'**Intelligence** au début de chaque tour pour sortir de sa transe.

Armure : Aucune, mais peut se régénérer.

Perte de SAN: Voir Fenalik fait perdre 1/1D8 points de Santé mentale. Assister à une métamorphose pour la première fois fait perdre 1/1D6 points de Santé mentale.

Conclusion

Récompensez les investigateurs survivants de 1D10 points de Santé mentale pour avoir tué Fenalik. Le gardien pourrait aussi accorder un point de Santé mentale (pour une vengeance rondement menée) pour chaque investigateur mort dans le train sous les attaques de Fenalik. Comme nous l'avons déjà indiqué dans la section « Une dernière nuit à bord de l'Orient-Express », ils devraient déjà avoir regagné 1D4 points de Santé mentale pour avoir retrouvé la tête du Simulacre de Sedefkar ainsi que 1D4 points de bonus s'ils ont maintenant toutes les pièces du Simulacre de Sedefkar.

Meurtres en série, publicité de masse

Plus le combat contre Fenalik aura été terrible, plus de passagers seront morts et plus le gardien aura de travail pour présenter l'incident sous un jour compréhensible. Quel journaliste n'aimerait pas avoir en première page l'histoire du combat s'étant terminé par la mort d'un vampire à bord de l'Orient-Express ? Les intrigues anarchistes et la menace communiste font pâle figure en comparaison. Les survivants du combat contre Fenalik deviendraient les héros d'une nation. Comme de tels développements altéreraient le rythme de la campagne, ils ne devraient pas arriver. La police ne croira pas qu'un corps pourrissant s'est relevé pour attaquer les passagers. Si les seules victimes sont des investigateurs, la police pensera que l'un des autres investigateurs est coupable et ils seront mis en prison quelques jours, en attendant qu'un suspect plus convenable se présente. Si des passagers sont morts, la police en conclura que des Turcs sont coupables, si le train s'est arrêté en Bulgarie. Si le train s'est arrêté en Turquie, des Grecs seront coupables. Si la police interalliée est la première à remarquer les meurtres, les coupables seront des Soviétiques ou des Perses.

Les investigateurs devraient arriver à Constantinople de manière anonyme ou soupçonnés de crimes graves.

Les autres embuscades possibles

Invité du mariage ou membre du personnel

Homme

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de vie	14
Santé mentale	60

Compétences

Athlétisme	35 %
Persuasion	40 %
Sciences de la vie (biologie)	40 %
Trouver objet caché	30 %

Langue

Bulgare (langue maternelle)	70 %

Combat

• Bagarre	60 %
Dégâts 1D3 + 1D4	

Fenalik s'attend à ce que les investigateurs reprennent le train après avoir assemblé le Simulacre. Et s'ils décident de faire autre chose ?

Embuscade à l'hôtel

La possibilité la plus probable est que les investigateurs trouvent un hôtel pour la nuit avant de reprendre la route. Laissez-les décider d'aller dans un hôtel petit ou grand, propre ou décrépit. L'hôtel choisi est l'Hôtel Todorov. Si les investigateurs choisissent d'aller ailleurs (à l'Hôtel de Bulgarie, par exemple), changez le nom en conséquence.

L'Hôtel Todorov

Si les investigateurs ont choisi de résider dans un hôtel de luxe ou dans un hôtel à l'écart de la ville, le Todorov occupe un grand parc à l'écart de la route, où les clients bénéficient d'une certaine intimité. Le bâtiment principal est une grosse demeure où se trouvent les chambres des clients, ainsi que les salles de bain, les salles à manger, les salons, les cuisines et les chambres du personnel dans le grenier. Le bâtiment a été agrandi à plusieurs reprises, ce qui crée un dédale de couloirs. Plusieurs bâtiments annexes abritent les locaux de maintenance, des réserves et une petite écurie pour les clients qui voudraient monter à cheval. Les employés portent un pantalon noir, une chemise blanche et une veste noire tandis que les employées portent des robes rouges brodées et des chemisiers blancs. Les chambres sont larges et bien meublées, comprenant toutes une cheminée où flambe un bon feu. Le gardien pourrait se référer au plan de la cabane (livre 3, p. 109).

Si les investigateurs ont décidé d'aller dans un hôtel bon marché, l'Hôtel Todorov sera composé de maisons mitoyennes reliées par des couloirs. Les aires communes sont équipées de meubles d'occasion provenant d'un hôtel plus chic remis à neuf. Les chambres sont simples et froides puisque le chauffage central ne suffit pas à chauffer toutes les pièces. Il y a une cuisine et une salle à manger qui sent vaguement le chou et l'alcool bon marché. Le propriétaire ferme toutes les portes à clé une fois la nuit tombée, pour éviter que les prostituées du quartier n'entrent sans lui verser sa quote-part.

Les descriptions indiquées ci-dessous prennent pour acquis que les investigateurs se sont habitués au luxe de l'Orient-Express et qu'ils ont décidé d'aller dans un hôtel chic. Sinon, il faudra faire quelques adaptations.

S'enregistrer

Les investigateurs sont accueillis par Valeri Bokov, le réceptionniste. Il parle très peu l'anglais et explique que l'hôtel est plutôt plein en raison d'un mariage. Valeri regrette que les seules chambres disponibles soient réparties dans tout l'hôtel.

Alors que les investigateurs défont leurs valises et s'installent, le ciel s'assombrit et le vent forcit. Une subite bordée de neige tombe sur les tuiles et rend la visibilité presque nulle. Encouragez les investigateurs à croire qu'il s'agit de la revanche du lloigor. La tempête qui souffle au cours des prochaines heures isole l'hôtel du monde extérieur. Ceux qui sortent sont rapidement glacés et désorientés. Il est difficile de marcher en raison de la glace et des forts vents. Les groupes se perdent de vue. Ceux qui sortent se rendent aussi rapidement compte qu'ils sont suivis. Fenalik, comme tout bon prédateur, profitera de l'occasion pour tuer ceux qui seraient séparés du troupeau.

Le souper est servi entre 19 et 22 h. La salle à manger est grande, joliment décorée et reflète la gloire des empires passés. Un grand feu crépite joyeusement à chaque bout de la pièce, dans laquelle de nombreux clients se trouvent puisqu'ils ne peuvent pas sortir. La serveuse, Kristalina Radonova, prend rapidement les commandes et est toujours prête à conseiller les clients quant au menu. Le chef, Stefan Dimitrov, fait un excellent gyuvech (un ragoût bulgare).

Les clients

Les invités d'un mariage restent à l'hôtel. La tradition veut que des invités inattendus soient un porte-bonheur et les investigateurs seront accueillis à bras ouverts, que cela leur plaise ou non.

Georgi Lukov est le futur marié. C'est un homme grand et maigre d'une vingtaine d'années aux yeux bruns et à la fine moustache. Il occupe un poste d'administrateur au sein d'un marché aux bestiaux. Tout le monde sait qu'il a un caractère explosif, surtout lorsqu'il est question de sa fiancée.

Marius Lukov est le frère du futur marié et son témoin. Comme son frère, il est grand et mince, mais il porte ses cheveux plus longs et n'a pas de moustache. C'est un acteur sans emploi, mais à l'occasion, il sert de guide touristique ou anime des fêtes.

Nikolay Lukov est le père du futur marié. Lui aussi est grand, mais contrairement à ses fils, il est costaud et non maigre. Il a les cheveux gris. C'est un fermier.

Katya Lukova est la mère du futur marié. Ses cheveux blonds, son teint éclatant et ses yeux bleus cachent le fait que c'est une femme d'une quarantaine d'années. Elle est encore attirante et aime les hommes plus jeunes.

Nina Gerova est la future mariée. Elle est grande et jolie, avec un teint pâle. Elle enseigne à l'école primaire. Elle parle bien l'anglais et profitera de l'occasion pour parler avec de beaux investigateurs, ce qui ennuiera Georgi s'il le remarque.

Elena Gerova est la mère de la future mariée. C'est une femme rondelette d'une quarantaine d'années, qui exsude un charme maternel et cuisine diablement bien.

Stefan Gerov est le père de la future mariée. C'est un petit homme au teint bistre qui porte une épaisse moustache. Il a des yeux bruns et un sale caractère. Les gens disent que ses ancêtres sont venus de Turquie et qu'il a des liens avec la pègre. Il a encore de la famille en Turquie et peut donner aux investigateurs des informations générales sur Constantinople.

Yana Svintila est la grand-mère maternelle de la future mariée. Elle est voûtée et marche avec une canne, l'image même de la grand-mère. Si les investigateurs regardent Yana, Elena et Nina et y voient les différents visages de Baba Yaga, laissez-les faire.

Ajoutez d'autres invités, hommes et femmes, si nécessaire.

Une remarque sur les noms de famille bulgares : les Bulgares prennent généralement le nom de famille de leur père, avec un suffixe indiquant le genre, ou un « a » final supplémentaire pour les femmes. Ainsi, M. Gerov est marié à Mme Gerova et leur fille est Mlle Gerova.

Les préparatifs de Fenalik

La nuit est tombée et, avec la tempête qui fait rage, les investigateurs se trouvent dans la salle à manger, en compagnie des invités au mariage. Alors que les investigateurs mangent, Fenalik se met au travail. Il hypnotise Valeri, le réceptionniste, qui lui donne une chambre isolée au rez-de-chaussée et aide deux livreurs robustes à installer le cercueil de Fenalik. Des investigateurs observateurs (ceux qui auront précisé qu'ils se montrent vigilants et auront réussi leur test de **Trouver objet caché**) pourront remarquer que des boîtes anormalement lourdes sont déplacées. Si le gardien souhaite offrir plus d'indices sur l'emplacement de la tanière de Fenalik, les investigateurs pourraient entendre des invités se plaindre d'avoir dû changer de chambre en dernière minute en raison de problèmes de plomberie.

Une fois installé dans l'hôtel, Fenalik demande à Valeri de fermer toutes les issues. Les portes et fenêtres du rez-de-chaussée sont fermées et verrouillées, officiellement en raison de la tempête. Les fenêtres de l'étage ne peuvent qu'être fermées, pas verrouillées. Valeri éteint aussi une lampe sur deux dans les couloirs, ce qui les rend plus sombres et plus propices à un prédateur nocturne.

Fenalik évite les cuisines puisqu'il n'aime pas l'ail. Avec l'aide de Valeri, il hypnotise une partie du personnel de service, y compris Kristalina. Tentez d'en tenir compte dans votre interprétation : le personnel qui sert le dessert est plus maladroit et moins bavard que lorsqu'il a servi l'apéritif. Leur apparence aussi pourrait avoir souffert : Kristalina pourrait avoir les cheveux légèrement ébouriffés et Stefan pourrait avoir perdu un bouton en se débattant un instant.

L'approche initiale

Lorsque tout est prêt, Fenalik demande à Valeri d'approcher un investigateur, n'importe lequel, pour l'informer qu'il a un message à la réception. Sa voix est légèrement pâteuse et

son regard flou. À l'accueil, Valeri dirige l'investigateur vers un homme voûté qui porte un imperméable et un chapeau, occupé à admirer le portrait de Saint-Jean de Rila, le saint patron de Bulgarie. Alors que l'investigateur approche, Fenalik se retourne, faisant perdre 1/1D8 points de Santé mentale à l'investigateur, et tente de le tuer ou de s'en saisir pour faire pression sur les autres. Il pourrait tenter de répéter l'expérience et demander à Valeri de chercher un autre investigateur sous un prétexte quelconque.

Le siège

À ce moment, Fenalik pourrait tenter de conclure un marché avec les investigateurs, particulièrement s'ils semblent compétents ou bien organisés. Il pourrait utiliser ses chevaux de Troie déjà hypnotisés ou recourir aux tactiques décrites dans le chapitre principal se déroulant dans le train (voir « Fenalik passe à l'attaque »).

Une autre embuscade dans le train

Si les investigateurs décident de prendre un autre train, alors l'histoire peut se dérouler telle qu'écrite, sauf que la plupart des trains offriront moins d'espace et d'intimité, de sorte que Fenalik aura plus de mal à isoler ses victimes.

S'ils ont choisi de voyager en première classe, certains des PNJ décrits dans *Les inconnus du train* pourront être repris. Pour des voyages locaux, les invités du mariage pourront être repris, alors qu'ils se rendent au mariage ou en reviennent.

Une embuscade sur la route

Il est difficile de conduire en Europe de l'Est en hiver. Sofia se trouve au carrefour de plusieurs chaînes de montagnes et les routes sont difficiles, voire impraticables, à cette période de l'année. Il n'y a pas de rivière ou fleuve navigable, il est donc impossible pour les investigateurs de partir par bateau.

Si les investigateurs décident tout de même de prendre la route, c'est un problème pour Fenalik. Il ne comprend pas bien ces nouvelles automobiles et ne peut pas se déplacer sans aide durant la journée. Cependant, il peut se transformer en animaux qui courent vite et hypnotiser des gens qui l'aideront. Sa meilleure option serait de suivre les investigateurs en hypnotisant quelqu'un qui lui servira de chauffeur, jusqu'à ce qu'une opportunité se présente.

Fenalik peut utiliser ses aptitudes physiques hors du commun sous sa forme de loup ou de tigre pour se saisir de ses proies en grimpant directement les pentes alors que les investigateurs empruntent laborieusement les routes de montagne en lacet.

Un barrage

La nuit est tombée, le clair de lune ne suffit pas puisque la route traverse une forêt. Les phares de la voiture des investigateurs peinent à éclairer la route. Alors qu'ils sortent d'un nouveau virage, ils constatent qu'un arbre est tombé sur la chaussée. Un test réussi de **Conduite** leur permet d'éviter un accident.

Un test d'**Écouter** leur permet d'entendre un arbre tomber non loin derrière eux. S'ils tentent de faire demi-tour ou de reculer sur la route, ils découvriront qu'un autre arbre est mystérieusement tombé là aussi, leur coupant toute retraite. Examiner l'un ou l'autre des arbres montre que le tronc a été affaibli par des griffures profondes, comme celles laissées par un ours ou un gros félin, mais l'arbre a ensuite été poussé avec une grande force, comme en témoigne la taille des échardes laissées par terre. Un test réussi de **Pister** effectué à la base des arbres permet de réaliser que quelqu'un portant des vieilles bottes était là récemment, et un test réussi d'**Écouter** révèle que la forêt aux alentours est anormalement silencieuse. Si quelqu'un suit les empreintes de bottes, elles disparaissent un peu plus loin, remplacées par des empreintes surdimensionnées de pattes de loup.

Le siège

Fenalik attendra – brièvement – le bon moment, cherchant une opportunité pour séparer un investigateur du reste du groupe. Voyez la scène comme un siège : les investigateurs ont une position défendable et l'avantage du nombre. Menacer de détruire le Simulacre est une menace efficace. Allumer des torches pourrait aussi s'avérer efficace puisque la vue du feu énerve Fenalik sous sa forme bestiale.

Fenalik commencera par marchander ou menacer. Des mouvements et ombres étranges dans la forêt pourraient déstabiliser les investigateurs. S'il est contraint d'attaquer, le meilleur plan pour Fenalik serait de se changer en loup et d'attaquer rapidement en utilisant une tactique de harcèlement (attaque puis repli).

L'issue du combat

Le cercueil de Fenalik se trouve à l'arrière d'une camionnette garée environ deux kilomètres plus bas sur la route. Si les investigateurs veulent l'emporter, leur meilleure chance est de tenir bon jusqu'au lever du soleil puis de suivre Fenalik jusqu'à son cercueil. Il est défendu par un chauffeur épuisé (Fenalik lui a demandé d'attendre, mais a oublié de lui dire de manger ou de boire). Consultez la section « Tuer Fenalik » pour savoir comment en finir avec lui une bonne fois pour toutes.

Invitée du mariage ou membre du personnel

Femme

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	12
Santé mentale	60

Compétences

Athlétisme	35 %
Écouter	40 %
Persuasion	40 %
Sciences de la vie (biologie)	40 %
Trouver objet caché	35 %

Langue

Bulgare (langue maternelle)	70 %

Combat

• Bagarre	50 %
Dégâts 1D3	



Scénario 16

In extremis

Constantinople, 1923
Par Geoff Gillan

Où les investigateurs arrivent au terminus de leur voyage, n'y trouvent que trahison et désespoir, et sont confrontés à des mystères insondables.

À l'affiche

Mehmet Makryat

Il suit les investigateurs sous les traits d'un gitan montreur d'ours. Apparaissant d'abord comme une figure inquiétante, puis comme un sauveur au moment le plus opportun, il compte bien sûr se retourner contre eux dès qu'il aura accompli son projet : arracher le Simulacre à son père.

Selim Makryat

Il se prépare à l'arrivée du Simulacre. Il a fait enlever des enfants, qu'il va sacrifier à l'Écorché dans un rituel de Création d'une Bête de Chair. Les investigateurs n'ont quasiment aucune chance d'échapper à son emprise. Ils finiront dans les geôles de la secte.

Feyar

Un écrivain public que les investigateurs croisent dans le bazar, est un espion des Frères.

Beylab le Suant

Il sait tout, sur tout le monde. Instrument de Selim, il conduira les investigateurs sur une fausse piste avant d'être sacrifié à son tour.

Sir Douglas Rutherford

Haut-commissaire adjoint anglais en Turquie, a besoin des investigateurs pour retrouver son fils, enlevé dans le jardin de l'ambassade.

Compagnon-des-morts

Un mendiant vivant dans le cimetière d'Üsküdar.

Hakim l'Insoumis

Un marin prêt à fermer les yeux sur les activités des investigateurs, pour un certain prix.

En quelques mots…

En arrivant à Constantinople, les investigateurs pensent avoir toutes les cartes en main. Non seulement ils ont réuni tous les fragments du Simulacre, mais ils se sont également débarrassés du vampire qui les harcelait depuis Paris. Il ne leur reste qu'à trouver le rituel permettant de détruire l'artefact impie pour achever leur quête.

Hélas, les choses ne sont pas ce qu'elles semblent être. Le rituel n'existe pas et le professeur Smith était en fait Mehmet Makryat déguisé. Il a lancé les investigateurs à la recherche du Simulacre dans l'espoir de renverser son père à la tête des Frères de la Chair.

Les investigateurs sont au cœur du domaine de leurs ennemis. Où qu'ils se tournent, ils trouvent des agents des Frères de la Chair ou des espions à leur solde. Ainsi, l'écrivain public qu'ils engagent pour les aider dans leurs recherches ou l'informateur qu'on leur conseille de consulter s'avèrent travailler contre eux.

La piste du rituel mène les investigateurs vers le cimetière d'Üsküdar et la tombe d'un érudit kurde. Mais c'est un piège et ils sont capturés par Selim et ses Frères de la Chair. Emmenés dans la Mosquée du Bout du Monde, ils assistent à une cérémonie sacrilège, puis retrouvent le véritable professeur Smith dans les geôles du minaret.

Alors que tout semble perdu, parviendront-ils à s'enfuir et à stopper les machinations de Mehmet ?

Résumé de l'épisode précédent

Les investigateurs ont rencontré le professeur Jordanov, qui pense pouvoir retrouver la tête du Simulacre. Après un meurtre et une course-poursuite dans le train, un des Frères de la Chair est aussi parvenu à s'enfuir avec cette information.
Fenalik, acculé par les investigateurs armés des reliques et des connaissances rassemblées durant leur périple, le vampire Fenalik s'est vu rattraper en un instant funeste par ses milliers d'années d'existence impie et a explosé en un nuage de cendres nauséabondes.

Enjeux & Récompenses

La question de ce scénario n'est pas de savoir si les investigateurs vont le « réussir » ou même y survivre, mais plutôt dans quel état ils vont le terminer. Il y a de grandes chances qu'ils tombent dans le piège de Selim, puis qu'ils soient trahis par Aktar (Mehmet). Dans les geôles de la Mosquée du Bout du Monde, ils retrouveront le véritable professeur Smith, mais dans quel état !

Ambiance

Constantinople, ancienne capitale de l'Empire romain d'Orient, est un mélange de modernité et de décrépitude. La présence anglaise donne une fausse impression de familiarité aux investigateurs, alors qu'ils sont en fait plus dépaysés que jamais. Tourner dans la mauvaise ruelle suffit à le leur rappeler. Langue, religion, coutumes, tout est inconnu.

Ce sera d'autant plus vrai dans la Mosquée du Bout du Monde, siège des Frères de la Chair. Là, l'étrange et le macabre règnent en maîtres.



Fiche technique

Investigation	●●●○○
Action	●●●○○
Exploration	●●○○○
Interaction	●●○○○
Mythe	●●●●●
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Eprouvé
Durée estimée	x 8
Nombre de joueurs	6
Type de personnages	Investigateurs
Époque	1920

Si les investigateurs ont survécu à leur combat contre Fenalik, ils arrivent à Constantinople avec le Simulacre de Sedefkar complet dans leurs bagages. Ils peuvent raisonnablement penser que la défaite du vampire assure leur victoire finale.

Informations pour le gardien

D'après les directives du professeur Smith, les investigateurs ont deux objectifs à Constantinople : apprendre le rituel qui va leur permettre de détruire l'artefact, et trouver la Mosquée du Bout du Monde.
En réalité, ce rituel n'existe pas, personne n'ayant couché par écrit de méthode de destruction du Simulacre de Sedefkar. Comme sur tant d'autres sujets, le professeur a menti. Le temps que les investigateurs vont perdre à le chercher permettra à Selim (et Mehmet) Makryat de les capturer.
Les sources potentielles de renseignements comprennent les journaux, la bibliothèque de l'Université d'Alexandrie et le musée de Topkapi, pour l'écrit, et la police, les rumeurs du marché et un individu nommé Beylab le Suant pour l'oral. Toutes sont détaillées ci-dessous. Pour en tirer quoi que ce soit, les investigateurs doivent parler turc ou employer un écrivain public-traducteur.

Mehmet Makryat

Selon le plan de Makryat, les investigateurs perdront le Simulacre au profit du culte, de préférence lors d'une embuscade préparée par Selim Makryat dans le cimetière d'Üsküdar. Une fois que ce dernier aura le Simulacre, il se hâtera d'exécuter le Rituel d'Activation dans la Mosquée du Bout du Monde, afin de réveiller son pouvoir. Mehmet projette d'interrompre la cérémonie à un moment critique, pour mettre la main sur la statue et sur le culte. Il s'arrangera pour que les investigateurs soient présents et fassent diversion quand nécessaire.

Selim Makryat

Les Frères de la Chair ont un vaste réseau d'espions à leur service, y compris parmi le personnel des hôtels, les chauffeurs de taxi, les policiers et les employés des chemins de fer. Selim a placé son espion en chef, l'écrivain public Feyar, au cœur du marché, avec pour mission de s'attacher aux étrangers intéressants.
Le maître des Frères sent que le Simulacre de Sedefkar est sur le point d'apparaître, ce qui l'emplit autant de crainte que d'impatience. En effet, plusieurs prophéties mineures suggèrent qu'il provoquera la chute de son culte. En conséquence, il s'est efforcé de renforcer son pouvoir en créant une Bête de Chair, le monstre rituel du culte. Depuis quelques semaines, il rassemble les enfants vivants dont il a besoin à cet effet.

Arrivée

Arriver à Constantinople par le train offre un panorama exceptionnel. Longeant la côte, il passe à côté des anciennes murailles de la ville, de l'hippodrome antique et de l'ancien palais sur la colline. Enfin, le Simplon-Orient-Express s'arrête en gare de Sirkeci à midi et demi, mettant un terme à un voyage de trois mille kilomètres.
Les investigateurs doivent faire descendre leurs encombrants bagages du train. Dans

Options pour le gardien



Une fin alternative

Le chapitre londonien propose une fin alternative, changeant la campagne pour qu'elle se termine réellement à Constantinople. Dans cette version, le professeur Smith n'était pas un imposteur et le Simulacre peut être détruit par un rituel.
Cette fin alternative est fournie après le scénario principal. Elle suppose notamment que, contrairement au scénario classique, Mehmet Makryat ne se déguise pas en Aktar et que le véritable professeur Smith ne languit pas dans la prison du minaret de la Mosquée du Bout du Monde.

Une peau parfaite

Un gardien souhaitant développer le scénario de Constantinople peut y introduire les personnages et les évènements de la nouvelle de David Witteveen, *Une peau parfaite* (*Perfect skin*). Ces éléments optionnels sont décrits à la fin du scénario.

Durant la confusion des contrôles douaniers, il arrive que des bagages disparaissent

Constantinople (Istanbul)

La cité, comme toute la Turquie, traverse une période de profonds bouleversements. En 1922, Atatürk est arrivé au pouvoir, promettant une nation turque unie. Mais les Britanniques, les Français et leurs alliés occupent Constantinople et les territoires environnants depuis 1918.
Les guerres récentes (1920-1922) entre les Turcs et les Grecs ont exalté le ressentiment contre ces derniers. Tout ce qui va mal dans le pays est imputé à l'influence subversive des Grecs. Quoi qu'il en soit, Constantinople est une cité cosmopolite, assez grande pour tous. Les étrangers peuvent la parcourir et profiter de sa culture, de ses trésors et de son architecture sans risque. Porte de l'Orient, ville d'histoire et de mystère, elle mérite d'être le terminus de l'Orient-Express.

Monnaie

La monnaie officielle est la livre turque (TR). Autrefois d'une valeur proche de la livre sterling, son taux de change a été divisé par quatre depuis la défaite de la Turquie au sein des Empires centraux lors de la Grande Guerre. Au terme de la décennie, la chute s'est accélérée, à 1 contre 10 en faveur de la livre sterling. En conséquence, les Turcs acceptent sans soucis les monnaies étrangères tout au long des années vingt.

La ville aujourd'hui

La majorité musulmane de la population de Constantinople suit les préceptes islamiques et prie dans les mosquées. Ces édifices sont si nombreux que la ville a pris le surnom de « cité des mosquées ». La religion a une place importante dans la culture turque. Les appels à la prière résonnent depuis les minarets, ces tours hautes et fines attenantes aux dômes des mosquées.
La majorité des habitants sont d'origine turque, avec des minorités conséquentes de juifs et de gitans, mais surtout d'Arméniens et de Grecs.
Ville maritime, bordée par les eaux du Bosphore et l'estuaire de la Corne d'Or, Constantinople est divisée en trois provinces. Deux se trouvent à l'ouest du détroit, et donc en Europe, de part et d'autre de la Corne d'Or : Stamboul, la vieille ville, au sud et Pera-Galata, la ville nouvelle, qui accueille les Occidentaux, au nord. En face, Üsküdar est en Asie. Aucun pont ne la relie aux deux autres. (Il ne sera construit qu'en 1973.) Il faut prendre un ferry ou un bateau privé.
La cité est tristement célèbre pour être l'une des plus sales d'Europe, un cloaque de pigeons morts, de meutes de chiens sauvages, de chats de gouttière, de déchets abandonnés et de poissons pourris. C'en est trop pour certains visiteurs et l'occupation alliée n'a rien fait pour arranger les choses, au contraire.
À cause de l'occupation, l'administration civile en général et la police en particulier sont réduites au minimum. La poignée d'hommes de la police interalliée a pour priorité de protéger les biens et les droits des Européens. L'autorité civile revient de facto à ce qui reste des agences de l'ancien sultanat, mal gérées et sous-financées par les Alliés, quand elles ne sont pas simplement livrées à elles-mêmes. Dans ces conditions, à moins de faire un scandale, l'argent passe avant la justice. Atatürk aura de nombreux partisans.
En dehors des fontaines et d'une architecture souvent superbe, les deux spécialités de la ville sont les salons de thé et les bains publics. On y croise peu de femmes. Si elles règnent sur leur maison, elles sortent rarement à l'extérieur. En théorie ouverts aux deux sexes, les bains turcs possèdent leurs propres codes et étiquettes. Les salons de thé sont réservés aux hommes. Certains se tiennent dans des jardins, sous des pergolas. La plupart sont des salles bondées, à l'éclairage cru, où les hommes fument et jouent au backgammon ou aux échecs tout en sirotant leur thé. Les Turcs y mettent du sucre, mais jamais de lait.
Fondé en 1892, le musée de Topkapi a accumulé des trésors historiques et inestimables sous la direction capable d'Hamdy Bey. Les musées voisins d'Archéologie et des Janissaires ont ouvert respectivement en 1836 et 1726.
Techniquement, Constantinople ne deviendra Istanbul qu'en 1926, date à laquelle elle est reconnue comme telle par la Poste turque. Toutefois, le monde musulman l'appelle ainsi depuis longtemps, déformation de la phrase grecque *eis ten polin* (« dans la cité »). Même après la chute de Constantinople, les Occidentaux refuseront de changer le nom de ce lieu historique pour celui utilisé par un ennemi dont les armées ont longtemps foulé leur sol, et ce jusqu'aux années cinquante. À votre table, vous pouvez employer librement les deux noms. Par souci de clarté, nous n'en utilisons qu'un dans le texte.

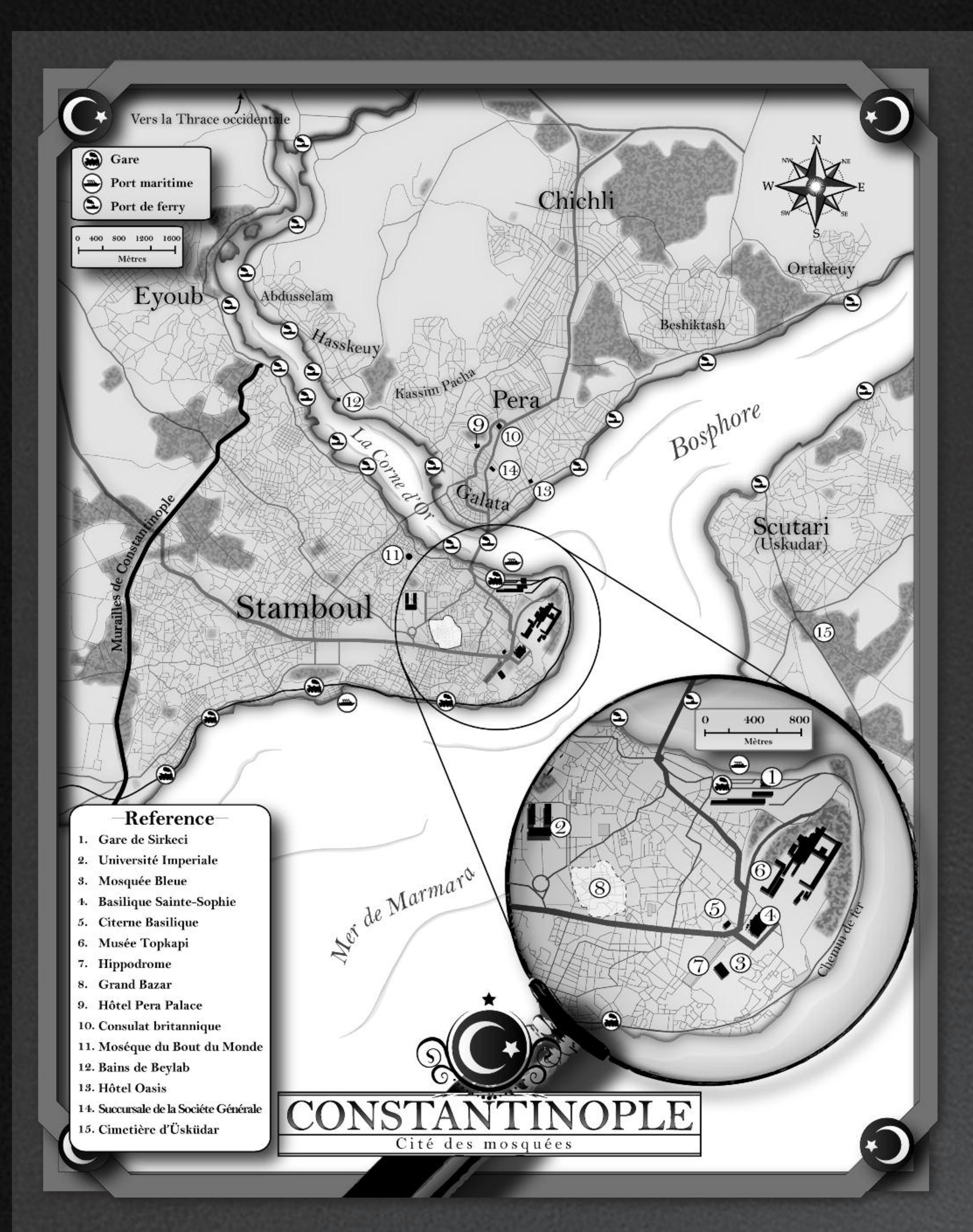
Transport

Constantinople a d'abord été conçue pour le piéton, puis le cheval et la charrette. Ses rues sont étroites et encombrées, pour la plupart impossibles à traverser en voiture. Des centaines de culs-de-sac défient le sens de l'orientation, même pour les natifs de la ville.
Les transports en commun sont des variations du bus ou du taxi. Les bus et les trams publics sont souvent pleins à craquer. Les « bus populaires » ne sont que des camions, des charrettes ou d'autres véhicules capables d'accueillir des passagers. On y accroche des chapelets de billes bleues, afin de conjurer le mauvais œil. Il existe également des taxis privés, ou partagés (*dolmus*). Ses derniers prennent autant de clients que possible, et continuent à en chercher pendant leurs courses.

La République de Turquie

Le traité de Lausanne sera signé en juillet 1923, les troupes d'occupation évacueront en août, la République de Turquie sera fondée le 29 octobre 1923. Moins de deux semaines plus tard, Atatürk choisit Ankara comme capitale, plutôt que Constantinople. Il affiche ainsi son dédain pour l'ancien sultanat, corrompu et sous influence étrangère, dont Constantinople est le symbole.
Le nouveau régime militaire contrôle la plus grande partie de la Turquie, s'attaquant à des coutumes anciennes. Les voiles et les fez sont interdits. Les signes de l'ancien régime s'effondrent. Les réactions vont d'une opposition fanatique à une acceptation philosophique. Au cours de sa longue histoire, depuis le temps de Byzance, la ville a connu de nombreux maîtres et empires. L'Empire ottoman n'est que le dernier à s'écrouler. Sa présence actuelle n'est déjà que fiction : le dernier sultan, Mehmed VI, a fui en 1922.





Que se passe-t-il à Constantinople en 1923 ?

Au début de l'année 1923, Constantinople est encore occupée par des troupes anglaises, françaises et italiennes. Les journaux rapportant de nombreux cas de tensions entre les forces d'occupation et la population. Le ressentiment anti-anglais est au plus fort, la police turque harcèlerait les citoyens britanniques et les nationalistes ordonneraient aux propriétaires de music-hall de ne pas prendre leurs réservations. Plus sérieusement, les soldats anglais essuient régulièrement des tirs, parfois mortels. Les rumeurs d'une révolte nationaliste persistent en février.

Début mars, les journaux anglais rapportent que la ville est victime d'une épidémie apportée par les nombreux réfugiés grecs, dont le nombre s'élèverait à vingt-sept mille à Constantinople et dans ses environs. Ils parlent de « centaines de victimes chaque semaine ».

Fin mars, la première liaison aérienne directe ouvre entre Paris et Constantinople.



Le Pera Palace, près du pont de Galata, un hôtel de marque.

cette tâche, ils ont des ennemis et des alliés. Les ennemis sont les fonctionnaires du terminus, connus à cette époque pour leur absence de considération pour les affaires d'autrui. Dans la cohue du terminus de l'Orient-Express, où se mêlent tant de langues différentes, le passage aux douanes exige méthode et organisation. Cette rencontre soudaine du chaos et de l'ordre impose une terrible pression sur des épaules fragiles. Fatalement, des choses sont égarées.

Les biens des investigateurs, notamment le Simulacre, risquent d'être perdus s'ils n'y prennent pas garde. Des voyageurs expérimentés ou le personnel de la Compagnie des wagons-lits peuvent prévenir les investigateurs. Ils peuvent également obtenir cette information lors du dîner de la London Train Spotter Association.

Si le Simulacre est perdu, les investigateurs subissent d'interminables tracas administratifs. Il leur faut consulter le service des porteurs, celui des transferts, les fonctionnaires des douanes, l'assistant de direction de la gare et enfin son directeur en personne. Tous promettent de retrouver les bagages disparus, et tous tiennent parole, mais avec une lenteur incroyable, ressemblant beaucoup à de l'immobilisme. Puis, 1D3 jours plus tard, les valises disparues arrivent à l'hôtel. Il peut manquer un objet dans un sac, mais c'est peu probable. Les bagages ont seulement été entreposés ailleurs, sans que personne ne soit en mesure d'expliquer comment ou pourquoi. « Nous espérons que vous profitez pleinement de notre magnifique cité », dit le livreur, tout sourire.

Les alliés des personnages sont le personnel de l'Orient-Express. Les contrôleurs de wagon sont mortifiés par les ennuis des passages de la Compagnie. Leur efficacité légendaire se vérifie lorsque l'ensemble de leurs affaires arrive, intact, une heure plus tard.

Quelle que soit la façon dont les investigateurs récupèrent le Simulacre, demandez-leur un test de **Volonté**. S'il échoue, avant le coucher du soleil, les Frères de la Chair apprennent que leur précieuse statue est de retour sur leur terre natale, ainsi que les identités des personnes qui l'accompagnent.

Logement et protection

Les investigateurs arrivant par l'Orient-Express, on leur a probablement réservé des chambres dans l'hôtel de la Compagnie, le Pera Palace, au nord du pont de Pera-Galata. Il serait étonnant que le personnel des wagons-lits n'ait pas recommandé cet excellent hôtel à des visiteurs se rendant à Constantinople pour la première fois, d'autant que c'est bon pour leurs affaires. Avec une direction et un personnel européens, cet hôtel de luxe offre un confort comparable à ce qu'on trouve à Londres ou Paris. De nombreux établissements plus modestes sont aussi disponibles.

Plus encore que d'habitude, les investigateurs doivent prendre garde à ce qu'on ne leur vole pas le Simulacre. Si ce n'était pas déjà le cas dans les autres scénarios, dans celui-ci, ils doivent toujours avoir peur de ce qui pourrait lui arriver en leur absence.

S'ils prennent des mesures trop voyantes,

L'influence néfaste

L'influence néfaste gagne en intensité maintenant que le Simulacre est complet. Ses victimes devraient avoir à faire au moins un test de caractéristique par jour pour ne pas avoir de problème. La nature du jet peut varier en fonction de celle des fragments possédés par chaque investigateur. Voici quelques propositions.

Tête	Test d'**Intuition** pour éviter des maux de tête empêchant de réfléchir sereinement.
Torse	Test d'**Endurance** sous peine de se sentir nauséeux toute la journée.
Bras gauche	Test d'**Agilité** pour ne pas être pris de tremblote.
Bras droit	Test de **Puissance** pour ne pas se sentir faible et incapable de soulever des objets lourds.
Jambe gauche	Test d'**Endurance** pour arriver à marcher sans boiter (perte de 2 points de déplacement).
Jambe droite	Test d'**Agilité** pour échapper à des douleurs lancinantes affectant l'équilibre.

Si un même investigateur possède toutes les pièces, il est condamné. Il lui reste 100 heures à vivre, du moins sans le rituel de Purification. À ce sujet, consultez le scénario *Train bleu, nuit noire*.

alors les Frères pourraient être tentés de dérober les fragments immédiatement, plutôt que d'attendre que le plan de Selim porte ses fruits. Au gardien d'adapter les réactions du culte selon les actions des investigateurs. Toutefois, les hommes déployés par Selim dans la vieille et la nouvelle ville sont rarement plus d'une douzaine. En cette période confuse, les militaires interviennent lorsqu'on leur signale une réunion de types louches.
Grâce à leurs espions, les Frères peuvent être mis au courant si les investigateurs déposent la statue dans un lieu officiel (un commissariat, une banque ou les vestiaires d'une gare). Un test de **Volonté** modifié en fonction des précautions prises par le groupe devrait suffire, suivi d'un deuxième pour vérifier que les paquets ne sont pas égarés par des fonctionnaires incompétents. Ce genre de problème est une constante tout au long du scénario.

Trouver un écrivain public

Pour simplifier leurs entreprises, le réceptionniste de l'hôtel conseille aux investigateurs d'engager un écrivain public, connaissant bien la ville et les usages, en plus de traduire le turc. Une grande partie de la population adulte de Constantinople étant illettrée, elle fait appel à des écrivains publics pour lire son courrier et écrire ses lettres.
Des investigateurs ignorant ce conseil seront rapidement confrontés à un problème nécessitant une bonne compréhension du turc ou des coutumes locales. Un embouteillage, un portefeuille volé ou une accusation d'être des espions à la solde des Grecs devrait leur faire réaliser qu'ils sont vulnérables, et qu'ils ont besoin d'aide.

Cette aide, ils peuvent la trouver au Grand Bazar de Stamboul. Ses larges portes métalliques ouvrent à huit heures du matin. Sous les dômes et les voûtes du bâtiment s'étendent vingt hectares consacrés au commerce sous toutes ses formes. Les étals proposent des tapis et des objets de décoration, des bijoux et des vêtements, des dictionnaires et des horloges, des coffres décorés et des longues-vues en cuivre. Des colporteurs plus louches se spécialisent dans l'ésotérique et le mortel. Les investigateurs traversent une multitude d'autres marchands avant de localiser les écrivains publics. Au même moment, ils remarquent cinq Turcs larges d'épaules qui se dirigent droit sur eux.
Avançant d'un pas décidé, ils passent si près du groupe que les investigateurs pourraient croire à une attaque. Si l'un d'eux les intercepte et engage le combat, ils sont stupéfaits, mais se défendent avec une habileté alarmante, frappant des poings à la tête et au corps. Toutefois, ils font rapidement comprendre qu'ils n'ont rien contre les étrangers, et qu'ils en veulent plutôt après le petit écrivain public qui se trouve derrière eux.
À moins qu'elles ne soient défiées par les investigateurs, les cinq brutes passent le jeune homme à tabac, fracassent son écritoire et piétinent son encrier, ses stylos et ses papiers. Il a beau se défendre vaillamment, il est vite submergé. Une fois satisfaits, ils quittent les lieux. Si les investigateurs interviennent, les assaillants les repoussent et s'en vont, tout en couvrant leur victime d'insultes. Tremblant, le jeune homme rassemble ses affaires, tente de réparer son écritoire, puis reprend ses tâches quotidiennes.


Les écrivains publics
du Grand Bazar en plein travail

Feyar

29 ans, agent des Frères de la Chair

APP	13	Prestance	65 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	11
Santé mentale	0

Compétences

Athlétisme	60 %
Baratin	65 %
Bibliothèque	60 %
Calligraphie turque	60 %
Discrétion	50 %
Écouter	65 %
Métier (cartographe)	25 %
Mythe de Cthulhu	7 %
Sciences occultes	5 %
Trouver objet caché	50 %

Langues

Anglais	45 %
Arabe	35 %
Bulgare	45 %
Grec	65 %
Russe	25 %
Turc (langue maternelle)	80 %

Combat

• Petit couteau 65 %
Dégâts 1D4

Sortilèges : Contrôler la Peau*
Lorsque Feyar utilise ce sort, sa technique préférée consiste à rabattre la peau du front de son adversaire sur ses yeux, ce qui l'aveugle totalement pendant cinq minutes. Il en profite pour s'approcher de lui et le poignarder sans risque.

Feyar

Si les investigateurs l'ont défendu, Feyar se présente dans un anglais impeccable. Mince et plutôt beau garçon, il a le regard vif et des manières affables.

« Mes bons messieurs, je suis désolé. Ces personnes avaient des affaires en cours avec le gouvernement. Elles ont capoté, sans que j'en sois responsable, mais j'ai été leur intermédiaire et cela suffit à les irriter. Je dois vous demander pardon. Vous avez l'air inquiets. »

D'une gentillesse désarmante, il offre ses services aux investigateurs.

Hélas, c'est un agent des Frères de la Chair ! La rixe était destinée à attirer l'attention des investigateurs sur lui sans cultiver leurs soupçons. Par ailleurs, c'est un excellent écrivain public, qui s'avérera d'une aide précieuse dans Constantinople. Il participe pleinement aux recherches des investigateurs, faisant preuve de perspicacité et de détermination.

Si les investigateurs engagent Feyar, le gardien devra noter tout ce qu'ils lui demandent de traduire, et toutes les conversations où il sert d'interprète. Chaque nuit, il fait un rapport complet à Selim.

Si les investigateurs ne l'engagent pas, alors il les suit sans se faire repérer.



« Les Frères de la Chair ? Jamais entendu parler. »

Recherches

Une fois qu'ils se sont attaché les services d'un écrivain public ou d'une autre personne capable de les aider avec les coutumes et la langue turques, les investigateurs sont fin prêts pour commencer leurs recherches. Plusieurs options s'ouvrent devant eux.

Les journaux

Les principaux journaux locaux sont l'*Orient* et le *Tanin*. De langue turque, ce sont les meilleures sources d'information sur l'actualité de la région. Tous deux ont leurs bureaux en ville. Il est également possible d'acheter des journaux étrangers à prix d'or. Outre le fait qu'ils datent de plusieurs semaines, ils parlent peu de la Turquie.

En ouvrant un journal quelconque, les investigateurs tombent sur un article intitulé « Les disparitions d'enfants se multiplient » (**Document constantinopolitain n° 1**, cf. cidessous), à propos d'enlèvements en série. En compulsant les anciens numéros dans les bureaux du journal, les investigateurs trouvent d'autres articles sur les enlèvements précédents, sans en apprendre davantage.

En fait, les enfants ont été enlevés par les Frères, sous les ordres de Selim. Ils sont détenus à la Mosquée du Bout du Monde.

Document constantinopolitain n° 1

Les disparitions d'enfants se multiplient

La police soupçonne des esclavagistes. Des Grecs sont interrogés.

Aujourd'hui, une nouvelle disparition a été signalée en ville. C'est la quinzième en quelques jours.

Blatek Mayval, 7 ans, a été enlevé hier, en face du salon de thé de son père, à Stamboul. Le coupable a profité de l'agitation des pauses du midi.

Bien que la police n'ait pas de suspect en vue, elle suppose qu'un réseau d'esclavagistes pourrait être responsable. Les citoyens de la ville doivent faire particulièrement attention à leurs enfants.

Plusieurs ressortissants grecs ont été emmenés au poste pour interrogatoire, leur pays semblant être la destination des enfants kidnappés.

La Mosquée du Bout du Monde

Aucune mention de la Mosquée du Bout du Monde n'apparaît dans les journaux. Un test de **Bibliothèque** prend une après-midi, sans donner de résultat pour autant. En cas de succès, les investigateurs ont le sentiment que leurs recherches ne sont pas en cause ; il n'y avait simplement rien à trouver. S'ils réussissent un test d'**Intuition**, ils réalisent que la Mosquée du Bout du Monde est peut-être connue sous un autre nom ou simplement inconnue.

Cette idée en tête, ils peuvent se renseigner sur les crimes ayant eu lieu près d'une mosquée. Après une deuxième après-midi de recherche et un test réussi de **Bibliothèque**, ils trouvent un candidat : la Mosquée rouge, près de la rive nord de Stamboul.

Abandonnée depuis longtemps, la Mosquée rouge a acquis la réputation d'être un refuge de racailles, ou peut-être pire encore. On conseille de l'éviter si l'on porte des objets de valeur. Un éditorial réclame qu'on la restaure ou qu'on la démolisse. Il s'agit bien sûr de la Mosquée du Bout du Monde.

Bibliothèque de l'université

L'université, ou plus exactement la faculté, est située sur la place Beyazit de Stamboul,

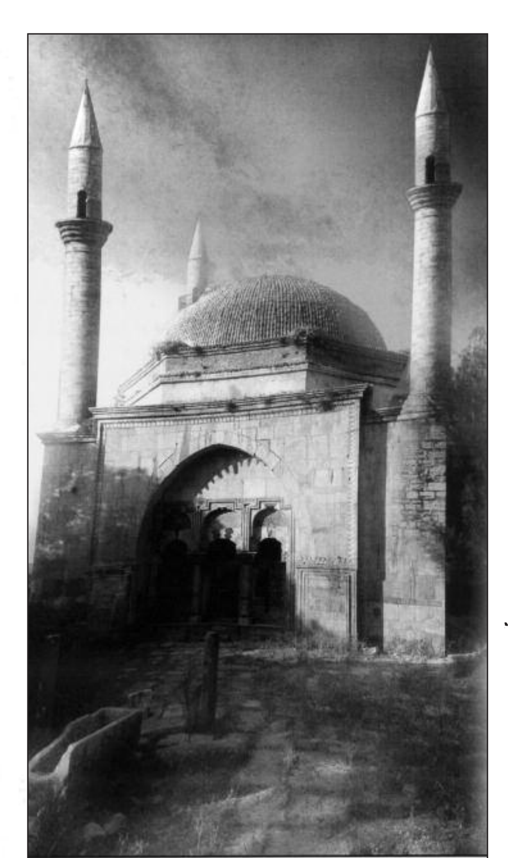
non loin du Grand Bazar. Elle a pour ambition d'asseoir sa réputation de centre académique, à la hauteur de ses homologues occidentales. Le personnel est serviable, surtout envers les universitaires étrangers. Les sujets pouvant intéresser les investigateurs sont couverts ci-dessous. Le gardien peut développer cette liste pour récompenser les propositions originales des joueurs.

Les Frères de la Chair

Actuellement, on ne trouve aucune mention des Frères de la Chair ou d'une organisation semblable. Personne n'a osé exposer leurs secrets, ou vécu assez longtemps pour les publier. Néanmoins, en lisant des livres sur l'histoire récente de Constantinople, un test réussi de **Bibliothèque** exhume des références nébuleuses à une secte criminelle, dont on prétend qu'elle aurait des penchants pour le cannibalisme. Ils se réuniraient dans ce que le seul guide complet de la ville décrit comme « une mosquée en ruine, de teinte rosâtre ».

Sedefkar

Une chronique de Constantinople parle de Sedefkar comme d'un érudit de mauvaise réputation, qui aurait disparu durant la quatrième croisade.
Aucun texte ne parle du Simulacre de Sedefkar.
Toutefois, des tests réussis de **Bibliothèque** et de **Connaissance** permettent de relever une mention des Parchemins de Sedefkar, d'anciens documents détenus dans les collections du musée de Topkapi.



Mosquée

Les investigateurs peuvent avoir l'idée de se renseigner sur les mosquées de Constantinople afin d'en déduire laquelle est la Mosquée du Bout du Monde.
Ce n'est pas une tâche facile. Une carte de 1910 comporte plus de quatre cents mosquées actives dans Constantinople et ses environs. Certaines sont des églises de l'époque byzantine, transformées depuis. D'autres ont été construites durant l'époque ottomane. Chaque année, de nouvelles mosquées ouvrent leurs portes, des anciennes sont reconstruites et d'autres sont désertées. Les investigateurs peuvent se concentrer sur les églises byzantines converties. Malheureusement pour eux, la Mosquée du Bout du Monde est plus récente. Limiter leurs recherches sur les mosquées délabrées ou ayant mauvaise réputation finit par mener à la Mosquée rouge, comme noté précédemment. Cela nécessite un test réussi de **Bibliothèque** et la connaissance du turc, ainsi que deux jours complets de travail pour éliminer tous les candidats d'une longue liste.

Garaznet

Dans le palais de Topkapi (cf. page suivante), les investigateurs peuvent apprendre le nom de Garaznet. Un test de **Bibliothèque** détermine que cet érudit kurde vivait il y a quatre siècles. On sait peut de choses sur lui, si ce n'est qu'il n'a laissé aucun descendant. Il est enterré au cimetière d'Üsküdar.

Le Simulare du Diable

Les investigateurs penseront peut-être à consulter le *Simulare du Diable*, le manuscrit latin qu'ils peuvent trouver à Venise. Sedefkar l'hérétique a été découvert et tué dans sa tour Rouge, sur la rive sud de la Corne d'Or. La Mosquée du Bout du Monde a été construite au même endroit.
Avec l'aide d'un guide autochtone, il faut une demi-journée de déambulations dans le quartier pour trouver une mosquée en briques rouges dans la zone correspondante. Consultez « La Mosquée rouge », ci-dessous.

Rumeurs

En dehors des lieux de savoir, la meilleure source d'information de Constantinople reste les marchés et les salons de thé, où l'on peut entendre toutes sortes de rumeurs et d'histoires vieilles ou récentes.

Les enfants disparus

Deux fois plus d'enfants ont disparu que ce que disent les journaux. La plupart viennent de familles pauvres qui n'ont pas alerté les autorités ou dont les plaintes ont été ignorées. Le dernier ragot dit que le fils d'une riche famille européenne vient d'être enlevé. Peut-être la police va-t-elle enfin réagir.

Prisonniers des Frères

Les Frères de la Chair étant originaires de Constantinople, c'est là qu'ils sont les plus puissants et les plus nombreux. Leurs espions et leurs agents infiltrent les ambassades et les organisations officielles.
Selim Makryat a ordonné aux Frères de guetter le retour du Simulacre, et de lui faire remonter les informations au plus vite. Dès qu'il sera prévenu de leur arrivée, Selim demande aux Frères de s'emparer des investigateurs. S'ils préparent leur embuscade principale au cimetière d'Üsküdar, ils peuvent aussi agir plus tôt, à la discrétion du gardien.
Faites attention à ce que disent les investigateurs, et à qui. Qui sait où se cachent les espions des Frères ? Si les investigateurs dévoilent leurs intentions, le culte passe à l'action en force.
Une fois les investigateurs capturés, on leur bande les yeux avant de les emmener dans une cachette de Stamboul, comme un entrepôt vide ou l'une des citernes. Selim ne les amène pas à la Mosquée rouge, afin d'éviter que l'on signale des étrangers escortés de force dans son voisinage. Pour la suite, consultez la section « Üsküdar », et menez l'interrogatoire et l'invocation de la Bête de Chair de la même façon, en changeant simplement leur emplacement.

Beylab le Suant

45 ans, l'homme qui en savait trop

APP	09	Prestance	45 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	18	Corpulence	90 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D6
Points de vie	17
Santé mentale	71

Compétences

Athlétisme	20 %
Baratin	75 %
Histoire turque	85 %
Suer abondamment	99 %

Langues

Anglais	35 %
Français	25 %
Turc (langue maternelle)	60 %

Combat

• bagarre	30 %
Dégâts 1D3 + 1D6	

Mosquée, Frères, Simulacre

Quand ils posent des questions sur la Mosquée du Bout du Monde, les Frères de la Chair ou le Simulacre de Sedefkar, les investigateurs reçoivent trois types de réponses. Lancez 1D10 pour déterminer laquelle :

1 la personne sait quelque chose, mais elle a trop peur pour en parler, ce dont on peut se rendre compte à l'aide d'un test de **Psychologie**. Si on insiste, elle s'enfuit.

2-9 la personne ne sait rien du tout.

10 la personne est un agent des Frères, ou l'un d'eux se trouve à proximité. Les investigateurs sont repérés.

Beylab le Suant

Si les investigateurs se renseignent dans les marchés, sur le bazar aux épices ou plus particulièrement dans le Grand Bazar, ils peuvent entendre parler à voix basse d'une source d'informations infaillible : Beylab le Suant. On le trouve dans un bain turc du front de mer, à Pera.

Les services de Beylab sont loin d'être gratuits, mais il sait tout sur tout le monde. Sur les marchés, on parle de lui avec un mélange de crainte et de respect. Il aime les étrangers, qui paient plus que les Constantinopolitains. Feyar prévient les investigateurs de se méfier de lui, qu'il a mauvaise réputation. Pourtant, quelle que soit la question, son nom revient encore et encore.

Pour le contacter, il faut envoyer un message aux bains turcs, annonçant l'heure et le jour du rendez-vous. Beylab se libérera, si on lui laisse au moins une journée d'avance.

Beylab n'apprécie guère qu'on le fasse attendre. Si les investigateurs ne se présentent pas à l'heure, ils n'auront probablement pas de deuxième chance.

La police

Bien qu'il reste des centaines d'affaires non résolues qui pourraient être l'œuvre des Frères de la Chair, la police nie farouchement qu'une telle secte pourrait exister dans la Turquie contemporaine. En ce qui concerne les disparitions d'enfants, des esclavagistes ou d'autres criminels doivent être responsables, rien de plus. Plus les investigateurs insistent, moins les policiers apprécient leur présence.

Le musée de Topkapi

Moitié mosquée, moitié palais, moitié salle au trésor et moitié lieu d'enseignement, le musée est une des merveilles de Constantinople. Toutefois, aux yeux de ses fonctionnaires, les Parchemins sont une disgrâce et une gêne, qui ne donnent pas une bonne image de la Turquie. Pour apprendre leur existence en lisant le catalogue du musée, les investigateurs doivent déjà réussir un test de **Bibliothèque**.

D'après ce catalogue, quatre parchemins apparaissent dans les collections.

Pour y accéder, les investigateurs doivent convaincre le directeur, le professeur Azap, un Turc traditionaliste n'aimant guère les étrangers, surtout s'ils portent des noms grecs, slaves ou anglais.

Lui parler des Parchemins de Sedefkar ne fait rien pour arranger son humeur. Mais si les investigateurs comptent un universitaire, et qu'ils réussissent un test de **Persuasion**, il les autorise à voir les manuscrits, mais pas à les étudier. Azap est insensible au **Baratin** à moins qu'on lui suggère que leur étude redorera la position de la Turquie sur le plan mondial, lui valant le respect des Européens et des Égyptiens.

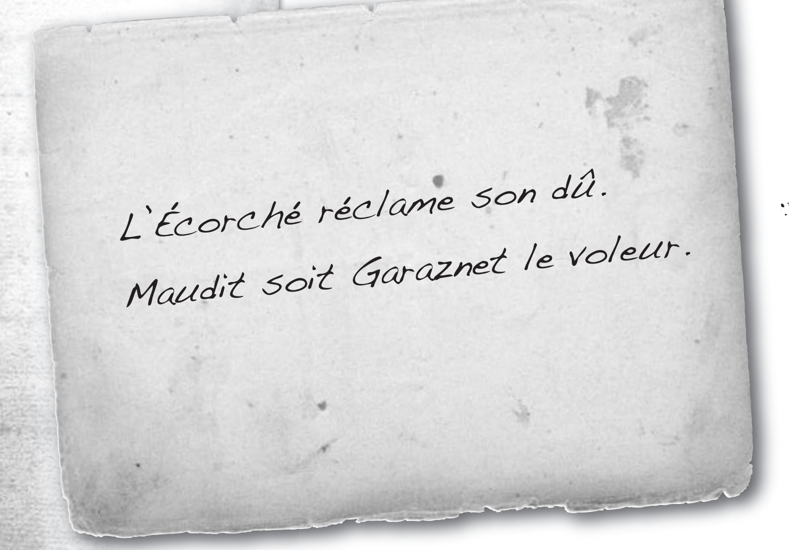
Hélas, les tubes contenant les parchemins sont vides, à l'exception d'une note en turc (**Document constantinopolitain n° 2**).

Les Frères ont dérobé les Parchemins depuis longtemps, mais la note a été ajoutée ces derniers jours, pour conduire les investigateurs dans une embuscade, sur la tombe de Garaznet, dans le cimetière d'Üsküdar. Vous trouverez plus de détails dans la section « Ce que sait Beylab », page 41.

Garaznet est un érudit kurde, mort il y a environ quatre siècles. On sait peu de choses sur lui, si ce n'est qu'il n'a pas eu de descendants et qu'il est enterré au cimetière d'Üsküdar.

Si les investigateurs vérifient les registres, afin de savoir qui a manipulé les parchemins en dernier, ils ne trouvent qu'un nom : Selim Makryat, en 1823. Il n'est mentionné nulle part ailleurs.

Document constantinopolitain n° 2


L'Écorché réclame son dû.
Maudit soit Garaznet le voleur.

Sortie de nuit

Si les investigateurs souhaitent se distraire, ils peuvent sortir dans les nombreux cafés et admirer un spectacle de danse du ventre, une ancienne coutume turque. Une partie de la faune nocturne est moins plaisante.

Le gitan et l'ours

La nuit, le groupe est filé par un montreur d'ours. Il semble d'abord inoffensif, un gitan parmi d'autres, tenant un ours en laisse. Toutefois, ils ne se montrent jamais totalement, restant à moitié dans l'ombre. Lorsque les investigateurs le croisent dans la rue, un test d'**Écouter** permet de l'entendre murmu-

12 Frères de la Chair

Adorateurs déments

	CON	DEX	FOR	TAI	POU	PV
Un	15	16	16	09	08	12
Deux	08	16	15	13	14	10
Trois	13	15	11	16	06	14
Quatre	13	15	14	11	11	12
Cinq	09	14	15	12	09	10
Six	14	14	13	12	11	13
Sept	11	13	13	12	10	11
Huit	12	31	13	14	11	13
Neuf	11	12	11	14	07	12
Dix	14	12	14	13	11	13
Onze	08	11	13	13	09	10
Douze	17	11	14	15	10	16

À la discrétion du gardien, une partie des Frères peut avoir des membres d'hommes morts, ce qui augmente leurs compétences. Voici quelques exemples :
Bras : FOR 18 ; les dégâts passent à 1D6.
Oreilles : Écouter 60 %.
Yeux : Trouver objet caché 60 % ; permettent de voir dans le noir.
Visage : entre 03 et 18 en Apparence.
Doigts : DEX 16 ; Métier (pickpocket) 60 %.
Mains : FOR 16 ; Armes blanches : cimeterre 40 %, dégâts 1D6+2 + 1D4.
Jambes : Déplacement 9 ; Corps à corps : coup de pied 40 %, dégâts 1D6 + 1D4.
Langue : permet de prononcer des langues non humaines.

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de magie 12
Déplacement 8

Compétences
Athlétisme 25 %
Discrétion 30 %
Écouter 40 %
Pister 25 %
Ecorchement d'humain 25 %
Trouver objet caché 40 %

Langues
Turc (langue maternelle) 60 %

Combat
• Couteau à écorcher du culte 40 %
Dégâts 1D3+2 + 1D4

Sortilèges : Contrôler la Peau*, ainsi que Transfert de Morceaux de Corps* à la discrétion du gardien. Certains peuvent connaître un ou deux sorts supplémentaires, comme Création de Bête de Chair*.

Perte de SAN : 0/1 lorsque l'on affronte un Frère à qui l'on a visiblement greffé des membres prélevés sur d'autres personnes. 0/1D4 si ces membres sont reconnaissables comme ceux d'une connaissance ou d'un ami.

rer : « Faites attention, mes amis ». Puis, lui et son ours s'évanouissent dans la foule.
À chaque nouvelle rencontre, le gitan se fait de plus en plus inquiétant. Parfois, lui et l'ours paraissent se fondre en une seule forme fantastique. Même séparées, leurs silhouettes restent perturbantes et angoissantes.
Le gitan est en fait Mehmet, et l'ours une créature étrange qu'il a invoquée et qui l'informe en permanence des activités des investigateurs. Ses caractéristiques exactes n'ont pas d'importance, puisque les investigateurs ne le verront jamais de près, sauf sous sa forme d'ours. Le gardien devrait rester extrêmement vague sur leur nature. Ayant changé de visage, Mehmet se présentera sous le nom d'Aktar, comme décrit dans « L'histoire du gitan », p.47.
Il suit les investigateurs, espérant les secourir lors de l'attaque des Frères et ainsi gagner leur confiance. Si l'opportunité ne se présente pas, notamment s'ils ne tombent pas dans le piège du cimetière, Aktar les aborde directement pour leur raconter son histoire. Consultez le début de la section « La Mosquée du Bout du Monde ».

Les Frères de la Chair

Lors de chacune de leurs sorties nocturnes, les investigateurs essuieront une attaque des Frères. Tous leurs membres ne sont pas aussi subtils. Quand ils verront les ennemis de leur maître traverser une ruelle obscure, ils auront du mal à résister à la tentation.
Au cours de ces rixes, les Frères cherchent avant tout à capturer autant d'investigateurs que possible. Ils visent en priorité les meneurs ou ceux qui semblent en savoir plus que les autres. Emmenés à la Mosquée du Bout du Monde, ils sont torturés à l'aide de la Malédiction de l'Enveloppe Putride



Les investigateurs croisent à plusieurs reprises le même gitan montreur d'ours. Son air étrange met mal à l'aise, sans que l'on puisse dire pourquoi.

Sir Douglas Rutherford

55 ans, haut-commissaire adjoint britannique en Turquie

APP	14	Prestance	70 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de vie	12
Santé mentale	63

Compétences

Athlétisme	25 %
Crédit	70 %
Être plus intelligent qu'il n'y paraît	65 %
Goûter le porto et le sherry	88 %
Persuasion	55 %
Servir la couronne	85 %

Combat

• Revolver .32	30 %
Dégâts 1D8	



Les investigateurs peuvent avoir un allié de poids à l'ambassade

jusqu'à ce qu'ils révèlent la cachette du Simulacre et tout ce qu'ils savent. Cela ne devrait pas prendre plus de deux heures. Puis, ils sont découpés pour fournir des pièces de rechange aux Frères. Quand les investigateurs restants croiseront une personne portant la peau de leurs amis, le choc sera terrible (nécessitant un test de Santé mentale).

La supplique du haut-commissaire adjoint

Dans les clubs et les hôtels britanniques, il se dit que le haut-commissaire adjoint en Turquie, un éminent diplomate anglais, souhaiterait confier une enquête à des agents extérieurs. On peut en déduire qu'il ne fait pas confiance aux polices turques et interalliées.

Si les investigateurs ont eu les honneurs de la presse (suite aux attaques des Frères ou au meurtre de Beylab) ou si le représentant de Sa Majesté a d'autres raisons de les connaître (peut-être à cause de l'étrange affaire ayant récemment eu lieu sur la ligne Londres-Liverpool, cf. le scénario optionnel *Le train de la mort*), alors Sir Douglas peut prendre l'initiative de les contacter. Dans ce cas, ils recevront une convocation urgente, accompagnée d'une voiture à leur disposition pour les conduire à l'ambassade, dans le quartier de Pera-Galata.

Sir Douglas reçoit les investigateurs de suite. Cependant, il refuse de laisser entrer les citoyens turcs, dont Feyar.

Sir Douglas Rutherford

Le haut-commissaire adjoint est un homme grand, mince, légèrement arqué, avec le nez aquilin et des cheveux gris. Il a l'habitude de claquer des mains pour ponctuer son discours. Prétentieux, snob et xénophobe, mais d'un flegme typiquement anglais, il peut s'avérer un allié précieux.

À l'heure actuelle, il est anxieux. La nuit dernière, son fils a été enlevé, dernière victime en date des kidnappeurs en série. Oubliant le protocole, il implore les investigateurs de le retrouver, en appelant à la fraternité d'étrangers perdus sur cette terre étrangère. Il leur offre de l'argent, mais surtout, toute l'aide qu'il peut leur apporter, vu sa position et son influence non négligeable en ville.

Le jeune James Rutherford, âgé de 9 ans, a été vu pour la dernière fois dans le jardin de l'ambassade. Sir Douglas soupçonne les domestiques. Il convoque les Turcs si les investigateurs souhaitent les voir. Ce sont principalement des hommes de ménage et des jardiniers. Les autres sont britanniques. Des investigateurs alertes remarquent (en réussissant un test de **Trouver objet caché**) qu'un serviteur présente des cicatrices étranges autour des yeux et des oreilles. En l'examinant de plus près, ils constatent que cet homme, nommé Kuredeff, a un regard morne et fixe : des yeux cadavériques. C'est un espion des Frères de la Chair.

Plutôt que de risquer un interrogatoire, Kuredeff tente de s'échapper. Capturé, il hurle : « Les Frères ont le garçon et tous les enfants ! Vous êtes perdus. La Bête de Chair va venir. Bientôt, vous dormirez entre les bras de l'Écorché. » Alors, le tatouage de son avant-bras se met à bouger, activant un sort destiné à l'empêcher de parler. Sa bouche s'ouvre en grand, mais plus aucun son n'en sort. La peau de son visage se liquéfie, coulant entre ses lèvres et dans sa gorge. Il étouffe (perte de 1/1D6 points de Santé mentale). Après cela, Rutherford sera prêt à tout pour aider les investigateurs.

Le haut-commissaire adjoint pense que les activités criminelles perpétrées aux alentours de la Mosquée rouge sont liées aux personnes qui détiennent son fils. La police prétend n'avoir rien trouvé lors de sa fouille des lieux. Rutherford peut dire aux investigateurs où elle se trouve. Il estime qu'une deuxième visite de la police ne donnerait pas de meilleurs résultats. Il admet disposer de moyens spéciaux mis en place par le gouvernement de Sa Majesté. Mais cette affaire est pour l'instant d'ordre privé. De plus, ces ressources sont actuellement engagées dans des activités secrètes le long de la frontière gréco-turque.

Sir Douglas dit avoir entendu parler d'un homme au courant de tout, un certain Beylab le Suant. Peut-être saura-t-il où est détenu son fils.

Quand il a disparu, alors qu'il jouait dans le jardin, James portait des vêtements turcs, comme à son habitude. Rutherford explique que son fils a beaucoup bronzé sous le soleil d'Orient, et qu'il jouait à se prendre pour un gamin des rues. Peut-être a-t-il été emmené par erreur.

Puis, Rutherford se demandera à voix haute : « Cependant, s'ils l'ont emporté par erreur, qu'est-ce que cet espion faisait ici ? » Les investigateurs peuvent arriver à la même conclusion. Rutherford réalise alors que ces « Frères », quels qu'ils soient, doivent espionner toutes les ambassades, continuellement. Cela n'a pas de conséquence pour les investigateurs, à moins qu'ils n'aient choisi de se cacher dans une autre ambassade. Dans ce cas, en y revenant, ils découvrent que tout ce qu'ils avaient pu cacher a disparu.

La Mosquée rouge

Quand les investigateurs se rendre à la Mosquée rouge (ou Mosquée du Bout du Monde), ils ne trouvent qu'une entrée, et elle est bien gardée.

Visiblement abandonné et décrépit, le bâtiment n'incite pas les touristes ou les dévots à s'y intéresser. Ses murs sont maculés de boue et de saleté. Des animaux morts et des détritus sont empilés contre le portail. La double porte, toujours fermée, donne sur une petite entrée.

Quelle que soit l'heure, au moins une demi-douzaine de jeunes Frères traînent en permanence autour de la mosquée, certains du côté du porche, d'autres dans l'entrée. Leur couverture de bande criminelle est tout à fait au point. Ils proposent de vendre de « jolies choses » aux touristes de passage, visiblement des objets volés. Ils sont là pour décourager les investigateurs d'entrer dans la mosquée.

L'entrée, autrefois censée inspirer la foi, est dorénavant aussi froide et nue qu'une tombe. Suspendu au fond de la pièce, un rideau mité, qui a dû être un tapis persan inestimable dans une autre vie, occulte la vue du dôme de la mosquée.

La plupart des Frères attendent ici. Ils s'avancent d'un air menaçant sur les investigateurs qui arrivent jusque-là. Ils feraient mieux de tourner les talons. Il n'y a rien de suspect dans la pièce, pas plus que d'indices.

Toutefois, si les investigateurs sont connus des adorateurs, ils vont prendre l'air faussement bravache, avant de feindre une retraite à travers le rideau, pour laisser les investigateurs entrer dans la mosquée. Alors, ils les prendront à revers, bloquant la sortie et refermant le piège. Consultez la carte et la section sur la mosquée pour décrire les lieux et leur topologie.

Les investigateurs ne trouvent aucun autre moyen d'entrer. Cependant, s'ils surveillent la porte pendant un jour ou deux, ils ne voient aucun membre du gang entrer ou sortir, ce qui implique qu'ils utilisent d'un autre passage (cf. « Le passage secret », p.49). Dans cette section, le gitan Aktar guide les investigateurs dans la citerne et jusqu'à la mosquée, mais des investigateurs discrets pourraient y suivre certains des Frères.

Beylab

Autrefois, Beylab le Suant ne craignait rien, ni personne. Les Frères l'ont fait changer d'avis, et il est dorénavant leur obligé. La secte a eu le temps de le prévenir de ne donner aux investigateurs que des informations qui les conduiront au cimetière d'Üsküdar. Selim a décidé que le rendez-vous avec Beylab devait être aussi convaincant que possible. Il va le faire tuer, comme s'il voulait l'empêchait de parler.

Les investigateurs peuvent faire passer le message dans le marché : ils aimeraient voir Beylab. Ils conviennent d'une date et d'un lieu de rendez-vous, un bain public de Pera, sur la rive nord de la Corne d'Or.

Pour traverser, le plus rapide est le pont de Galata, mais il est constamment embouteillé. Ce n'est pas un problème si les investigateurs voyagent directement de l'hôtel Pera Palace, mais s'ils menaient des recherches à Stamboul, ils doivent revenir. Le gardien devrait leur mettre la pression en rappelant que Beylab ne supporte pas les retards. Ils doivent s'orienter dans une cité inconnue et atteindre une destination étrange avant une heure précise de l'après-midi. L'agitation et la panique envahissant les rues offriront un contraste saisissant avec l'ambiance paisible et spectrale des bains.

Les bains publics

Les bains turcs sont une institution millénaire, toujours populaire à Constantinople. Dans cet établissement particulier, hommes et femmes disposent de salles séparées. (D'autres sont ouverts à des horaires différents selon les sexes.) Les deux sections suivent les mêmes coutumes, à une exception près : les femmes ne portent pas de serviettes, se promenant traditionnellement nues.



La Chose-Beylab, la Chose de la Tombe

Création d'Animer la Chair

CON	40	Endurance	99 %
DEX	8	Agilité	40 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	20	Corpulence	99 %
INT	5	Intuition	25 %
POU	1	Volonté	5 %

Valeurs dérivées

Impact	(sans objet)
Points de vie	30
Points de magie	1
Déplacement	7

Compétences

Bouillonner et siffler	99 %
Couler	99 %
S'attacher à une cible	99 %
Trouver une victime	99 %

Attaques

Attaques par tour : 1/2/3

La Chose attaque en coulant autour des pieds de ses victimes, qu'elle ébouillante de sa chair brûlante.

Cibles multiples : La Chose peut attaquer jusqu'à trois cibles se trouvant devant elle. Elle doit alors diviser ses chances de succès par le nombre de cibles : 90 % pour une, 45 % pour deux et 30 % pour trois.

• Contact 90 % ou moins
Dégâts 1D4 et agrippement*

* La chose s'attache à ses victimes. Il faut réussir un test de **Force** opposé à la sienne pour l'arracher à sa proie.

Armure : 7 points de chair caoutchouteuse. La Chose est vulnérable à l'eau. Lui verser un volume équivalent à 1 point de TAI lui inflige 1 point de dégâts.

Perte de San : 1/1D8+1



Les bains turcs sont composés de trois pièces.

• La première est le *camekan*, ou vestiaire. Là, le client retire ses vêtements en entrant, et les remet en partant. On peut également s'y allonger et boire du thé après le bain.
• La deuxième est le *sogukluk*, une pièce où le baigneur patiente dans un air chaud, en préparation de la vapeur à venir.
• La dernière est le *haratet*, ou le bain de vapeur proprement dit. La température monte jusqu'à 50 degrés.

Cinq Frères de la Chair sont présents dans les bains, quatre clients et un serveur, actuellement occupé à trier des serviettes dans le *sogukluk*. Les autres sont des clients des bains, deux hommes et deux prétendues femmes. Ces dernières sont en fait des hommes altérés pour ressembler à des femmes.

Rencontre avec Beylab

En arrivant, on dit aux investigateurs que seuls les clients ont le droit d'entrer dans les bains. Pour rencontrer Beylab, ils doivent donc se déshabiller et aller dans l'*haratet* vêtus d'une serviette.

Les investigatrices ne peuvent pas le voir, puisqu'elles sont cantonnées à l'autre partie de l'établissement. Celle-ci est occupée par deux serveuses et cinq clientes, dont deux adorateurs. Les deux Frères-femmes sont prêts à bondir sur des investigateurs posant des problèmes.

Les investigateurs de sexe masculin peuvent rencontrer le Suant. Entrant dans un monde aux limites floues, plein de vapeur, ils sont rapidement couverts de sueur. Le sol et les murs sont en marbre. Des ouvertures en forme d'étoiles sur le plafond laissent passer de minces rais de lumière qui ne suffisent pas à percer le brouillard. D'épais blocs hexagonaux, chauffés par en dessous, sont disposés dans la pièce. Les clients s'allongent dessus, après s'être lavés à l'un des lavabos en marbre occupant les coins.

Sur une couchette en pierre est étendu un homme incroyablement obèse. La sueur gouttant abondamment sur son corps explique son surnom : c'est Beylab le Suant. Huit autres clients, six réels et deux adorateurs, sont présents, ainsi que trois serveurs. L'un masse un homme et l'autre lave un client à l'eau savonneuse. Quand les investigateurs abordent Beylab, il lève une main grassouillette. Le seul moyen d'être à l'aise dans l'atmosphère oppressante des bains est de s'allonger à son tour. Ainsi, ils peuvent fixer les fausses étoiles au plafond en écoutant ce qu'il a à leur dire.

Tout d'abord, il leur répète encore et encore que Beylab sait tout, que l'on peut lui demander n'importe quoi, le tout dans un anglais correct, quoiqu'avec un fort accent.

Qu'on lui parle des adorateurs, du rituel, du Simulacre, des enfants disparus ou de n'importe quoi, Beylab fait la même réponse, que lui a préparée Selim. Il la débite avec conviction, persuadé que sa survie en dépend.

• La ville abrite un groupe de maniaques qui vénère une statue perdue.
• Beylab a entendu dire que cette statue vient d'être retrouvée. C'est un trésor fabuleux, pourtant source de bien des maux.
• Beylab pense que la secte est responsable de l'enlèvement d'une douzaine d'enfants, dans un but inconnu. Aucun n'a été proposé à la revente. (Les investigateurs devraient être choqués par la nonchalance avec laquelle Beylab dit cela, comme si les enfants n'étaient qu'une forme de marchandise comme une autre.)
• Il y a des adorateurs parmi les fonctionnaires de la ville.
• La secte se réunit en secret dans la Mosquée rouge abandonnée, de l'autre côté de la Corne d'Or. Elle est bien gardée.
• Briser la statue arrêtera la secte.
• On dit qu'il n'existe qu'un moyen de la détruire, un rituel magique.
• Un érudit kurde, Garaznet, est enterré dans l'ancien cimetière d'Üsküdar, sur la rive asiatique de la ville. Le rituel se trouve dans sa tombe. La secte avait ses ennemis, cet homme en faisait partie.
• Le rituel et la statue ont deux visages : ils peuvent être utilisés pour le bien ou pour le mal. Le Kurde savait comment lui faire suivre le chemin du bien.
• Durant la journée, des gens entretiennent les tombes. Pour violer la tombe de Garaznet, pénétrez dans le cimetière de nuit, avec des pioches et des pelles.

Beylab est réduit au silence

Beylab s'interrompt. Le claquement des sandales sur la pierre résonne, les hommes marchant dans la brume. On distingue de vagues silhouettes, déambulant de-ci de-là. Beylab se penche, remplissant une louche pour

s'asperger d'eau fraîche. À ce moment, un adorateur surgit derrière lui, et lui tranche la gorge avant qu'il n'ait pu prononcer un mot (perte de 0/1D4 points de Santé mentale).
D'un bond, l'assassin descend de la couchette. Les investigateurs réussissant un test d'**Écouter** entendent le rugissement des flammes dans le sous-sol. Ils ont un tour pour descendre de la pierre à leur tour, après quoi des flammes fusent du sol, entourant la couchette et incinérant le corps de Beylab, encore secoué par les spasmes de l'agonie.
Les adorateurs se faisant passer pour des clients continuent la supercherie, à moins que les investigateurs ne semblent sur le point de partir à la poursuite de leur Frère. Si un investigateur déclare observer les autres clients, un test réussi de **Trouver objet caché** lui permet de remarquer les cicatrices autour des membres morts des Frères nus. Ce sont les doigts et les oreilles pour les hommes, et bien plus pour les femmes.

La chose-Beylab

La chair de Beylab glisse sur les côtés, ne laissant qu'un squelette dégoulinant. Les os se séparent et chutent sur le sol dans un clapotis morbide. Sans un bruit, une nouvelle chose faite de chair sanglante et fumante se lève et s'ébroue. Quelques instants plus tard, elle forme un épais tapis rouge tacheté, d'où émane une malveillance perceptible. Alors, elle se traîne et s'écoule lentement mais sûrement entre les pierres. La perte de Santé mentale est de 1/1D8+1 points.
Dans une éclaboussure, elle s'enroule autour des pieds et des chevilles des investigateurs. La chair brûlante remonte ensuite sur leurs mollets et leurs genoux. La chose peut attaquer jusqu'à trois investigateurs à la fois. Si elle s'en prend à une seule cible, elle la recouvre intégralement en trois tours, s'attarde jusqu'à l'avoir tuée, puis passe à une autre cible.
Un test réussi de **Sciences de la vie (histoire naturelle)** suggère que ce qui brûle devrait être gêné par l'eau. La bassine de Beylab est toujours là, à côté de son squelette. La Chose-Beylab peut encaisser 30 points de dégâts avant d'être dissoute en morceaux de chair inanimée. En théorie, il faut verser l'équivalent de 30 points de TAI sur la chose pour la tuer. À la discrétion du gardien, les investigateurs peuvent traîner un compagnon en cours de digestion jusqu'à un bassin proche, et les immerger tous les deux, lui et le monstre. Son sacrifice n'aura pas été vain.
Si les investigateurs préfèrent la fuite au combat, les hurlements atroces des innocents qu'ils abandonnent derrière eux leur imposent à chacun une perte de 1D6 points de Santé mentale.

Üsküdar

Dans les années vingt, aucun pont n'enjambe le Bosphore. Pour se rendre à Üsküdar et à son cimetière, les investigateurs peuvent prendre le ferry ou louer un bateau.
Un ferry part toutes les deux heures jusqu'à 23 h. Dans un sens ou dans l'autre, la traversée prend une heure. Des étrangers chargés de pelles et de pioches auront l'air suspects, peut-être au point d'attirer l'intérêt de la police. Si les investigateurs souhaitent creuser en toute discrétion, ils prendront le

Les quais sont un lieu de rassemblement pour les contrebandiers et les individus louches de toute sorte. Parmi eux, un homme est prêt à conduire des étrangers portant pelles et pioches jusqu'au cimetière, contre une récompense ad hoc.



Hakim l'Insoumis

41 ans, capitaine en eaux troubles

APP	08	Prestance	40 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de vie	13
Santé mentale	45

Compétences

Athlétisme	50 %
Connaître la valeur des choses	77 %
Métier (pickpocket)	55 %
Navigation	45 %

Langues

Anglais	15 %
Turc (langue maternelle)	40 %

Combat

• Petit couteau	55 %
Dégâts 1D4 + 1D4	

dernier bateau et resteront sur cette rive jusqu'au matin.
Louer un bateau offre plus d'intimité, mais le prix n'est pas le même. Engager le capitaine d'une barque à moteur pour six à huit heures coûte presque 10 livres.

Hakim

Sur les docks, un marin de mauvaise réputation, Hakim, va régulièrement pêcher sur la mer de Marmara à bord d'une barque à moteur. S'il voit les lanternes et les outils d'excavation des investigateurs, il ne leur pose pas de question. Par contre, il double son tarif, soit environ 20 livres, expliquant aux effendis qu'ils ont oublié de mentionner les risques qu'ils lui font prendre.
Large et bedonnant, Hakim a le regard fuyant. S'il pense que les passagers ne sont que des imbéciles désarmés, lui et ses trois hommes d'équipage tentent de les assassiner durant la traversée. Ils comptent jeter leurs corps par-dessus bord et revenir au port pour dormir du sommeil du juste.
L'argent est la première préoccupation d'Hakim. S'il juge que les risques sont trop élevés, et que les investigateurs ne l'ont pas prévenu de ce qui peut se passer, il va sans doute les abandonner à Üsküdar. À minima, il estime qu'il mérite un bonus.

Au cours de la traversée, faites faire des tests de **Trouver objet caché** et d'**Intuition**. Si les deux réussissent, un investigateur remarque un petit bateau de pêche, suivant une trajectoire parallèle à la leur. L'embarcation reste toujours au loin. Mehmet Makryat se trouve à bord.
Quand Hakim s'approche du rivage, l'autre bateau ralentit et s'arrête en mer.

Le cimetière

Les investigateurs ont probablement amené avec eux quelqu'un parlant turc ou arabe. Ils peuvent aussi se fier aux directions précises du personnel du musée de Topkapi. En cas de besoin, Hakim peut les guider, mais il leur fera payer chèrement ses services. Se nommant érudit en chef de l'équipée, il devient soudainement pompeux.
Les monuments orthodoxes et musulmans se côtoient d'une section à l'autre. De nombreuses pierres tombales et sépultures paraissent dater de l'Antiquité. Le cimetière est immense. Trouver la tombe du kurde nécessite une exploration méticuleuse. Le climat hivernal, la fraîcheur maritime et les ombres fantastiques des cryptes se combinent pour placer cette entreprise de profanation sous des mauvais auspices.
Trouver la bonne tombe prend 1D3 heures. Coincé entre plusieurs stèles plus récentes,



le mausolée de Garaznet est une vieille pierre. Au fil des siècles, ses reliefs ont été presque entièrement effacés par l'érosion de la pluie et des poussières charriées par le vent.
Durant la journée, des visiteurs en deuil parcourent les allées. S'ils voient les investigateurs se mettre à creuser, ils appellent immédiatement la police. Mieux vaut attendre la nuit.

Excavation

La tombe est difficile d'accès, avec toutes ses pierres tombales autour d'elle. Seuls deux investigateurs peuvent creuser en même temps. Si l'un d'entre eux réussit un test de **Science de la vie (histoire naturelle)** ou **Science de la terre (géologie)**, il remarque que la terre n'est pas aussi compacte qu'elle devrait l'être. Pour autant, elle ne montre aucun signe de manipulation récente. Un test réussi de **Pistage** pourrait signaler le même problème. Peut-être quelqu'un s'est-il récemment chargé de ranger les abords de la tombe.
Pendant ce temps, dans le noir, les Frères s'approchent. Dotés d'yeux de macchabées, ils restent hors de portée des torches. Ils attendant le signal, le moment où les investigateurs se mettront à hurler.

Compagnon-des-morts

Au moment où les pelles heurtent le cercueil de pierre dans lequel repose Garaznet, les investigateurs entendent des pas qui s'approchent. Dans la lumière jaunâtre de leurs lampes, entre les pierres tombales ébréchées, se dessine une silhouette étrange, celle d'un homme dont la peau fait des plis pendant lamentablement, vêtu de haillons et montrant les dents. Il baragouine un charabia incompréhensible.
Si Hakim ou Feyar est présent, il identifie aussitôt un mendiant, un vieux fou qu'on appelle Compagnon-des-morts. Habitant dans le cimetière, il parle sans discontinuer aux esprits qui, il en est certain, souffrent de la solitude et ont besoin d'être rassérénés. Totalement inoffensif, il saute sur une tombe et s'installe pour regarder les investigateurs travailler. Les yeux brillants, il lance quelques commentaires en turc. Le reste du temps, il sifflote un vague air. « Ils sont agités ce soir. Oh oui. Ils sont nombreux à remuer dans les ténèbres. » Quoique personne ne puisse s'en rendre compte, il parle des Frères qui préparent leur embuscade, plutôt que des morts.
Quand les investigateurs s'écartent avant de soulever le couvercle de pierre recouvrant les prétendus restes de Garazmet, Compagnon-des-morts les encourage, gloussant et applaudissant. « Oui, c'est ce qu'il veut. C'est ça ! Approchez-vous. Tenez-lui compagnie ! » Il continue jusqu'à ce que les investigateurs plantent leurs pioches dans la fente et s'apprêtent à lever le couvercle. Alors, le vieil homme braille : « Ne le faites pas sortir ! » Compagnon-des-morts se jette sur les investigateurs les plus proches, luttant comme un forcené, mais un très faible forcené. Une fois qu'ils l'ont repoussé ou rossé, il se tapit derrière une pierre en sifflant sa désapprobation. Les investigateurs sont libres de prendre leur trophée.

Garaznet révélé

Quand les investigateurs l'ouvrent, une puanteur indescriptible émane du sarcophage. Des tests d'**Endurance** sont nécessaires pour éviter d'être paralysé par la nausée pendant un tour. Étonnamment, le cercueil est rempli à ras bord de chair liquide. Hélas, si ce n'est pas le bon cadavre, c'est la bonne tombe. La dépouille de Garaznet n'est plus là. La nuit dernière, elle a été remplacée par une Chose, formée à partir d'une personne kidnappée au hasard.
La Chose de la Tombe a reçu l'ordre d'attraper un investigateur et un seul, puis de le retenir le temps que les Frères se réunissent. Selim suppose que les amis de la victime resteront pour aider leur ami, ce qui signera leur perte.
La Chose de la Tombe a les mêmes caractéristiques que la Chose-Beylab. Sur ce vaste terrain sec, elle sera bien plus dure à tuer.

Le piège se referme

Quarante Frères attendent dans les ténèbres. Appréciant l'humour de la situation, mais pas le froid, ils sont impatients de voir un miracle de l'Écorché et de capturer les infidèles qu'Il leur a désignés. Pendant que les investigateurs attaquent la Chose, les Frères sortent de leurs cachettes, jaillissant de derrière les pierres tombales dans toutes les directions. Pendant un instant, les investigateurs surpris peuvent penser que les morts viennent de se réveiller pour les emporter.
Armés et en surnombre patent, les Frères veulent capturer leurs ennemis, avant de les conduire vers une autre partie du cimetière où des renforts les attendent.
Pour avoir une chance de s'échapper, les investigateurs doivent abandonner leur camarade attrapé par la Chose de la Tombe. Comptez deux Frères par investigateur au départ, d'autres arrivant à chaque tour. Les Frères vont s'efforcer de saisir et d'immobiliser les adversaires.
Si les investigateurs courent vers le bateau d'Hakim, ils le retrouvent ancré au large. Ils auront beau crier, ils n'auront pas de réponse des personnes à bord (quelles qu'elles soient), et le bateau ne bougera pas. Un investigateur nageant jusqu'à l'embarcation découvre que les Frères sont déjà passés par là. Ils ont tué tous les marins et se sont servis en membres encore utiles (perte de 1/1D4 points de Santé mentale).
Si les investigateurs sonnent l'alarme, trois policiers turcs apparaissent. Ils tentent de les calmer tout en écoutant leur histoire. Hélas, ce sont des adorateurs. Ils ne font que gagner du temps pendant que leurs acolytes encerclent à nouveau les investigateurs.

Compagnon-des-morts

69 ans, vieillard maboul

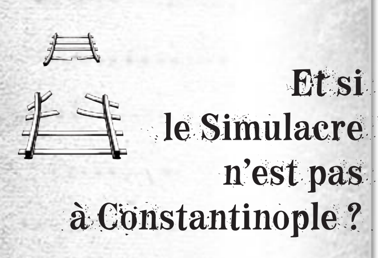
APP	06	Prestance	30 %
CON	18	Endurance	90 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	02	Connaissance	10 %
INT	06	Intuition	30 %
POU	07	Volonté	35 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 13
Santé mentale 21

Compétences
Athlétisme 40 %
Discrétion 99 %
Être confiant 90 %
Glousser joyeusement 65 %

Langues
Grec 20 %
Turc (langue maternelle) 40 %

Combat
• Corps à corps 25 %
Dégâts 1D3



Et si le Simulacre n'est pas à Constantinople ?

Des investigateurs retors peuvent avoir caché une partie ou l'ensemble du Simulacre dans une autre ville. Le chapitre « Reprise de possession » donne déjà quelques conseils à ce sujet, dans la section sur les plans de secours.
Si Selim capture les investigateurs, mais que le Simulacre n'est pas à Constantinople, il change ses plans. L'investigateur rendu fou par l'Enveloppe Putride révélera la position de tous les fragments, où qu'ils soient. Selim envoie ses Frères les chercher. Cela peut prendre des jours, voire des semaines. Tant qu'il n'a pas réuni sa précieuse statue, Selim garde les investigateurs en otage, au cas où il devrait les interroger à nouveau. Plutôt que les abandonner aux langues de la Bête de Chair, il les transporte à Stamboul et les emprisonne dans le minaret-prison de la Mosquée du Bout du Monde, où ils croupissent indéfiniment. Le professeur Smith étant enfermé dans une autre tour, ils ne le croisent pas.
Si une partie des investigateurs se sont échappés, ils peuvent monter une opération de secours. S'ils sont tous capturés, ils sont libérés par Aktar le gitan. Il se glisse dans leur cellule durant la cérémonie où Selim va endosser le Simulacre de Sedefkar. Aktar raconte son histoire à voix basse, puis ils descendent sans bruit l'escalier pour perturber le rituel, comme décrit dans la section « La Mosquée », ci-contre.



Certains investigateurs peuvent parvenir à s'échapper. Laissez-les faire, ce n'est pas gênant. Les adorateurs n'ont besoin que de l'un d'eux.

Otages de Selim

Les investigateurs capturés sont tirés au milieu d'un cercle d'adorateurs, désarmés et attachés solidement à un ancien monument funéraire. Les armes sont posées juste hors de portée, par pure provocation.
Le cercle s'entrouvre pour laisser passer six adorateurs tenant un lourd paquet enveloppé dans une toile huilée. Le paquet bêle, se tortille et gémit. Ils sont suivis de quatre autres adorateurs soutenant Selim Makryat sur une chaise à porteurs. Ils s'arrêtent, ne fléchissant pas malgré le poids. Bien qu'il ne se présente pas, ce Makryat est plus âgé et parcheminé que Mehmet. Il jauge les investigateurs depuis son trône improvisé.
Par l'intermédiaire d'un interprète, il leur demande où ils ont caché le Simulacre, s'il ne le sait pas déjà, et où se trouve le Parchemin de la tête.
S'ils refusent de lui céder ces informations, il leur lance Malédiction de l'Enveloppe Putride, un nouveau sort décrit à la fin de ce chapitre. Au moins l'un des investigateurs est assuré de perdre la raison, et de tout dire.
Ayant appris ce qu'il souhaitait savoir, Selim jette un regard méprisant sur les investigateurs. « Comparés aux véritables érudits, vous n'êtes que des poussières, sans valeur aux yeux de notre seigneur cosmique. Vous mourrez pour apaiser notre maître, l'Écorché. Alors, j'endosserai le Simulacre de Sedefkar et Il m'accordera sa faveur. Que votre agonie contente Sa soif de représailles après vos impertinentes ingérences. » Ayant terminé, il commence à lancer le sort Création d'une Bête de Chair.

La Bête de Chair

L'ouverture de la toile huilée libère douze enfants, vivants mais souffrant le martyre. Ils ont été cousus les uns aux autres avec une ficelle solide, sans logique ou schéma apparent. Chaque bout de chair pouvant être tiré, que ce soit les membres, les torses, le nez ou les oreilles, est cousu sur un autre enfant. Une partie de ces infortunées victimes gémissent et pleurnichent, mais la plupart sont simplement inertes, trop choquées pour pleurer.
La vision est épouvantable, mais une partie pragmatique de l'esprit des investigateurs remarque, à l'aide d'un test de **Trouver objet caché**, que James Rutherford ne se trouve pas parmi eux. Cela ne suffit pas à réduire l'impact du tourment subi par ces enfants, ou la monstruosité de ce crime.
Les adorateurs apportent trois grands baquets, puis commencent à gesticuler autour d'eux. L'air crépite d'énergie magique occulte. En quelques instants, le contenu des bassines se met à siffler et postillonner. L'odeur qui se répand rappelle celle de la Chose-Beylab. Les baquets contiennent de la chair humaine, chauffée et liquéfiée grâce au sort Fondre la chair. Elle est alors versée sur les enfants, sans pitié pour leurs hurlements.
Alors que la chair grasse et brûlante les enveloppe, Selim psalmodie le sort, accompagné par les Frères dont les langues mortes sont capables de prononcer les syllabes secrètes nécessaires à l'incantation. Les chairs fusionnent en une seule masse répugnante. Une fois en place, on ne voit plus que leurs petits yeux fous et leurs bouches d'où sortent des tentacules de chair. L'entité ondule, les bras et les jambes des enfants dépassant de la carapace de chair durcie. Se soulevant sur ces membres fragiles, la Bête nouvellement créée

se déplace lentement, avançant vers les investigateurs horrifiés.

Voir l'abominable formation de la Bête de Chair provoque une perte de 2/2D6+4 points de Santé mentale.

Selim Makryat donne l'ordre du départ, décevant les adorateurs impatients de voir la Bête de Chair dévorer leurs ennemis. Désirant le Simulacre, Selim ne voit pas de raison d'attendre. Les investigateurs dont le regard n'est pas obnubilé par l'approche de la Bête de Chair remarquent qu'une chose sombre et ailée arrache Selim à sa chaise et l'emporte dans le ciel étoilé au-dessus du Bosphore.

Évasion

Les pauvres investigateurs ont plusieurs moyens d'échapper à l'horreur qui leur arrive dessus, et le gardien en improvisera d'autres.

- Ils peuvent briser leurs liens, dans un tour de force. Chaque investigateur a droit à un test de **Force** difficile (-20 %). Un joueur peut demander un deuxième essai, mais un nouvel échec se solde par 1D3 points de dégâts.
- Compagnon-des-morts peut apparaître et les libérer, tout en crachant sur la Bête de Chair. « Méchante, méchante. Pas bien, non, non. Ça ne les fait pas rire, pas rire du tout ! »
- Au moment même où la Bête de Chair va arracher le visage d'un investigateur, un terrible rugissement retentit dans les ténèbres et un ours attaque le monstre. Le combat tourne inexorablement en faveur de la Bête, qui absorbe son adversaire. Mais pendant ce temps, les investigateurs peuvent fuir.
- Alors qu'ils s'échappent, certains adorateurs réalisent ce qui se passe, font demi-tour et se lancent à leur poursuite. Devant eux, une silhouette fait signe aux investigateurs, les encourageant à venir dans sa direction. S'ils le suivent, il les guide jusqu'à son bateau, dissimulé dans les rochers sur le rivage. C'est Mehmet, sous sa couverture d'Aktar le gitan, et c'était son ours.
- Si Feyar est toujours avec les investigateurs, alors Aktar le dénonce comme espion et recommande de s'en débarrasser au plus vite.

Le retour sur le Bosphore se fait dans le calme – enfin, sauf si le gardien a envie de rendre les choses plus intéressantes et d'ajouter une poursuite en bateau.

La Mosquée du Bout du Monde

Une fois arrivé à Stamboul, Aktar mène les investigateurs chez lui, une petite pièce en désordre. Là, leur hôte les invite à s'asseoir et leur offre du thé et des bandages. Alors, il se présente et raconte son histoire (cf. ci-dessous).

Si les investigateurs n'ont rencontré Makryat que sous son rôle de professeur Smith, ils ne voient pas de ressemblance. S'ils l'ont croisé à la conférence du professeur Challenger, ou si Makryat a été contraint de se révéler pour les aider durant la campagne (notamment contre Fenalik), Aktar leur rappelle quelqu'un, mais ils ne savent pas qui. Si vos joueurs sont du genre à s'attarder inutilement sur cet indice mineur, vous pouvez envisager de réduire le POU de Makryat d'un point afin qu'il prenne un nouveau déguisement avec Contrôler la Peau. (Cela ne change pas le fait que son POU passe à 25 lorsqu'il endosse le Simulacre.)

L'histoire du gitan

En racontant son histoire aux investigateurs, Aktar est parfois enragé, parfois ému aux larmes. Il donne un spectacle convaincant.





La Bête de Chair

Monstre rituel

CON	100	Endurance	500 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	30	Puissance	150 %
TAI	50	Corpulence	250 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées
Impact +4D6
Points de vie 75
Points de magie 12
Déplacement 8

Compétences
Sentir une proie 90 %

Attaques
Attaques par tour : 1 par victime

Une Bête de Chair peut effectuer autant d'attaques qu'elle a de cibles à portée. Ses armes sont les longs tentacules charnus qui sortent des bouches des enfants sacrifiés lors de sa création. À la place, elle peut également écraser une seule victime de tout son poids.

Fusion : Les dégâts infligés par une attaque réussie de langue sont minimes, mais elle permet à la Bête d'attirer sa victime jusqu'à elle. Ensuite, il ne lui faut que trois tours pour l'absorber. La victime peut s'échapper en remportant un jet opposé de **Force** contre une Force de 10 le premier tour, de 20 le deuxième et de 30 le troisième. Après le troisième tour, la victime est tuée et absorbée par la bête. Peu après, son visage apparaît sur le corps du monstre et un nouveau tentacule en jaillit. Les vêtements et les possessions sont abandonnés au milieu des traces de sang.

• Langue 50 %
 Dégâts D2 et fusion
• Fusion
Automatique
 Une fois agrippé, prend trois tours
• Écrasement 50 %
 Dégâts 4D6

Armure : 5 points de chair durcie ; les dégâts des armes à feu sont divisés par deux.

Perte de San : 2/2D6 lorsqu'on voit une Bête de Chair. 1/1D4 lorsqu'elle ingère un ami.

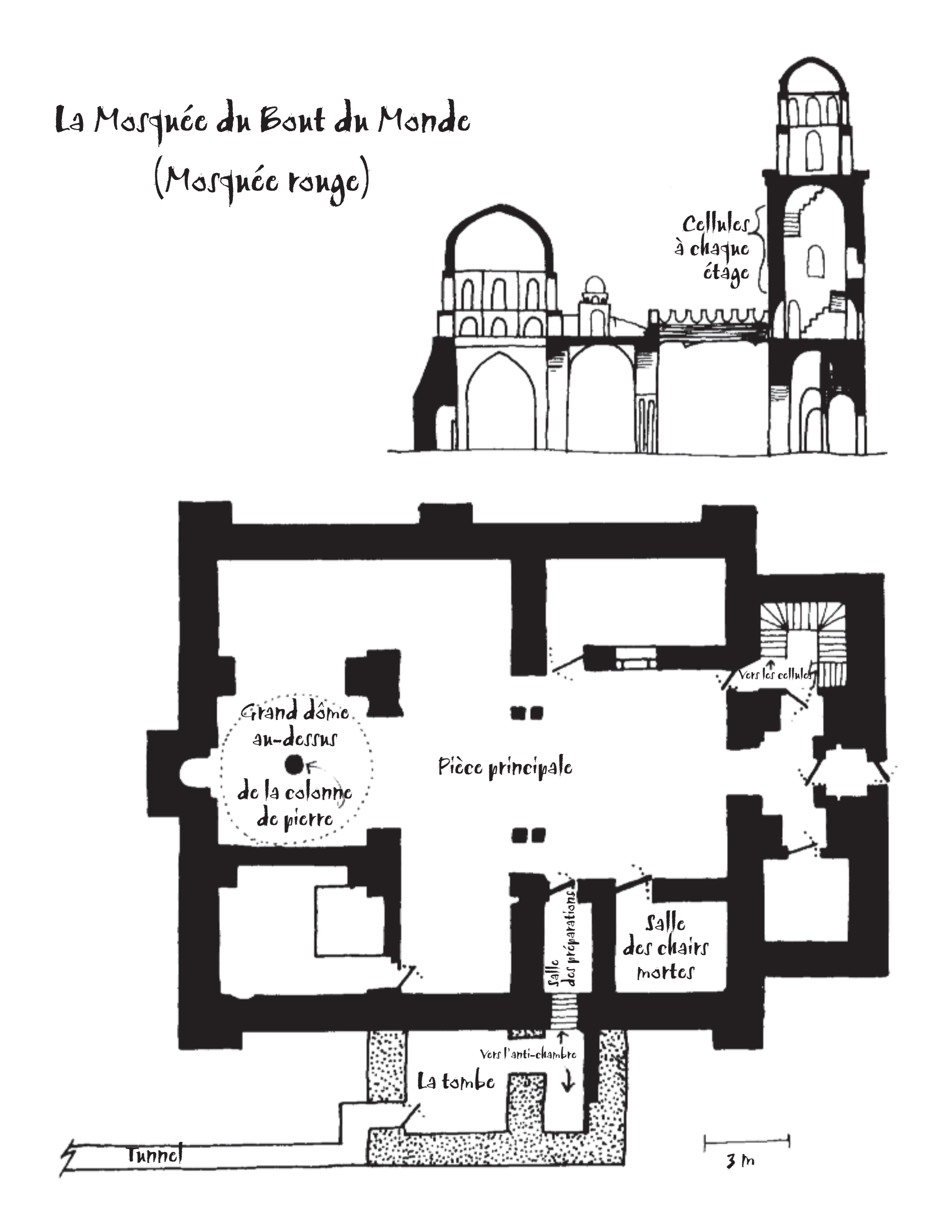
- Je ne suis pas un gitan, mais un Turc déguisé en gitan.
- Je suis un espion. Atatürk m'a demandé d'identifier les individus qui pourraient déstabiliser la future République de Turquie ou fomenter la guerre contre l'Angleterre.
- Je suivais les hommes qui vous poursuivaient. Je les ai vus kidnapper des enfants.
- Évidemment, je les ai dénoncés à la police, mais cela n'a pas eu de conséquence.
- Ils sont venus me chercher. J'ai réussi à m'échapper, mais ils ont emporté ma fille unique !
- J'ai pu les suivre jusqu'à leur cachette, en passant par une citerne toute proche, espérant retrouver ma fille.
- Et je l'ai retrouvée, à mon grand désespoir. Ils lui avaient fait des choses innommables. Elle n'a pas survécu.
- Je rêve de vengeance, mais je ne fais plus confiance à la police.
- Ayant vu mes ennemis vous pourchasser, je vous ai suivis à mon tour. Laissez-moi me joindre à vous pour détruire ces suppôts de Satan.

Et ensuite ?

Remis de leurs émotions, les investigateurs réalisent que le Simulacre doit déjà être entre les mains des Frères, ou qu'il le sera bientôt. Ils doivent agir au plus vite. S'ils ont dissimulé les fragments dans divers endroits, le gardien peut mettre en scène une bataille acharnée entre les adorateurs et les investigateurs, arrivés en même temps sur les lieux. Naturellement, les Frères sont en surnombre.

Une fois ces tentatives de récupération ou de délai terminées, Aktar conseille d'aller tout de suite dans le refuge des kidnappeurs, dans la Mosquée rouge. Il connaît l'entrée secrète. Quand ils auront vu de leurs propres yeux ce qui se passe à l'intérieur, ils pourront demander une intervention à la police ou aux troupes françaises et britanniques, qui n'ont pas cru à son histoire démente.

Si les investigateurs sont réticents à lui faire confiance, Aktar finit par leur indiquer comment entrer dans la Mosquée du Bout du Monde. Il s'y infiltrera déguisé en adorateur, prêt à révéler la présence des intrus.





L'entrée secrète

L'entrée secrète du gitan passe par une gigantesque citerne souterraine d'un hectare. Datant de l'époque byzantine, elle fut construite par Justinien pour alimenter les fontaines de la ville. Aktar les y conduit à travers des ruelles sombres et inquiétantes, où l'on croise des voleurs et des meutes de chiens. Puis, il leur fait descendre un petit escalier de pierre, menant à un deuxième escalier, aux murs humides et couverts de moisissure. Tout en bas, on entend le clapotis de l'eau.

Les marches s'enfoncent dans l'eau, mais une barque est amarrée à un vieil anneau. Prenant les rames, Aktar emporte les investigateurs (qui doivent se tasser s'ils sont plus de cinq) dans un monde de silence et d'obscurité. Des colonnes émergent de la surface pour soutenir un plafond voûté. Aktar s'arrête près de la colonne la plus éloignée. Même un test réussi de **Trouver objet caché** ne distingue rien de spécial, mais le faux gitan lève la main et enfonce sa dague dans une fêlure. Lentement, une porte de pierre se dessine, puis s'ouvre, dégageant un passage de moins d'un mètre carré. Au-delà, un escalier en spirale descend dans le noir. Un par un, les investigateurs sont hissés à l'intérieur. Ensuite, ils peuvent aider Aktar, qui amarre le bateau à la porte ouverte.

Si on lui demande jusqu'où descend cet escalier, le gitan répond simplement : « Jusqu'en Enfer, mes amis. » Après d'innombrables marches, l'escalier s'ouvre sur un tunnel horizontal d'environ un mètre cinquante de haut. Avant d'arriver au bout, les investigateurs perçoivent une désagréable odeur de pourriture. Les lanternes révèlent que les murs de pierre jusqu'ici immaculés dégoulinent maintenant d'une substance noire. Le tunnel se termine sur une porte.

Sous la Mosquée du Bout du Monde

La tombe

La porte s'ouvre sur une tombe, baignée d'une lueur verdâtre et tremblotante. Ici sont enterrés les Frères vénérés de la secte. Des gravures hideuses représentent les rites ésotériques de ces serviteurs de l'Écorché. En levant les yeux, les investigateurs aperçoivent de petites ouvertures dans le plafond. Aktar les prévient que le bruit qu'ils font ici résonne dans tout le dôme de la mosquée ; il faut se taire. Une petite porte mène à une antichambre.

L'antichambre

Elle est gardée par un Frère, dont les yeux et la main droite sont des additions récentes. D'une façon ou d'une autre, il faut le réduire au silence.

Bien que petite, l'antichambre abrite plus de deux cents parchemins funéraires. Dans leur vaste majorité, ils n'ont ni queue ni tête. Toutefois, si un investigateur obtient une réussite spéciale sur un test de **Volonté** en examinant les parchemins de près, il en déniche un qui décrit le sort Préparer les Cadavres. Spécialité de la secte, ce sort désosse un corps, ce qui permet de stocker la chair seule dans d'immenses urnes. Celles-ci sont alors enterrées dans la tombe précédente.

Une volée de marches mène à la salle des préparations.

La salle des préparations

À peine plus grande qu'un placard, cette pièce est un lieu de passage. Les investiga-

Selim Makryat

69 ans, guide des Frères

APP	10	Prestance	50 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	21	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	11
Points de magie	63
Santé mentale	0
Déplacement	4

Compétences

Athlétisme	40 %
Ecorchement d'humain	90 %
Intimidation	90 %
Mythe de Cthulhu	15 %
Persuasion	70 %
Trouver objet caché	85 %

Langues

Turc (langue maternelle) 70 %

Combat

• Couteau à écorcher du culte 99 %
Dégâts 1D3+2

Armure : Aucune. Toutefois, Selim lance fréquemment le sort Peau de Sedefkar* avant ses déplacements. Coûtant 10 points de magie, il arrête 10 points de dégâts.

Sortilèges : Animer la chair*, Annulation de Transfert*, Appeler l'Écorché*, Contacter l'Écorché*, Contrôler la Peau*, Création d'un Chasseur de Chair*, Création d'une Bête de Chair*, Fondre la Chair*, Malédiction de l'Enveloppe Putride*, Peau de Sedefkar*, Préparer les Cadavres*, Rôdeur de Peau*, Transfert de Morceaux de Corps*

teurs n'y tiendront pas tous en même temps. Le temps de voir ce qu'elle contient et ils devront sortir pour faire de la place.

La secte entrepose ses préparations dans cette pièce : des boîtes de bougies, des bouteilles de produits et des fioles de potions servant dans leurs rituels magiques et le traitement de leurs morts.

On y trouve également des instruments chirurgicaux. Les investigateurs ayant subi une transplantation des mains du culte (comme ceux ayant perdu un œil à Sofia) doivent effectuer un test de Santé mentale. En cas d'échec, ils perdent 0/1D6 points de SAN et risquent de manifester des signes de leurs folies précédentes. Les instruments sont de deux sortes : sur les victimes, on utilise des lames rouillées et tachées de sang. Les adorateurs ont droit aux scalpels en acier stérile.

Sur les mêmes étagères que les instruments, des pots en terre cuite contiennent des décoctions étranges. Si un investigateur en boit, il meurt immédiatement (poison mortel, 4D10 points de dégâts, réduits de moitié par une réussite spéciale en **Endurance**). Ces potions d'embaumement sont nécessaires à l'utilisation de la chair et des membres de cadavres n'appartenant pas à la secte.

La porte, un simple rideau, donne sur la salle principale de la mosquée.

Pour accéder à la pièce voisine, il faut passer par la salle principale. Elles ne communiquent pas.

La salle des chairs mortes

Une lampe bleue diffuse une lumière froide dans la pièce, où le culte stocke les chairs de ses victimes. Les membres et les organes morts attendent d'être cousus sur les corps d'adorateurs vivants. Une autre pièce similaire se trouve de l'autre côté de la mosquée. Dans les deux salles, l'air est rance, mais pas autant que l'on pourrait s'y attendre vu la présence de chairs mortes. C'est un effet de la lumière bleue. Si on la déplace ou qu'on l'éteint, la corruption reprend immédiatement et subitement ses droits. Les chairs moisissent et se racornissent d'un coup. Cela rappelle leur propre mortalité aux témoins de la scène (perte de 0/1D3 points de Santé mentale).

Deux corps de plus

Cette macabre découverte est liée à l'intrigue secondaire d'*Une peau parfaite*.

Dans un coin, le cadavre écorché d'une jeune femme est suspendu à un crochet (perte de 0/1D6 points de Santé mentale). Réussir un test de **Trouver objet caché** permet de remarquer un collier de perles traînant par terre, valant au moins 300 livres. Si les investigateurs ont rencontré Evelyn Drake à bord de l'Orient-Express, un test d'**Intuition** permet de se souvenir de l'avoir vue porter un bijou identique. C'est son cadavre. Celui de Charles Drake est introuvable. Son sort restera à jamais un mystère.

La Mosquée

À partir de là, les investigateurs entrent dans la mosquée proprement dite. Une horde d'adorateurs est affairée à la préparation du rituel du Simulacre de Sedefkar. Aktar, ou plutôt Mehmet, est ravi.

Plus de trois cents Frères sont installés dans les arcades et sous le grand hall de la mosquée. Les investigateurs peuvent se glisser à l'intérieur et se joindre à la foule, à condition qu'ils portent des vêtements de tous les jours qui n'attirent pas l'attention. Heureusement, les adorateurs sont si fascinés par le déroulement la cérémonie qu'il devrait être facile de passer inaperçu. Tous les regards sont fixés sur un seul point.

L'objet de tous les regards, sous le grand dôme, est vide à l'exception d'une colonne de pierre où sont creusées six alcôves. Cinq de ces niches entourent la première, à la façon d'une étoile à cinq branches.

Les derniers enfants disparus sont traînés sous le dôme. Le fils du haut-commissaire adjoint, James Rutherford, est parmi eux. Ils sont encore en bonne santé. Les adorateurs se taisent, dans l'expectative, comme le public d'un théâtre lors du lever de rideau. Des hommes entourent les enfants, tenant du fil et des aiguilles entre leurs doigts cousus. Selim a l'intention de clore la cérémonie en créant une autre Bête de Chair en hommage à son maître, l'Écorché.

Les investigateurs doivent se mettre d'accord sur un plan. Aktar propose de faire diversion pendant le rituel, ce qui permettra aux autres d'aller au secours des enfants.

Maintenant, des adorateurs en robe rouge apportent les fragments du Simulacre, qu'ils placent dans les six alcôves. On comprend alors qu'elles ne sont pas disposées en forme d'étoile, mais de corps humain. Les morceaux ne sont pas encore reliés les uns aux autres. Leur tâche achevée, les officiants reculent.

Selim arrive sur son trône, porté par quatre adorateurs qui le déposent juste devant la colonne. Tout le monde se fige. Il sort un long parchemin des plis de sa robe, le déroule et commence le rituel. Un investigateur proche d'Aktar peut le voir prendre une longue inspiration.

Les investigateurs devraient se positionner à proximité des enfants et se préparer à éliminer les hommes aux aiguilles. Si l'un d'eux comprend la combinaison archaïque de turc et d'arabe utilisée par les Parchemins, alors il saisit ce qui suit, qui devrait leur donner à réfléchir : « Je fais cette prière, pour le pouvoir de Sedefkar, pour que ceux qu'il a corrompus connaissent les tourments de la chair. »

Alors, Selim s'avance pour être absorbé dans le Simulacre. Il lève le parchemin, prêt à prononcer les derniers mots, quand Mehmet lance Contrôler la Peau et recouvre sa bouche d'un repli de chair. Les points de magie de Selim sont bas puisqu'il les a dépensés pour activer le rituel. Mehmet le bat sans peine. Tout le monde regarde Selim, qui s'efforce d'annuler l'attaque. C'est le moment parfait pour aider les enfants à s'échapper.

C'est alors qu'Aktar/Mehmet les montre du doigt et crie : « Des espions étrangers ! Aidez le maître ! » La confusion règne dans la mosquée.
Mehmet s'approche de son père et lui arrache le parchemin des mains. Puis, se tournant vers la colonne, il prononce les derniers mots du rituel. Tout cela ne lui prend que quelques secondes. En réponse, le Simulacre semble se refermer sur lui, comme une armure. Il a invoqué le pouvoir du Simulacre de Sedefkar.
Les fragments fusionnent avec lui, se dissolvant comme s'ils étaient absorbés par sa chair. Son corps gonfle et sa peau s'étire pour prendre les proportions du Simulacre. Sa tête enfle, ainsi que ses yeux. Il ouvre la bouche, prêt à hurler son agonie. Mais son cri se transforme en un fou rire dément. Résonnant dans tout le dôme, il hypnotise les adorateurs, qui retiennent leur respiration.
« Le fils de votre maître est de retour. Moi, Mehmet Makryat, porte l'enveloppe de l'Écorché. Débarrassez-moi de cet imposteur. » D'un coup de pied, il projette Selim aux pieds des Frères, qui se jettent sur leur ancien maître, submergés par la puissance du Simulacre et par leur dévotion à leur idéal. Ils déchirent de leurs ongles la peau de Selim, qui hurle jusqu'à la fin. Mehmet reprend ses proportions d'origine. Les fragments du Simulacre réapparaissent dans leurs niches.
Alors que les investigateurs commencent à courir, la voix de Mehmet retentit derrière eux. « Saisissez-vous des infidèles ! Apportez-les-moi vivants ! »
Les adorateurs se lancent à leur poursuite, enthousiastes à l'idée de servir leur nouveau maître.
« Frères de la Chair, le temps est venu de quitter le dôme douillet de cette mosquée et d'imposer notre marque sur le monde. Grâce au Simulacre, nous n'avons plus à servir quiconque, pas même l'Écorché ! Le Simulacre nous donne tout pouvoir, même sur Lui. L'Écorché fera notre bon vouloir et notre destinée s'accomplira ! »

Capture

Il est très improbable que les investigateurs parviennent à s'enfuir. Les gardes du hall d'entrée ne laisseront passer personne. Quant au passage secret que leur a montré Aktar/Mehmet, il est occupé par les adorateurs, depuis les marches de la citerne et au-delà.
Une fois capturés, les investigateurs sont emmenés à la prison du minaret.
Par contre, si les enfants ont été libérés, personne ne fait attention à eux dans la confusion, et ils peuvent s'échapper. Mehmet Makryat n'a pas l'intention de créer une Bête de Chair. Il a d'autres projets.
Les investigateurs ayant tout de même réussi à s'échapper peuvent venir en aide à leurs camarades ou observer les mouvements de Makryat. Cela peut être un bon moyen pour le gardien de révéler que Makryat a l'intention de retourner à Londres par l'Orient-Express.

La prison dans le minaret

Les quatre minarets de la Mosquée du Bout du Monde partagent la même disposition intérieure, un mélange de chapelles et de prisons. Escortés par deux Frères chacun, les investigateurs entament l'ascension de l'escalier. Sur les murs sont accrochées des reliques du culte, des peaux séchées et des victimes écorchées. Des cellules de moines bordent chaque palier. Elles ne sont que trois à chaque étage, le minaret étant étroit.
En chemin, ils passent devant d'autres prisonniers, turcs et étrangers. En voyant les Frères, ils s'agitent, les implorent ou se recroquevillent contre un mur. Tous ont subi de cruelles amputations des oreilles, des membres ou des yeux.
Devant les investigateurs, un prisonnier se cogne contre la porte. Bavant ignoblement, il grogne d'une bouche privée de langue. Si un investigateur s'approche, il l'attrape et tente de lui arracher la langue pour remplacer la sienne. Les Frères le repoussent, sans ménagement.

La cellule

Après quatre paliers du même genre, les investigateurs sont tassés dans une cellule du dernier étage. On leur passe les poignets à des fers fixés aux murs. Toute tentative d'évasion est brutalement réprimée par les gardes. Ils vont d'abord assommer les récalcitrants, mais ils n'hésiteront pas à tuer si nécessaire. Si on leur pose des questions, ils se contentent d'un grognement en guise de réponse, signe que les prisonniers devraient se taire.

Chasseur de Chair

CON	03	Endurance	15 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	03	Puissance	15 %
TAI	01	Corpulence	5 %
INT	05	Intuition	25 %
POU	01	Volonté	5 %

Valeurs dérivées
Impact –2, mais sans objet
Points de vie 2
Points de magie 1
Déplacement 12 en vol

Compétences
Sauter sur le visage 99 %
Trouver la cible désignée 99 %

Attaques
Attaques par tour : 1
Un Chasseur de Chair se fixe sur le visage de sa victime, où il tente d'obstruer son nez et sa bouche. Une fois fixé, il reste agrippé jusqu'à ce que sa proie s'asphyxie.

Asphyxie : Chaque tour, la victime doit faire un test d'**Endurance**. Dès qu'elle en rate un, elle commence à subir des dégâts tous les tours, et ce jusqu'à sa mort ou qu'elle puisse respirer à nouveau.
• Obstruer la bouche 90 %
Dégâts : Asphyxie

Armure : Il faut soit découper le Chasseur de Chair, soit le réduire à 0 point de vie. Toutefois, les dégâts subis sont partagés à égalité entre le Chasseur et sa victime.

Perte de SAN : 1/1D4 lorsqu'on voit un Chasseur de Chair. 0/1D4 lorsqu'il vous saute dessus et se fixe sur votre visage.



Mehmet Makryat, ou Aktar

39 ans, dirigeant de la secte

APP	14*	Prestance	70 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	18	Puissance	90 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	18	Volonté	90 %

* 14 en tant qu'Aktar

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de vie	15
Points de magie	45
Santé mentale	0

Compétences

Athlétisme	70 %
Baratin	45 %
Bibliothèque	40 %
Conduite	40 %
Discrétion	80 %
Eécorchement d'humain	90 %
Écouter	70 %
Imposture	38 %
Intimidation	80 %
Linguistique	20 %
Médecine	30 %
Métier (pickpocket)	25 %
Mythe de Cthulhu	30 %
Négociation	45 %
Persuasion	45 %
Pistage	40 %
Psychologie	40 %
Sciences formelles (pharmacopée)	20 %
Sciences humaines (histoire)	25 %
Trouver objet caché	85 %

Langues

Anglais	60 %
Français	40 %
Turc (langue maternelle)	90 %

Combat

• Revolver .38	70 %
Dégâts 1D10	
• Bagarre	65 %
Dégâts 1D3 + 1D4	
• Couteau à écorcher du culte	90 %
Dégâts 1D3+2 + 1D4	
• Quoit (lancé)	65 %
Dégâts 1D8+1	

Armure : Après avoir endossé le Simulacre, Makryat est immunisé aux dix premiers points de dégâts de toutes les attaques se basant sur l'énergie cinétique.

Sortilèges : Animer la chair*, Appeler un Avatar de l'Écorché*, Contacter l'Écorché*, Contrôler la Peau*, Création d'un Chasseur de Chair*, Fondre la Chair*, Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu, Poing de Yog-Sothoth, Rôdeur de Peau*, Transfert de Morceaux de Corps*, Transformer en Chair*

* Nouveaux sorts

Apparemment, la seule chose que craignent les gardes est une créature qu'ils appellent « l'Homme-Lambeaux ». Pendant qu'ils attachent les investigateurs, ils murmurent son nom et regardent autour d'eux d'un air inquiet. Ils semblent pressés d'en finir avec leur tâche et de sortir du minaret. La porte fermée, les investigateurs les entendent dévaler l'escalier.

Dans la cellule, un bruit attire leur attention. Ils ne sont pas seuls. Un homme est couché dans un coin, en haillons, pâle et décharné. Il n'a plus ni bras, ni jambes, ni yeux. On ne lui a laissé qu'une oreille et la langue. Ses blessures ont été grossièrement bandées et on lui a jeté une veste sur les épaules pour lui tenir chaud. Un drap ensanglanté entoure son épaule gauche et son bassin. D'une voix terrifiée et chevrotante, le pauvre hère demande qui est là. Les investigateurs réussissant un test d'**Intuition** difficile (-20 %) reconnaissent leur ami londonien, le professeur Julius Smith. Il perd connaissance. Les heures s'écoulent.

Mehmet Makryat

Un cliquetis de clé dans la serrure. La porte s'ouvre sur Aktar, ou plutôt Mehmet, puisqu'il a retiré sa fausse barbe et peigné ses cheveux. A-t-il pris le temps de changer de vêtements ? Sans doute, l'instant en vaut la peine.

Tout en s'allumant une cigarette, il s'appuie contre le mur, dans une posture détendue et amicale. Raconter toute l'histoire de son point de vue l'amuse grandement. Comment il les a choisis, pistés et dupés. Comment, en se faisant passer pour le professeur, il s'est arrangé pour qu'ils trouvent les fragments du Simulacre à sa place et l'aident à vaincre son père. Condescendant, il ajoute qu'il a inventé de toute pièce la rumeur d'un moyen de détruire le Simulacre. À sa connaissance, il est indestructible.

Il souhaite avoir des réponses concernant Fenalik et les actions du vampire, si les investigateurs sont assez aimables pour les lui donner. Ensuite, il expose ses propres plans.

« Pendant trop longtemps, les Frères ont été passifs, se contentant d'atrocités et de malveillances sans envergure. Servant l'Écorché aveuglément, ils ne voient pas qu'Il n'est qu'une arme de plus dans notre arsenal, à utiliser à notre guise. Avec son aide, nous devrions dominer le monde.

« Devant partir promptement pour l'Angleterre, je ne pourrai hélas pas contempler votre mort. Vous êtes atteints par la corruption, voyez-vous, et ce depuis que le pouvoir de Sedefkar a été activé. Vous le portez depuis longtemps, vous allez souffrir. Je vais vous faire libérer de vos chaînes. Ainsi, vous verrez de plus près les façons amusantes dont vos corps vont se pervertir.

« Quant à moi, pour l'instant, je suis protégé par le Simulacre. Il devra bientôt être rechargé, mais la corruption ne débutera pleinement que dans une centaine d'heures. J'aurai récupéré le rituel de Purification à Londres bien avant cela. Par contre, à la fin de cet intervalle, ou peu après, vous ne serez plus que des choses pitoyables, des bêtes immondes et malsaines.

« Alors, vous cesserez d'être faits de chair, votre substance insalubre sera pour toujours attachée au poitrail putride de l'Écorché.

« Adieu, donc. J'ai laissé sa langue au professeur. Ainsi, les jours passeront plus vite jusqu'à ce que la corruption vous pousse à le dévorer. Pour ma part, un meilleur repas m'attend, à bord de l'Orient-Express. Goodbye ! »

Le professeur Smith

Les investigateurs sont seuls avec le véritable professeur Smith, ou du moins ce qu'il reste de lui. Ayant repris conscience à temps pour entendre le monologue de Mehmet, il peut combler les trous dans son récit. Il n'a eu connaissance de cette affaire que lorsqu'un monstre l'a conduit ici. Depuis, il est prisonnier. On l'a progressivement amputé. Un test de **Santé mentale** (1/1D6 points) s'impose lorsque les investigateurs prennent la pleine mesure du destin de leur ami, un génie sacrifié uniquement dans le but de les attirer dans un piège. Il est condamné et il le sait.

Mais il y a encore de l'espoir pour les investigateurs. Le professeur leur parle de l'Homme-Lambeaux, une apparition enveloppée dans une cape de morceaux de peau qui hante parfois l'escalier du minaret. Les Frères y voient une manifestation de la rage de toutes les victimes sacrifiées au nom du culte. Ils le craignent et le fuient. Si les investigateurs peuvent leur faire croire que l'Homme-Lambeaux est parmi eux, leur évasion n'en sera que plus simple. Le professeur a bâti sa carrière sur sa capacité à prouver l'existence ou l'inexistence des fantômes. Mais que celui-ci soit authentique ou pas, les Frères y croient.

L'Homme-Lambeaux

Après un nombre d'heures difficile à déterminer, deux gardes entrent dans la cellule. Ils détachent les investigateurs avec des gestes nerveux. Le premier se charge des fers, tandis que l'autre tient un couteau sur la gorge du prisonnier en question. Une fois que l'un est libre, ils lui ordonnent d'aller à l'autre bout de la cellule et de ne pas en bouger. Ils passent alors à la personne suivante.

Plusieurs possibilités s'offrent aux investigateurs. Il n'est pas difficile de faire croire aux gardes que l'Homme-Lambeaux est derrière eux. Le professeur Smith, oublié dans sa crasse, peut mordre la cheville du garde tenant le couteau ou le faire tomber. Sinon, les investigateurs peuvent se lancer ensemble dans la bagarre.

Une fois débarrassés des gardes, les investigateurs vont se demander que faire du professeur Smith. Pour le sortir d'ici,

quelqu'un devra le porter. Peut-être voudront-ils mettre un terme à son épouvantable souffrance. C'est à eux de décider. Le gardien n'a pas à intervenir dans leur discussion.
Les gardes ont la clé des cellules. Les investigateurs ne rencontrent aucun Frère en descendant les quatre volées de marches. Au rez-de-chaussée sont toujours suspendus les trophées de chair du culte. Il est possible de s'en faire une cape (ce qui provoque une perte de 0/1D3 points de Santé mentale) semblable à celle du fameux Homme-Lambeaux dont l'apparition terrifie tellement les Frères. Un test réussi d'**Imposture** peut souffler cette idée.
Si les investigateurs essayent cette ruse, elle réussit au-delà de leurs espérances, à leur grande satisfaction. Une panique générale se répand parmi les Frères, qui fuient dans toutes les directions. Puis leur frayeur atteint un nouveau paroxysme, que l'on ne peut imputer à la mascarade des investigateurs.
Le véritable Homme-Lambeaux vient d'apparaître.
Spectre écorché, à la chair à vif, il porte une cape et des vêtements amples en peaux grossièrement cousues. Dès que ses yeux enfoncés dans des orbites dénuées de paupières croisent les investigateurs, il se dirige vers eux (perte de 0/1D6 points de Santé mentale).
S'ils se comportent de façon amicale envers lui et hostile envers les Frères, il les regarde avec pitié. Vu son état, ce n'est guère rassurant. Il leur tend un doigt en chair rougie.
« Avant que la tâche ne soit achevée, voilà à quoi ressemblera plus d'un parmi vous. Ne regardez pas les chairs, qui sont sous le contrôle des Frères, mais les cœurs qui battent à l'intérieur, que même les dieux ne peuvent conquérir. »
Il s'enroule dans sa cape et disparaît.

Évasion

Le Simulacre a été retiré des niches de la colonne sous le dôme. Makryat l'a emporté avec lui, ainsi que les Parchemins de Sedefkar. Les Frères vont avoir besoin d'un peu de temps pour se remettre de leurs émotions. En sortant de la Mosquée, les investigateurs se retrouvent dans une rue baignée par la lumière matinale. Si les enfants ont été relâchés, James Rutherford est accroupi non loin. Dès qu'il les voit, il les rejoint en courant. Jetant un œil derrière eux, les investigateurs ont une dernière vision de la Mosquée du Bout du Monde, une tache de sang coulant sur son dôme. À moins que ce ne soit un rayon de soleil se réfléchissant sur ses pierres rouges.

Et après ?

Le plus sûr moyen d'arriver à Londres en moins de 100 heures reste l'Orient-Express. Des compartiments sont disponibles. Les investigateurs ne voient pas Mehmet dans les rues de Constantinople ou sur les quais de la gare de Sirkeci. Il a déjà changé d'apparence.
Si l'on est après le 25 mars 1923 (ou avant, mais que cela amuse le gardien), les investigateurs penseront peut-être à prendre un vol direct pour Londres. Le gardien ne doit pas leur souffler ce plan, mais c'est une solution envisageable. Cette option est décrite dans le scénario suivant *Train bleu, nuit noire*.

Conclusion

Les investigateurs ne reçoivent aucun point de Santé mentale pour avoir terminé ce scénario. Après tout, ils ont échoué lamentablement. Toutefois, certains actes isolés méritent une

L'intérieur du magnifique hôtel Pera Palace



Pr. Julius Smith

62 ans, la tête et le torse

Le professeur n'a plus ni bras, ni jambes, ni yeux.

APP	01	Prestance	5 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	01	Agilité	5 %
FOR	03	Puissance	15 %
TAI	06	Corpulence	30 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	–2
Points de vie	8
Santé mentale	17
Déplacement	0

Compétences

Baratin	35 %
Bibliothèque	50 %
Crédit	70 %
Écouter	40 %
Faire campagne pour être anobli	60 %
Linguistique	60 %
Parler en public	45 %
Pratique artistique	
- calembour	88 %
- photographie	45 %
Psychologie	55 %
Repérer les faussaires	45 %
Sciences formelles	
- astronomie	10 %
- chimie	10 %
- pharmacopée	20 %
- physique	15 %
Sciences humaines	
- anthropologie	10 %
- archéologie	80 %
- histoire	45 %
Sciences occultes 25 %	
Sciences occultes	
- hyperphysique	05 %
- parapsychologie	25 %
Serrer les dents	55 %
Trouver objet caché	75 %

Langues

Allemand	80 %
Anglais (langue maternelle)	90 %
Français	80 %
Italien	85 %
Norvégien	65 %

Combat

• Morsure 25 %
Dégâts 1D3 – 1D6
• Faire trébucher 25 %
Dégâts : spécial

L'Homme-Lambeaux

Apparition sanglante, sans âge

INT	15	Intuition	75 %
POU	20	Volonté	99 %

Perte de San : 0/1D6

Nouveaux sortilèges

Animer la Chair

Coût : 1 point de magie par point de TAI de chair à animer ; 1D6 points de Santé mentale
Temps d'incantation : trois minutes

Ce sort anime une chair morte. Séparée de ses os et de tout organe reconnaissable, elle se transforme en une masse informe et épaisse capable d'attaquer et de se déplacer.
La Chose ainsi créée peut soit tuer, soit capturer ; cf. la fiche de la Chose-Beylab pour les détails.
Toutes les Choses de Chair ont des caractéristiques et des capacités similaires. Cependant, le coût en points de magie et de Santé mentale dépend du cadavre utilisé.

Appeler un Avatar de l'Écorché

Coût : 12 points de magie ; 1 point de POU ; 6 points de Santé mentale
Temps d'incantation : 680 secondes

En invoquant le redouté six cent quatre-vingtième nom de Nyarlathotep, le sorcier appelle un avatar de l'Écorché. Celui-ci possède un artefact ou un être vivant pendant une journée, ou jusqu'à ce que le sorcier le renvoie ou meure. Un objet possédé acquiert certaines caractéristiques des êtres vivants, y compris une volonté propre. Au contraire, un être vivant acquiert des caractéristiques de la chair morte, dont l'insensibilité à la douleur et aux chocs.
L'avatar possède toujours une CON de 100, une INT de 15 et un POU de 20. Sa valeur de déplacement est le double de celle de l'objet ou de la créature initiale. Ses autres caractéristiques et capacités sont inchangées, y compris la perte de Santé mentale que provoque sa vue, qui ne peut dépasser un cinquième de sa TAI apparente. Le chapitre *Train bleu, nuit noire* présente un exemple d'avatar sous forme de locomotive.
Une fois appelé, l'avatar adopte le comportement de l'objet ou la créature qu'il possède, en les magnifiant. Par exemple, la locomotive possédée est plus forte et plus rapide. Dans le même temps, l'avatar trouve toujours le moyen de promouvoir la mort et la destruction. Maléfique par nature, il ne peut faire que le mal autour de lui.

Appeler l'Écorché

Coût : 100 points de magie ; jusqu'à cent sacrifices
Temps d'incantation : une journée

Appeler l'Écorché est une entreprise de longue haleine. Selim ne s'y risque pas plus d'une fois par décennie. Des corps fraîchement écorchés doivent lui être offerts, chacun augmentant les chances de succès de 1 %. Ainsi trente-cinq sacrifices confèrent une chance de succès de 35 %. Le coût en points de magie est toujours de cent. Si le jet échoue, l'Écorché peut tout de même se manifester pour collecter les sacrifices, et autant de victimes supplémentaires dans les rangs des adorateurs. Dans l'exemple précédent, trente-cinq membres du culte seraient tués en cas d'échec. Si l'Écorché apparaît, tous les témoins perdent 1D10/1D200 points de Santé mentale.

Contacter l'Écorché

Coût : 2D10 points de magie ; 1D10 points de Santé mentale
Temps d'incantation : une heure

Pour contacter l'Écorché, il faut disposer d'un cadavre récemment écorché. L'Écorché se manifeste par son intermédiaire. Il répond à trois questions ou moins, avant que le corps ne se liquéfie et s'évapore. La perte de Santé mentale est de 1/1D10 pour cela, et de 1D10/1D100 pour voir l'Écorché lui-même.

Contrôler la Peau

Coût : 5 points de magie ; 1D6 points de Santé mentale
Temps d'incantation : deux tours

Grâce à ce sort, le sorcier peut façonner, faire fondre ou altérer une partie du corps par lancement. Les parties correspondent aux fragments du Simulacre de Sedefkar : la tête, le torse, le bras droit, le gauche, la jambe droite et la gauche. Le sort peut changer l'apparence de ces parties au point de rendre un individu totalement méconnaissable. Le sorcier doit réussir un test opposé de **Pouvoir**, à moins que la cible ne soit consentante.
En dépensant 30 points de magie, on affecte le corps entier. D'ordinaire, le sort affecte la peau pendant 15 minutes, après quoi elle reprend son aspect d'origine. Si l'on dépense 1 point de POU en même temps que les 5 points de magie, le sort est permanent. Ses effets peuvent toutefois être rectifiés en relançant le sort.
Chez les Frères de la Chair, ce sort est une récompense, une punition et un outil. C'est un élément essentiel de leur secte.

Création d'un Chasseur de Chair

Coût : 3 points de magie ; 5 points de POU ; 1D10 points de Santé mentale
Temps d'incantation : un tour

Pour lancer ce sort, il faut découper un morceau de chair en forme d'étoile sur un humain vivant. Tous les Chasseurs de Chair ont les mêmes caractéristiques.
Le sort anime la chair, qui cherche une cible désignée magiquement. Le sorcier doit savoir à quoi ressemble sa victime et connaître son emplacement approximatif. Une fois la cible trouvée, le Chasseur de Chair saute sur son visage. Il se greffe instantanément sur la peau entourant le nez et la bouche, l'empêchant de respirer. Une fois qu'il est en place, appliquez les règles d'asphyxie. Quand sa proie est morte, le Chasseur se détache et peut chercher une nouvelle victime. S'il n'a pas été détruit avant, un Chasseur de Chair meurt au bout d'un nombre de minutes égal au POU du sorcier qui l'a créé.

Création d'une Bête de Chair

Coût : 120 points de magie ; 5 points de POU ; 1D20 points de Santé mentale
Temps d'incantation : dix minutes

Acte de piété et de discipline, les Frères ne lancent ce sort que lors d'occasions spéciales. Il crée une créature éphémère, à qui on peut ordonner d'absorber des êtres vivants. Une douzaine d'enfants doivent être sacrifiés pendant l'incantation. On leur ajoute de la masse grâce au sort Fondre la Chair, qui sert également à fusionner cet assemblage monstrueux.

Malédiction de l'Enveloppe Putride

Coût : 10 points de magie ; 10 points de Santé mentale
Temps d'incantation : un tour

Subir plusieurs fois cette terrible illusion peut faire perdre pied à n'importe qui. Pour que le sort fasse effet, le sorcier doit vaincre le **Pouvoir** de sa cible dans un test opposé. En cas de succès, la victime a l'impression d'être à l'intérieur de sa peau, comme si elle portait une armure. Elle voit alors sa peau pourrir et se corrompre, et ses chairs subir le même processus. Son apparence se détériore rapidement, sa peau-armure se déchire, laissant tomber ses organes défaillants. Après cela, la victime s'évanouit brièvement. Les dommages ne sont en rien réels, à part l'évanouissement, mais la perte de Santé mentale est toujours de 1D10 points. Le cycle complet prend environ vingt minutes. Quelques secondes suffisent pour le lancer.
La deuxième fois et les suivantes, le sort est toujours aussi terrifiant, quoique les détails de l'illusion soient différents.
Par défaut, l'effet illusoire n'est perceptible que par la victime du sort. Au prix de 5 points de magie supplémentaires, il affecte tout le monde. Les observateurs perdent alors aussi 0/1D6 points de Santé mentale.
Pour 20 points de Santé mentale et 5 points de POU, le sorcier peut rendre les effets réels. La mort ne libère la victime qu'au bout de vingt minutes.
La cible n'a aucun moyen de savoir quelle version du sort vient d'être lancée sur elle.

Annulation de Transfert

Coût : 10 points de magie ; 10 points de POU
Temps d'incantation : un tour

Opposez le **Pouvoir** du sorcier à celui de sa cible. En cas de succès, le sort annule tous les sorts de Transfert de Morceaux de Corps liés à la cible. Les organes et les membres empruntés apparaissent dans la main du sorcier, gonflés et pourrissants. Privée d'organes vitaux, la cible meurt rapidement.
Lancer le sort n'implique pas de perte de Santé mentale en soi. Par contre, voir de la chair sanglante dans sa main fait perdre 1D10 points de Santé mentale à moins que le sorcier ne soit docteur ou infirmier.

Fondre la Chair

Coût : 1 point de magie par 3 points de TAI de chair ; 1D4 points de Santé mentale
Temps d'incantation : cinq minutes

Ce sort échauffe des morceaux de chair morte jusqu'à ce qu'ils fondent. Cela prend un tour. S'il est utilisé sur de la chair animée, son coût passe à 1 point de POU par 3 points de TAI. Il faut alors vaincre le **Pouvoir** de la cible avec un test opposé. Voir la chair d'un allié se liquéfier sur ses os provoque une perte de 1/1D6 points de Santé mentale.

Préparer les Cadavres

Coût : 1D6 points de magie ; 1D8 points de Santé mentale
Temps d'incantation : quinze minutes

Ce sort désosse proprement un cadavre, éliminant tous les ossements et les cartilages. Ainsi, la chair est prête à être entreposée. Puisqu'il ne peut être lancé que sur une entité dénuée de **Pouvoir**, ce sort est inefficace contre les êtres vivants ou les créatures telles que les vampires et les zombis.

Peau de Sedefkar

Coût : 10 points de magie ; 1D3 points de Santé mentale
Temps d'incantation : un tour

Confère au sorcier une protection magique équivalente à la possession du Simulacre de Sedefkar activé. Pendant vingt-quatre heures, le sujet dispose de 10 points d'armure invisible contre toutes les attaques à

base d'énergie cinétique. Toutefois, chaque attaque réduit l'armure d'un point. Par exemple, après avoir encaissé deux tirs, l'armure n'arrête plus que huit points de dégâts.

Rôdeur de Peau

Coût : 1D6+2 points de magie ; 1D4 points de Santé mentale
Temps d'incantation : trois tours

À la fin de l'incantation, la tombe spécifiée par le sorcier s'ouvre, la peau du cadavre se lève en gardant forme humaine, et accomplit quelques tâches simples. Si on lui demande d'attaquer, le Rôdeur de Peau grimpe sur le visage de sa cible pour tenter de l'étouffer. Suivez les règles de la noyade.
Toutes les peaux humaines ont une FOR de 12 par défaut. Le gardien peut fixer une valeur plus ou moins élevée selon l'âge du cadavre, s'il a été embaumé ou non, et l'humidité de la tombe. Pour éloigner le Rôdeur de son visage, la cible doit réussir un test opposé de **Force**. En cas de succès, la cible subit 1D3 points de dégâts au visage. Cette blessure peut s'accompagner d'une perte d'un point d'APP à la discrétion du gardien (qui peut demander un test d'**Agilité** pour éviter de se défigurer).

Transfert de Morceaux de Corps

Coût : 1D10 points de magie ; 1D10 points de Santé mentale ; 1 point de POU. (Si la victime est déjà morte, le coût est de 2 points de POU.)
Temps d'incantation : une heure, plus autant de minutes que de points de magie dépensés

En lançant ce sort, le sorcier transfère un organe ou un membre entre deux personnes. Ce transfert n'est pas nécessairement réciproque. Si l'un des sujets n'est pas consentant, le sorcier doit réussir un test opposé de **Pouvoir**.
Les Frères traquent des personnes possédant des membres intéressants, comme les jambes d'un athlète, les poings d'un boxeur, les poumons d'un plongeur, les doigts d'un pianiste, et ainsi de suite. Il est inutile de préciser les nombreuses variations abjectes de ce sort. Se préparer à lancer le sort et passer à l'action prend environ une heure, y compris les points de suture. Comme la procédure est délicate, le bénéficiaire est souvent un autre Frère plutôt que le sorcier. Le sujet peut alors le seconder pour le transfert. Les applications les plus compliquées imposent des coûts plus élevés. Par exemple, un transfert de tête coûte cent points de magie.
Revenir à ses organes originaux nécessite le lancement d'un sort aux effets similaires à Annulation de Transfert. Selim le connaît, ainsi que le prince Puzzle (cf. le chapitre suivant).

Transformer en Chair

Coût : 1 point de magie par 10 points de TAI ; 1 point de POU
Temps d'incantation : cinq minutes

Ce sort transforme un objet ou une surface non vivante en chair ou en peau. C'est un acte de référence dans la secte de l'Écorché. Le sorcier ne peut pas affecter une TAI supérieure à celle de la quantité de peau précédemment arrachée à des victimes au nom de son dieu. C'est ainsi qu'ils mesurent leur piété.
Cette activité insensée crée une Bête de Chair. Elle ne survit qu'une heure, avant de se dissoudre en chairs putrescentes.
Assister à cette scène provoque la perte de 1D3/2D6+4 points de Santé mentale.

récompense. Détruire la Chose-Beylab ou la Chose de la Tombe donne 1D6 points de Santé mentale. La Bête de Chair en vaut 1D8. Sauver les enfants de la Mosquée ajoute 1D6 points supplémentaires, achever ou secourir le professeur Smith 1D3 points.
Maintenant que Makryat détient le Simulacre, le poids de l'influence néfaste se dissipe pour le moment. Si les investigateurs ramènent James Rutherford à son père, cela leur vaut son amitié indéfectible. Les lettres de recommandation du haut-commissaire adjoint sont lues avec respect dans tout Londres et d'autres points du globe. S'il ne leur reste plus beaucoup d'argent, Sir Douglas leur avance volontiers la somme de leur choix, sans espérer de remboursement. Néanmoins, s'ils s'acquittent de leur dette un jour, il ne sera que plus impressionné par leur valeur. Les gentilshommes n'oublient pas un comportement courtois, dans tous les domaines, petits ou grands.

Fin alternative

Si le gardien souhaite une campagne plus courte, il est possible de la conclure à Constantinople en apportant quelques modifications à l'histoire et aux personnages. Dans cette version, on ne joue pas les scénarios *Train bleu, nuit noire* et *Le brouillard se lève*. Les principaux changements sont décrits ci-dessous.

Personnages

Professeur Smith

Le professeur Smith s'intéressait réellement au Simulacre de Sedefkar. Gravement brûlé dans l'attaque de St. John's Wood, il a été sauvé par Beddows. Ils ont ensuite échappé à Mehmet. Tout ce qu'il a dit aux investigateurs lors de leur rencontre à Londres est la vérité, y compris le fait que le Simulacre peut être détruit dans la Mosquée du Bout du Monde à l'aide du rituel de Fin. Le professeur Smith n'est pas prisonnier du minaret, comme décrit dans ce scénario. Il est en convalescence dans un hôpital de la campagne anglaise.

Selim Makryat

Selim Makryat, le guide des Frères de la Chair, est le principal adversaire des investigateurs dans la campagne. Son rôle est inchangé.

Mehmet Makryat

Dans cette version, Mehmet est loyal à son père. N'ayant pas réussi à tuer le professeur Smith à Londres, il est sur la piste des investigateurs. Peu doué pour la filature, il suit les articles de journaux ou les évènements rapportés par la secte. Mehmet ne se fait pas passer pour Aktar le gitan, mais pour un sim-

ple bandit. Quand il réapparaît, les investigateurs peuvent se souvenir l'avoir déjà croisé à la conférence Challenger. Il ne serait pas étonnant qu'ils souhaitent se venger.

Les Parchemins de Sedefkar

Selim possède les Parchemins de Sedefkar, dérobés dans le musée de Topkapi. Ayant tendu la même embuscade sur la tombe de Garaznet, il suppose que la Bête de Chair tuera les investigateurs, comme décrit dans le scénario.

La Mosquée du Bout du Monde

Les investigateurs peuvent découvrir l'entrée secrète de la Mosquée du Bout du Monde par eux-mêmes, en observant attentivement le voisinage. Des tests réussis de **Trouver objet caché** opposés à la **Discrétion** des Frères finissent par faire remarquer les allées et venues incessantes aux abords de la citerne.
Passer par la porte d'entrée principale est une option durant la cérémonie. Les jeunes adorateurs qui encombrent habituellement le porche sont à l'intérieur. Ils ne veulent pas manquer l'apothéose de Selim.

La cérémonie

Durant le rituel, Selim est vulnérable, puisqu'il n'a pas les points de magie nécessaires pour lancer Peau de Sedefkar. Si les investigateurs ne se font pas voir, ils peuvent l'abattre avant qu'il ne s'unisse au Simulacre.
Selim est tué : Prise de frénésie, une partie des Frères pourchasse les investigateurs en hurlant de rage. Une autre se charge de rassembler le Simulacre. Des bagarres intestines éclatent aussitôt, Selim n'ayant laissé aucune directive claire pour sa succession. Les ressentiments longtemps occultés remontent au grand jour. Mehmet peut tenter de prendre le pouvoir.
Selim achève le rituel : Il devient le porteur du Simulacre. Consultez la section « Le Simulacre activé » dans le Chapitre *Train bleu, nuit noire*. Demain, il se fera nommer Sultan d'un nouvel empire. Le gardien doit improviser un combat final contre lui, en se basant sur les conseils du chapitre suivant.

La fin de la secte

Les Frères risquent d'être prévenus si les investigateurs alertent la police turque. À son arrivée, ils auront évacué la mosquée. Ils y reviendront quelques jours après le raid.
Il est possible de mobiliser l'armée anglaise. Comme cela avivera le ressentiment anti-britannique, le haut-commissaire adjoint Rutherford ne l'autorisera qu'à condition qu'on lui présente des preuves formelles de leurs crimes, notamment les enlèvements. Lui ramener son fils est une preuve suffisante.
Les investigateurs peuvent mener les troupes anglaises, peut-être assistées par les Français et les Italiens, dans un double assaut, en passant par l'entrée principale et par la citerne. Les Frères se battent jusqu'au dernier.

Le rituel de Fin

Le rituel de Fin détruira le Simulacre si on le place dans les niches de la Mosquée du Bout du Monde.
Pour cela, des investigateurs audacieux peuvent s'introduire dans la mosquée, en amenant l'artefact avec eux. Mieux vaut préparer un subterfuge pour attirer Selim, Mehmet et le gros de la secte ailleurs, de préférence de l'autre côté du Bosphore.
Le rituel peut également attendre que les armées interalliées aient temporairement expulsé le culte.

Les Parchemins

Les Parchemins de Sedefkar se trouvent dans la salle des chairs mortes. Il y a là les Parchemins du ventre, des jambes, de la main droite et de la main gauche. Consultez la section « Les Parchemins » du scénario *Train bleu, nuit noire* pour avoir le détail de leur contenu. Le Parchemin de la main gauche décrit le rituel de Purification, mais aussi, dans cette version alternative, le rituel de Fin.
Écrit en arabe ancien, le Parchemin de la main gauche requiert quarante heures de lecture au total. Un test difficile (-20 %) de **Sciences occultes** permet d'isoler la description du rituel proprement dit, ce qui réduit la lecture à 4D10 heures. Durant ce temps, les investigateurs et le traducteur arabe risquent une attaque des Frères.

Exécuter le rituel

Une fois le texte traduit, un test d'**Intuition** est nécessaire pour apprendre le rituel de Fin. Il consume tous les points de magie de l'exécutant, sauf un. Les investigateurs peuvent commencer l'incantation ensemble. Au moins l'un d'eux doit la terminer. Vu ses conséquences (cf. ci-dessous), être plusieurs ne sera pas inutile.
Les fragments de la statue doivent être placés dans les alcôves pour que le rituel fasse effet. Le temps d'incantation est de six tours, un par partie du simulacre.

Premier tour

L'incantation commence. Les investigateurs subissant l'influence néfaste depuis qu'ils ont récupéré un fragment du Simulacre sentent une irritation chauffer la partie du corps en question. Dans les alcôves, le bras gauche se met à vibrer.

Deuxième tour

Les membres affectés par l'influence néfaste diffusent une douleur cuisante. Les investigateurs touchés doivent réussir un test difficile (-20 %) d'**Endurance** pour ignorer le tourment qui les secoue. La peau se gondole,

s'étire et menace de se déchirer. Des lettres d'une écriture inconnue, plus vieille que l'humanité, apparaissent et courent sous l'épiderme, comme des tatouages de sang vivant. Les investigateurs ayant raté leur test subissent 1D4 points de dégâts et perdent 1/1D6 points de Santé mentale. Le torse frémit dans sa niche.

Troisième tour

Les investigateurs n'ayant pas réussi le test précédent perdent le contrôle des membres affectés au profit de l'Écorché. Devenus fous, ils attaquent leurs amis. Les investigateurs possédés doivent faire une attaque de **Corps à corps : bagarre** contre l'exécutant du rituel. Leurs membres donnent des coups de poing, de pied ou de tête. Leurs cibles peuvent esquiver (avec **Athlétisme**) ou se défendre (avec **Corps à corps**). Dans son alcôve, la jambe gauche bourdonne.

Quatrième tour

Les investigateurs peuvent reprendre le contrôle de leurs membres rebelles à condition de réussir un test de **Volonté** difficile (-20 %) chaque tour. S'ils échouent, ils peuvent toujours tenter de les maîtriser physiquement à l'aide d'un test difficile (-20 %) de **Puissance**. Si ce test réussit, ils n'attaquent pas leurs amis, mais s'infligent eux-mêmes 1D3 points de dégâts. Si les deux tests sont des échecs, ils attaquent à nouveau l'exécutant.
Maintenant, la jambe droite se fêle avec un grognement. Elle tremble, rejoignant les autres membres dans une polyphonie d'infrasons.

Cinquième tour

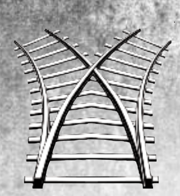
Les investigateurs continuent à se battre entre eux et contre leurs membres.
Le bras droit sursaute et oscille dans son alcôve. La rumeur devient une cacophonie.
Sixième tour
Le rituel est presque terminé. La tête marmonne, tout en pivotant sur elle-même. Les fragments du Simulacre se tordent et sifflent, la porcelaine indestructible commençant à se replier sur elle-même. Tous doivent **Écouter**. Ceux qui réussissent entendent clairement ce son impossible, qui crève leurs tympans. Ils perdent 1 point de vie.
Tous les investigateurs maudits sont violemment soulevés de terre par une force invisible. Leurs membres affectés, les deux jambes, les deux bras, le torse et la tête sont pressés les uns contre les autres. Il faut obtenir une réussite spéciale en **Puissance** pour les séparer. Une nouvelle peau se forme entre les membres accolés, façonnant un Avatar de l'Écorché, comme un monstrueux jumeau siamois. L'Avatar pousse un terrible hurlement par les bouches de tous les investigateurs à la fois. Obligés de prononcer une langue qui n'est pas conçue pour des cordes vocales humaines, ils crachent des gouttes de sang. Être reliés ensemble par un dieu écorché provoque une perte de 1D6/1D20 points de Santé mentale.

Septième tour

Si les investigateurs ont tenu jusque-là, le rituel de Fin est terminé.
Un par un, les fragments du Simulacre explosent, projetant de la poussière et des éclats de céramique partout autour d'eux. L'Avatar de l'Écorché se décompose, revenant au néant en hurlant. Les investigateurs dont il était formé doivent effectuer un test de **Pouvoir**. En cas d'échec, ils sentent une force tirer sur leur membre. S'ils ne réussissent pas un test de **Puissance** ou d'**Endurance** (au choix), il est arraché. Le joueur peut demander une deuxième chance, mais s'il rate à nouveau, c'est l'investigateur entier qui disparaît.
Un investigateur perdant un bras ou une jambe est maintenant amputé. Curieusement, le moignon est déjà recouvert de peau et ne saigne pas. Il ne subit ni choc, ni perte de points de vie, comme si la blessure était déjà guérie. Malheureusement, ceux qui perdent la tête ou le torse n'ont pas autant de chance. Ils sont morts, tout simplement.
Le gardien pourrait être tenté de faire s'écrouler la Mosquée du Bout du Monde. Nous ne le lui conseillons pas, l'édifice ayant encore un rôle à jouer à Istanbul en 2013, dans le scénario *Le Simulacre affranchi*.
Dans tout Constantinople, la magie de la Chair se délie. Les organes greffés, devenus cancéreux, commencent à se décomposer. Les Frères encore en vie meurent instantanément, ou sont gravement handicapés. Les Parchemins de Sedefkar pourrissent en une semaine. Tout se passe comme Beylab l'avait prédit : brisez la statue et vous briserez la secte.

Conclusion

Les investigateurs reçoivent 1D10 points de Santé mentale pour avoir vaincu Selim, et 1D6 pour Mehmet.
Ils gagnent 1D10 points de Santé mentale pour avoir détruit le Simulacre de Sedefkar.
Si le gardien le désire, il peut ajouter 1D4 points quand les investigateurs réalisent que les adorateurs sont presque tous morts.
Quand les Parchemins de Sedefkar se décomposent, les investigateurs regagnent 1D6 points de Santé mentale. Le pouvoir de l'Écorché ne pourra plus jamais être invoqué.
S'ils reviennent en Angleterre, les investigateurs retrouvent leur ami le professeur Smith. Le voyant en voie de guérison, ils gagnent 1D3 points de Santé mentale.
Les récompenses signalées dans la conclusion classique du scénario s'appliquent également.



Une peau parfaite

PAR DAVID CONYERS

Une Peau parfaite est une nouvelle de David Witteveen, parue dans *Cthulhu's Dark Cults* (Chaosium, 2010). Grâce à ce mini-scénario optionnel, le gardien peut entremêler le terrible destin de Charles et Evelyn Drake aux évènements de Constantinople.
Idéalement, les investigateurs font la connaissance des Drake pendant le trajet, le jeune couple traversant l'Europe pour son voyage de noces.



Charles Drake

27 ans, homme d'affaires anglais et jeune marié

APP	16	Prestance	80 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de vie	14
Santé mentale	61

Compétences

Athlétisme	35 %
Baratin	60 %
Bureaucratie	55 %
Comptabilité	45 %
Crédit	70 %
Droit	25 %
Écouter	40 %
Métier (pickpocket)	40 %
Persuasion	70 %
Psychologie	50 %

Langues

Anglais (langue maternelle)	85 %
Français	55 %
Italien	45 %
Turc	65 %

Combat

• Bagarre	40 %
Dégâts 1D3 + 1D4	
• Revolver .38	40 %
Dégâts 1D10	

M. et Mme Charles Drake

En pleine lune de miel, ces jeunes mariés se rendent de Londres à Constantinople. Portant toujours de beaux costumes, Charles est bronzé, souriant et charmeur. Evelyn est une blonde mince, les yeux perpétuellement écarquillés d'excitation. Elle porte un splendide collier de perles, cadeau de mariage de Charles. Ils sont fous amoureux.
Issu d'une famille bourgeoise, Charles est snob. Il ne parlera qu'aux investigateurs réussissant un test de **Crédit**, et seulement s'il devine qu'il a quelque chose à y gagner. Il ne révélera rien sur son travail, se contentant de dire qu'il est dans les affaires. D'autres passagers du train qui le connaissent peuvent préciser qu'il importe des tapis persans depuis Constantinople.
Evelyn est tout l'opposé de son mari. Âme aventureuse, elle n'avait encore jamais quitté Londres. Ce voyage exotique la remplit d'excitation et d'appréhension. Si un investigateur affirme être un grand voyageur, elle ne le quittera plus, le pressant pour qu'il raconte ses aventures. Charles ne tolérera ces distractions que s'il en espère un bénéfice. Quelle que soit la façon dont il traite les investigateurs, il est toujours attentionné envers son épouse.
Si ses affaires sont en grande partie légales, Charles fait aussi de la contrebande d'armes et de personnes, ainsi que du trafic de faux documents, dont des passeports. Ayant rendu de précieux services aux Frères de la Chair, il se trouve maintenant trop impliqué dans leur organisation. Pour l'instant, il ne sait rien de leurs pouvoirs surnaturels.

Le meurtre de miel

Un test de **Bibliothèque** fait ressortir un article datant de la semaine dernière (**Document constantinopolitain n° 3**). Il intéressera les investigateurs s'ils ont déjà rencontré Charles et Evelyn Drake sur l'Orient-Express précédemment dans leur voyage.

La police

Si les investigateurs se renseignent sur le meurtre du colonel Phelps, la police leur apprend que M. et Mme Drake sont activement recherchés. Si les investigateurs ont des informations relatives à l'affaire, ils prennent leurs dépositions. L'officier en charge est le détective Abaza Ghanem, qui s'entendra bien avec les investigateurs réussissant un test de **Persuasion**. S'ils ont été courtois et n'ont rien déclaré qui pourrait éveiller les soupçons, le détective ajoute que la police anglaise enquête aussi sur l'affaire. Son contact là-bas est le lieutenant Hennessey.

L'hôtel Oasis

Vieux et décrépit, l'hôtel Oasis accueille une clientèle de Turcs de classe moyenne et d'Européens de passage.
Le réceptionniste, Moustafa, un Turc au teint hâlé, est bâti comme une armoire normande. Si son crâne est rasé, il exhibe fièrement une énorme moustache bouclée. Serviable tant qu'il s'agit de renseigner des clients potentiels sur ses chambres, il se tend dès qu'on lui parle des Drake. Il prétend ne rien savoir, mais un test réussi de **Psychologie** assure qu'il ment. Moustafa est un agent des Frères de la Chair. Il ne sait pas grand-chose de leurs activités et de leur magie. Suffisamment en tout cas pour que la peur de les contrarier le pousse à faire tout ce qu'ils lui demandent. Douze heures après avoir parlé aux investigateurs, Moustafa fait un rapport à la secte.
Si les investigateurs parviennent à jeter un œil dans le registre de l'hôtel, un test de **Bibliothèque** permet de découvrir que Charles et Evelyn Drake ont séjourné dans la suite du Sultan pendant deux jours, la semaine dernière. À condition qu'ils aient le temps de continuer à lire, un deuxième test de **Bibliothèque** révèle que Charles est un client régulier depuis des années. Evelyn, quant à elle, n'est venue qu'une fois. Si on en fait la remarque à Moustafa, il répond ne jamais les avoir rencontrés.
Dans la suite du Sultan, on trouve, outre une décoration d'un goût douteux, un lit à courtines aux draps rouges, bleus et violets, couverts de coussins à pompons. Un haut narguilé en bronze est posé sur la table de chevet. Au-dessus de la tête de lit est suspendu un tableau représentant un harem où des femmes dénudées sont lascivement allongées dans les bras les unes des autres. Si les investigateurs soulèvent les draps, ils trouvent des taches de sang séché sur le matelas, là où Evelyn a retrouvé le singe écorché.
La plupart des clients ne savent rien. Si Moustafa voit que les investigateurs traînent dans l'hôtel pour poser des questions à tout le monde, il les met dehors.

Document constantinopolitain n° 3

Un officier anglais assassiné à bord de l'Orient-Express

(Constantinople, Turquie) Hier, le colonel anglais Bartholomew Phelps a été trouvé, mort, dans l'Orient-Express, qui venait d'arriver en gare de Sirkeci. Il avait été poignardé deux fois par Charles Drake, un homme d'affaires londonien, et sa complice Mme Evelyn Drake.

Le corps du colonel Phelps a été découvert par un contrôleur du train. M. et Mme Drake ont fui la scène du crime avant l'arrivée de la police.

Le colonel, assigné au consulat britannique, enquêtait sur un trafic d'armes en Turquie. Selon le témoignage non confirmé d'un client de l'hôtel Oasis, où les Drake séjournaient avant le meurtre, M. Drake serait lié à un gang de criminels de la région.

On pense toutefois que Mme Drake pourrait avoir agi sous la contrainte. En effet, la veille, un singe écorché a été retrouvé dans sa chambre d'hôtel. Il s'agit sans doute d'une façon pour le gang de l'avertir de ne pas se mêler des affaires douteuses de son mari.

La police locale collabore avec le consulat britannique pour appréhender les deux fautifs.

Maurice Cotting

Un test de **Trouver objet caché** permet de remarquer qu'un client observe les investigateurs. Grand et maigre, bronzé mais chétif, il semble cacher quelque chose. C'est Maurice Cotting, qui loue une chambre au mois. Se présentant comme un écrivain anglais, il n'écrit jamais, passant ses journées à fumer de l'opium et à s'apitoyer sur son sort.

Comme les autres, Cotting prétend ne rien savoir. Si les investigateurs organisent une surveillance de l'hôtel, ils le voient sortir quelques heures plus tard pour se rendre à pied au marché. Là, à moins qu'on l'arrête, il entre dans un café, sort par la porte de derrière pour aller directement dans une fumerie d'opium.

Si les investigateurs abordent Cotting, il commence par leur demander un prêt, prétendant avoir oublié son portefeuille à l'hôtel Oasis. Là encore, il ment. Cotting ne parlera pas à moins que les investigateurs ne lui payent quelques verres ou lui « prêtent » de l'argent.

Cotting sait que Charles Drake vient régulièrement à Constantinople. Il se fait passer pour un homme d'affaires honnête, important des tapis turcs en Angleterre, mais il trempe en fait dans la contrebande d'armes. Maurice ne l'a jamais apprécié, mais sa nouvelle femme était aussi jolie que gentille.

Cette conversation terminée, Cotting demande s'il y a une récompense, et s'il peut en avoir une part. Il ne devrait pas être trop dur de comprendre qu'il n'est qu'un opiomane, un imbécile et un piètre arnaqueur.

Le consulat britannique

Si les investigateurs se rendent au consulat britannique, que ce soit pour se renseigner sur le meurtre du colonel Phelps ou sur la disparition de Charles et Evelyn Drake, on leur assure que le consulat s'occupe de tout. Toutefois s'ils mentionnent nommément le lieutenant Hennessey, les Frères de la Chair ou la Mosquée du Bout du Monde, l'information sera transmise.

Si les investigateurs aident Sir Douglas Rutherford et qu'ils lui parlent de l'affaire Drake, il se souvient du colonel Phelps, un homme bien qui a récemment été assassiné. Il peut mettre les investigateurs en contact avec l'homme chargé de l'enquête.

Dans les deux cas, quelque temps plus tard, au moment où ils s'y attendent le moins, les investigateurs sont contactés par le lieutenant Hennessey. Cela peut être dans un hall d'hôtel, dans un café ou dans la rue. Un test de **Psychologie** permet de détecter immédiatement qu'Hennessey est nerveux. Il regarde constamment la foule plutôt que les investigateurs.

Le lieutenant Douglas Hennessey

Âgé de moins de trente ans, vêtu d'un costume clair et d'un feutre assorti, le lieutenant possède un charme certain. Il choisit soigneusement ses mots, posant plus de questions qu'il ne donne de réponses.

Hennessey va à l'essentiel. Que savent-ils sur les Drake ? Si les investigateurs restent évasifs, il met un terme à la conversation. S'ils lui présentent des informations intéressantes, il partage une partie de ses propres découvertes. Le colonel Phelps enquêtait sur une organisation criminelle sévissant en Turquie, au Royaume d'Irak et à travers l'Europe. On les soupçonne de contrebande d'armes, de proxénétisme, d'esclavage d'enfants et peut-être de trafic d'opium. Charles Drake était lié à cette organisation. Récemment, un membre du gang a été arrêté à Rome après avoir écorché vive une pauvre femme. Il avait un faux passeport, que l'on a fait remonter jusqu'à Drake. De plus, les Drake ont assassiné Phelps avec un *yataghan*, un poignard turc. L'autopsie a montré que les blessures ont été infligées par



Evelyn Drake

21 ans, jeune mariée

APP	18	Prestance	90 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	12
Santé mentale	55

Compétences

Athlétisme	35 %
Crédit	65 %
Persuasion	60 %
Trouver objet caché	40 %

Langues

Anglais (langue maternelle)	75 %
Français	70 %

Maurice Cotting

43 ans, opiomane et arnaqueur anglais

APP	09	Prestance	45 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	06	Agilité	30 %
FOR	07	Puissance	35 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	06	Volonté	30 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	10
Santé mentale	33

Langues

Anglais (langue maternelle)	70 %
Turc	10 %

Compétences

Athlétisme	30 %
Baratin	30 %
Crédit	15 %
Persuasion	20 %

Moustafa

39 ans, réceptionniste et informateur

APP	11	Prestance	55 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	07	Connaissance	35 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D6
Points de vie	14
Santé mentale	26

Compétences

Athlétisme	35 %
Baratin	40 %
Crédit	20 %
Écouter	40 %
Persuasion	40 %
Trouver objet caché	60 %

Langues

Anglais	35 %
Turc (langue maternelle)	65 %

Combat

• Bagarre	70 %

Lieutenant Douglas Hennessey

27 ans, espion australien

APP	14	Prestance	70 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de vie	14
Santé mentale	52

Compétences

Athlétisme	45 %
Baratin	70 %
Bibliothèque	60 %
Conduite	55 %
Crédit	35 %
Discrétion	40 %
Équitation	45 %
Métier (mécanicien)	30 %
Mythe de Cthulhu	02 %
Persuasion	50 %
Premiers soins	65 %
Psychologie	55 %

Langues

Anglais (langue maternelle)	85 %
Français	55 %
Italien	45 %
Turc	65 %

Combat

• Bagarre	65 %
Dégâts 1D3 + 1D4	
• Revolver .45	60 %
Dégâts 1D10+2	
• Fusil	70 %
Dégâts 2D6+4*	

* Hennessey sait tirer au fusil, mais il n'en a pas sur lui.

une personne de la taille d'Evelyn, ce qui tendrait à la désigner comme la coupable. On n'a pas revu le couple depuis.

Hennessey a brièvement rencontré Evelyn à l'hôtel Oasis, la veille du meurtre. Elle s'inquiétait pour son mari, disparu depuis une journée. Il ne lui a pas trouvé le caractère d'une meurtrière.

Un test de **Psychologie** révèle que le lieutenant dissimule quelque chose. Il faut le **Persuader** de parler. Il explique que Phelps était déformé. La moitié de son visage paraissait avoir fondu, comme de la cire chaude. Phelps lui avait expliqué qu'il portait cette difformité depuis qu'un assassin dément lui avait touché le visage. À l'époque, Hennessey ne l'avait pas cru, mais maintenant il n'est plus sûr de rien.

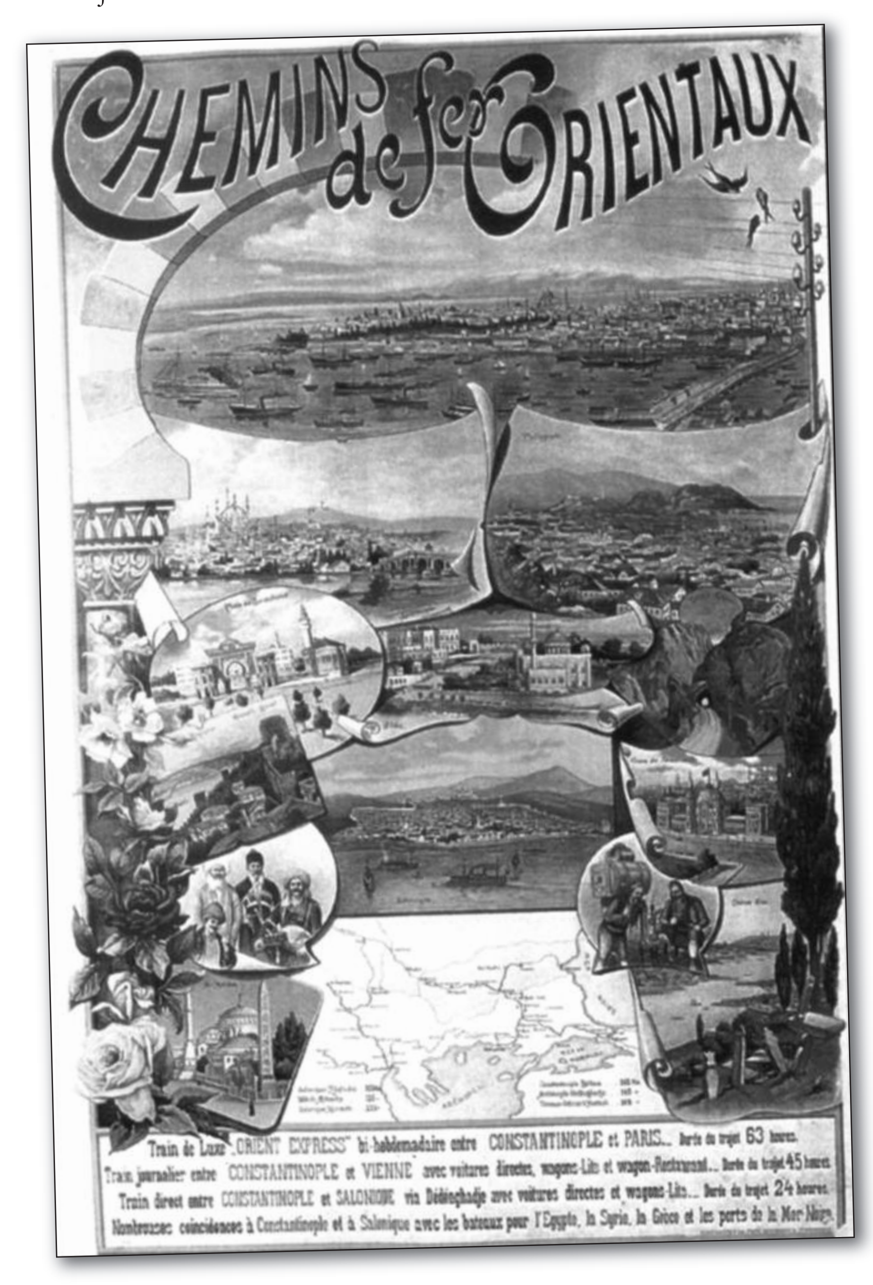
Le lieutenant conclut en souhaitant bonne chance aux investigateurs. Il a été transféré et doit quitter Constantinople, mais il ne peut pas dire pour où. Phelps étant mort, il s'inquiète que ses efforts pour coincer le gang soient vains. Il encourage les investigateurs à présenter leurs preuves à Rutherford, le haut-commissaire adjoint.

Plus tard, Hennessey sera mêlé aux plans de la Fraternité du Pharaon Noir, au Caire, comme révélé dans « Sœur des sables », *Cthulhu's Dark Cults* (Chaosium, 2010).

Les faux Drake

La triste vérité est que les Drake étaient déjà morts avant l'arrivée des investigateurs. Charles d'abord, puis Evelyn, ont été tués par les Frères. Leurs peaux sont maintenant portées par un couple d'assassins à la solde de la secte, Aziz et Israa bin Nassar. Une fois de retour en Angleterre, ils ont l'intention de puiser dans la fortune des Drake pour financer de futures opérations à Constantinople et ailleurs.

Ces deux assassins sont à la disposition du gardien, qui peut en faire des tueurs sur les talons des investigateurs, des espions rassemblant des renseignements, des gardes du corps de Makryat ou tout autre rôle selon ses besoins.



Aziz bin Nassar (Charles Drake)

24 ans, assassin des Frères de la Chair

APP	10 (14)*		
Prestance		50 (70) %	
CON	16	Endurance	80 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	16	Volonté	80 %

* L'apparence entre parenthèses est celle de Charles Drake.

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de vie	14
Points de magie	16
Santé mentale	0

Compétences

Athlétisme	65 %
Baratin	40 %
Crédit (en tant que Drake)	70 %
Discrétion	75 %
Écouter	65 %
Mythe de Cthulhu	20 %
Persuasion	30 %
Trouver objet caché	50 %

Combat

- Poignard *yataghan* 75 %
  Dégâts 1D4+3 + 1D4
- Revolver .38 60 %
  Dégâts 1D10

Langues

Anglais	55 %
Turc (langue maternelle)	65 %

Sortilèges : Contacter l'Écorché*, Nouer la Chair*, Transfert de Morceaux de Corps*

Israa bin Nassar (Evelyn Drake)

18 ans, assassin des Frères de la Chair

APP	14 (18)*		
Prestance		70 (90) %	
CON	15	Endurance	75 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	17	Volonté	85 %

* L'apparence entre parenthèses est celle d'Evelyn Drake.

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	17
Points de magie	12
Santé mentale	0

Compétences

Athlétisme	75 %
Crédit (en tant qu'Evelyn)	55 %
Discrétion	65 %
Écouter	55 %
Mythe de Cthulhu	25 %
Persuasion	40 %
Se cacher	75 %

Combat

- Poignard *yataghan* 85 %
  Dégâts 1D4+3

Langues

Anglais	60 %
Turc (langue maternelle)	75 %

Sortilèges : Contacter l'Écorché*, Nouer la Chair*, Transfert de Morceaux de Corps*

Nouveau sortilège : Nouer la Chair

Coût : 2D6 points de magie ; 1D8 points de Santé mentale
Temps d'incantation : un tour

Le sorcier oppose son **Pouvoir** à celui de sa cible. S'il l'emporte, une partie du corps de la victime, généralement un bras ou une jambe, se tord et s'enroule comme une corde, jusqu'à faire un nœud. C'est, évidemment, très douloureux. La victime doit réussir un test d'**Endurance** pour éviter de s'évanouir suite au choc. Quoi qu'il en soit, il perd 1D8 points de vie et 1 point de DEX de façon définitive. Pour autant, les os ne se brisent pas. Le sort peut également servir à nouer un membre autour d'un objet inanimé, comme un poteau ou une rambarde, ou d'une autre personne. Si le sorcier sacrifie 1 point de POU, l'effet est permanent. Seule une opération chirurgicale lourde pourra redresser le membre. Voir un membre se nouer provoque la perte de 1/1D4 points de Santé mentale. La victime, elle, perd 1/1D6 points.

Train bleu, nuit noire

À travers l'Europe, 1923
Par Geoff Gillan, avec Nick Hagger

Où les investigateurs prennent l'Orient-Express vers l'ouest à la poursuite de Mehmet Makryat et se trouvent à bord d'une ligne directe pour l'enfer.

À l'affiche

Mehmet Makryat

Présent sous les traits de plusieurs passagers, il est là pour éliminer les investigateurs et récupérer le Simulacre. Il essayera par tous les moyens d'y parvenir.

L'Écorché

Invoqué par Makryat, l'Écorché prend possession de la locomotive du train et contrôle totalement celui-ci, ne laissant aucune chance aux investigateurs de le stopper.

Le prince Puzzle

Venu se joindre à la curée, il propose aux investigateurs une alliance en vue de détruire Makryat, mais au prix du Simulacre.

En quelques mots…

Les investigateurs reprennent l'Orient-Express vers l'ouest à la poursuite de Mehmet Makryat, tandis que celui-ci, à bord du même train, sous les apparences de plusieurs passagers dont il a pris la peau, cherche à les éliminer.

Ils sont, entre autres, victimes d'empoisonnement, de plusieurs tentatives d'assassinat par des Frères de la Chair montés lors des escales du train et continuent à subir la décrépitude physique causée par la perte du Simulacre.

Alors que Makryat appelle un avatar de l'Écorché pour qu'il prenne possession de la locomotive, un nouveau wagon s'ajoute au train à hauteur de Lausanne. Le prince Puzzle vient rejoindre le convoi. Il offre aux investigateurs de leur révéler un sort qui anéantira son ennemi, en échange du Simulacre.

Forts de cette connaissance impie, les investigateurs peuvent se débarrasser de Makryat, puis du prince Puzzle, avant d'arriver à Paris. C'est alors qu'ils retrouveront, dans une boîte soudée sous le wagon pour Calais, les morceaux du Simulacre, trois des Parchemins de Sedefkar ainsi que des faux papiers au nom de Mehmet Makryat. Il ne leur reste plus qu'à accomplir le rituel de Purification.

Résumé de l'épisode précédent

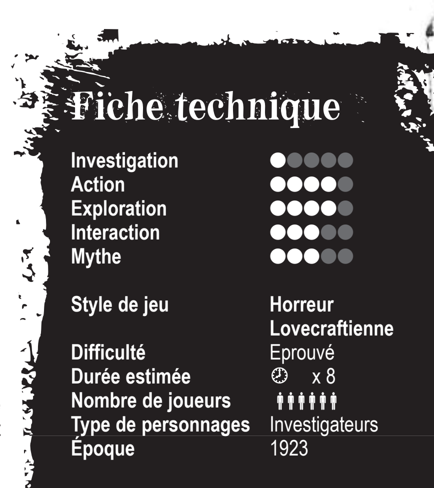
À Constantinople, ce qui aurait dû être leur plus grand triomphe s'est transformé en un désastre. Trahis de toute part et tombés dans un traquenard, les investigateurs sont capturés et enfermés dans le minaret de la Mosquée du Bout du Monde. Quand ils s'échappent, Selim a endossé le Simulacre et se dirige vers Londres…

Enjeux & Récompenses

- Se débarrasser de Mehmet Makryat et du prince Puzzle
- Survivre…
- Retrouver les pièces manquantes du Simulacre

Ambiance

Huis-clos étouffant, où chacun peut mourir à tout instant… Faites ressentir cette ambiance lourde durant tout le scénario, où la vie de chaque investigateur est mise dans la balance.



Fiche technique

Investigation	●○○○○
Action	●●●●○
Exploration	●●●●○
Interaction	●●●○○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Eprouvé
Durée estimée	⌚ x 8
Nombre de joueurs	6
Type de personnages	Investigateurs
Époque	1923

La course-poursuite commence. Jouez ce scénario à une vitesse toujours croissante. Il relate tout le voyage de retour entre Constantinople et Paris. Alors que les premières frontières sont franchies, le rythme peut être normal puisque les investigateurs tentent d'identifier qui est Mehmet Makryat. Les heures passent alors qu'ils rencontrent des passagers dans les couloirs, dans la voiture-salon ou dans le wagon-restaurant et qu'ils tissent des liens avec certains PNJ. Une fois à l'ouest de Milan, l'horreur s'accélère puisque Makryat prend le contrôle du train. Les investigateurs sont alors projetés dans une cavalcade infernale qui menace tout le monde.
En chemin, d'anciens ennemis se rappellent au bon souvenir des investigateurs. N'accordez pas le point de Santé mentale habituel lors de ce voyage à bord de l'Orient-Express. Il est bien trop stressant.

Informations pour le gardien

Mehmet Makryat a pris l'identité du conducteur du wagon de première classe pour Calais à bord du Simplon-Orient-Express. Il compte garder cette identité durant tout le voyage. Selon toute apparence, il est Émile Soucard, conducteur de la Compagnie internationale des wagons-lits. Pour faciliter son voyage jusqu'à Londres, il a demandé à des Frères de la Chair de le rejoindre à certains arrêts du train.
Les autres Frères de la Chair se font eux aussi passer pour du personnel à bord du train. Ils ont caché le Simulacre sous le train, dans une boîte soudée sous le wagon qui se rend à Calais. Aux yeux des observateurs, la boîte semble faire partie du wagon. À Paris, Makryat compte récupérer le Simulacre et retourner à son magasin de Londres pour accomplir le rituel de Purification sur lui avant de mettre en place la suite de son plan : échanger sa place avec le duc d'York.
Le roi actuel est George V, qui a régné de 1910 à 1936. Son héritier naturel serait Edward VIII, son fils aîné. En fait, Edward n'a jamais été couronné, abdiquant au bout de quelques mois au profit de Mme Simpson. Le second fils du roi, le duc d'York, est donc devenu roi d'Angleterre sous le nom de George VI. Makryat ne peut pas prédire le futur et veut simplement apprendre à se comporter comme un membre de la famille royale des Windsor en se faisant passer pour le fils cadet, moins observé. Il compte par la suite remplacer l'héritier quand le temps sera venu. (Peut-être a-t-il prévu de tomber de cheval, de feindre une amnésie partielle et de revenir pleinement opérationnel, adoré du public.)
Makryat sait très bien que la maison royale n'a plus de pouvoir politique réel, mais les Windsor n'en sont pas moins fabuleusement riches et terriblement influents. En rongeant son frein, Makryat pourrait finir par régner sur l'Empire britannique. À moins que les investigateurs ne le tuent avant.
Durant le voyage, les autres passagers peuvent aider ou gêner les investigateurs. Leurs caractères et objectifs sont détaillés dans la section « Tout le monde à bord ». Lorsque Makryat verra les investigateurs – et il les verra forcément puisqu'ils sont à bord du wagon pour Calais – il les attaquera, subtilement d'abord, puis avec une férocité consumée par la suite.

Le pouvoir du Simulacre

Une fois le rituel d'Incantation invoqué et le Simulacre de Sedefkar porté, Makryat jouit de grands pouvoirs. Cependant, en tant que propriétaire du Simulacre, il doit accomplir le rituel de Purification à chaque tranche de cent heures. S'il ne le fait pas, son corps commence à se détériorer.
Le Simulacre confère les avantages suivants.

- POU de 125.
- 10 points d'armure contre les dégâts cinétiques.
- La capacité de se faire passer pour un autre être humain en revêtant la peau de cette personne. Cela permet d'avoir la même voix et la même démarche, mais pas les compétences et souvenirs de la personne. Les caractéristiques demeurent inchangées, à l'exception de l'APP et de la TAI, qui se conforment à celles du nouveau corps. Il est impossible de porter une peau plus d'une fois. Une fois changée, l'ancienne peau n'est plus portable, mais demeure identifiable.
- Si le porteur de la peau est tué, il reprend son apparence originale.
- La capacité d'Appeler un Avatar de l'Écorché. Il peut prendre n'importe quelle forme, tant qu'un réceptacle de chair est disponible pour qu'il l'occupe (le réceptacle doit être préparé avec le sort Transformer en Chair).
- La capacité d'Appeler l'Écorché sans accomplir de sacrifice. Il en coûte 10 points de POU plus tous les points de magie du sorcier, moins un.
- Maintenant en harmonie avec son porteur, le Simulacre perd son influence néfaste.

La détérioration des investigateurs

Puisqu'ils ont possédé et perdu le Simulacre, les investigateurs doivent maintenant subir la détérioration dont Makryat leur a parlé. Le rituel d'Incantation instaure le nouveau propriétaire et détruit tous les propriétaires précédents, même s'ils ne sont

Table des effets de la détérioration

1D20	Effet
1	Sudation accrue
2	Forte odeur corporelle
3	Peau craquelée*
4	Pousse de gros poils noirs*
5	Peau qui pèle*
6	Veines noueuses apparentes sous la peau*
7	Touffes de cheveux qui tombent
8	Acné*
9	Petites lésions cutanées*
10	Lésions qui saignent*
11	Lésions purulentes*
12	Apparition de champignons noirs*
13	Une sorte de pus s'échappe des pores de la peau*
14	La peau se détend et pendouille*
15	La peau est tirée et menace de se fendre*
16	Une chose s'agite sous la peau*
17	La peau tressaute constamment*
18	La peau se décolore, comme des tissus nécrosés
19	Les pupilles se dilatent et ne supportent plus la lumière du soleil
20	Relancez, appliquez le problème à deux endroits

Table de la localisation sur le corps

1D20	Localisation
1-3	Jambe droite
4-6	Jambe gauche
7-10	Abdomen
11-15	Poitrine
16-17	Bras droit
18-19	Bras gauche
20	Tête



Et si les investigateurs choisissent de prendre l'avion ?

C'est un plan raisonnable que de tenter d'arriver à Londres avant Makryat en prenant l'avion. Dès octobre 1922, un vol direct est disponible entre Constantinople et Paris, qui met quarante heures. Un arrêt rapide est prévu à Arad, en Roumanie. Dès mars 1923, le service passe plutôt par Belgrade. Référez-vous à la section « Les voyages par avion en Europe au début des années 1920 » (livre 1, p. 34) pour en savoir plus.
En se montrant malins, les joueurs se privent sans le savoir du scénario *Train bleu, nuit noire*, un scénario important dans une campagne s'étant déroulée à bord du train. Cela peut sembler décevant, mais les bonnes histoires s'inspirent avant tout des actions des joueurs et il y aura d'autres occasions à saisir au bond.
Le gardien devra choisir s'il compte faire jouer un autre scénario ou mettre des bâtons dans les roues des investigateurs, soit en les empêchant de décoller, soit en les faisant douter de l'efficacité de l'avion alors que le train a fait ses preuves.
Les notes ci-dessous sont des idées pour le gardien.

Disponibilité

Les vols ne sont pas disponibles durant les mois d'hiver, soit après le 15 février. La Compagnie franco-roumaine de navigation aérienne n'offre qu'un vol par jour, avec de la place pour seulement cinq passagers, à bord d'un Blériot-Spad 33. Des sièges pourraient déjà être réservés, obligeant les investigateurs à partir le jour suivant ou à se séparer sur plusieurs vols.
C'est valable pour les vols commerciaux. Les investigateurs pourraient aussi réserver une série de vols privés et choisir leurs propres destinations.
Des tests de **Chance** pourraient permettre de déterminer si des vols, ou des places, sont disponibles, ou le gardien peut décider seul. Si vous voulez qu'ils prennent l'avion, laissez-les faire. Un test raté de **Volonté** indiquera simplement qu'ils ont embarqué avec des pilotes peu fiables.

Problèmes et retards

Il est toujours dangereux de prendre l'avion en hiver. Vous pourriez demander un test de **Volonté** par jour pour éviter tout problème.
Les problèmes mineurs peuvent inclure d'être cloués au sol pendant une journée en raison de mauvaises conditions météorologiques ou d'un problème mécanique, voire de devoir faire un arrêt imprévu.
Un problème plus grave pourrait aller jusqu'à s'écraser en Bulgarie. Faites un test de **Pilotage** pour minimiser les risques encourus par les passagers alors que l'avion atterrit brutalement et déchire son aile.

Des problèmes en vol

Mehmet pourrait avoir anticipé cette solution et avoir placé un Frère à bord de chaque vol. (Cela ne fonctionnera pas s'il y a déjà cinq investigateurs à bord, mais le gardien pourrait ignorer la limitation historique du Blériot-Spad 33 et ajouter des sièges.) Une fois en altitude, l'assassin tue le pilote, mettant tout le monde en danger.
Certains de leurs anciens ennemis pourraient aussi les atteindre depuis le sol. Sans rails en acier, l'avion n'est pas à l'abri de Baba Yaga. Elle pourrait lancer une malédiction et remplir le cockpit de plumes noires, obligeant le pilote à faire un atterrissage d'urgence dans les forêts de Serbie, où elle pourra traquer les investigateurs en compagnie du Marcheur des bois.
Si les lloigors n'ont pas eu leur médaillon, ils envoient des rêves et de forts vents alors que l'avion survole l'Italie. Le vent souffle en bourrasques et le pilote devra réussir un test difficile de **Pilotage** pour réussir à garder l'avion en vol.
Durant tout le voyage, le corps des investigateurs subit la détérioration alors que leurs corps attendent le rituel de Purification pour se débarrasser, une fois pour toutes, de la corruption du Simulacre.

Rejoindre l'Orient-Express

Si le vol devient insupportable, les investigateurs peuvent rejoindre l'Orient-Express. Une journée en vol indique qu'ils sont en avance sur le train. Arriver sur la ligne peut nécessiter de prendre un train local ou de louer un vol privé pour rejoindre une ville desservie par l'Orient-Express. Consultez la carte « Les voies aériennes européennes en 1923 » (Livre 1, p. XX) pour connaître les villes desservies par les vols commerciaux et comparez-les aux gares fréquentées par le Simplon-Orient-Express.
Le gardien devra adapter les événements du scénario si les investigateurs prennent le train plus tard. Faites escalader rapidement les choses pour que l'action atteigne son point culminant au moment prévu. Ainsi, lors de la troisième nuit, si les investigateurs sont à bord, la Locomotive bestiale s'éveille.

Mehmet seul

Si les investigateurs ne prennent jamais l'Orient-Express, Mehmet garde l'apparence d'Émile Soucard durant tout le voyage sans avoir besoin de changer de forme et de risquer sa couverture. Szorbic mènera sûrement à bien sa mission de tuer Groenig. Il pourrait y avoir une lutte entre Mehmet et le prince Puzzle en Suisse, mais si les investigateurs ne sont pas là pour y assister, présumez que les plans du prince ont été contrecarrés, mais qu'il n'a pas été tué. Aucun gardien ne voudrait assassiner un antagoniste aussi utile.
À Calais, Mehmet change de peau et devient Sir Robert Harrow avant de partir pour Islington.

L'arrivée à l'aérodrome de Croydon

Si les investigateurs survivent à leur vol, ils atteindront Londres plusieurs heures, voire une journée entière, avant Mehmet, mais ils n'auront aucune idée de son apparence actuelle. Laissez-les planifier une embuscade à sa boutique. Cette possibilité sera discutée dans le prochain chapitre.

plus en possession du Simulacre. Leur décrépitude physique se poursuit jusqu'à ce qu'ils apprennent et lancent le rituel de Purification.
Chaque matin, lorsque Makryat revêt le Simulacre, chaque investigateur doit faire un test de CON. Un test réussi repousse la décrépitude d'un jour. En cas d'échec, l'investigateur doit refaire un test de CON par heure.
En cas d'échec au test de CON horaire, l'investigateur commence à montrer des signes de décrépitude. L'investigateur devra effectuer un test par tranche de six heures sur la table des effets. Les effets suivis d'un astérisque n'affectent qu'une partie du corps. Il faudra alors faire un autre test pour savoir quelle partie du corps est affectée.
Le gardien décrit l'apparition des symptômes. Commencez doucement, puis aug-



mentez la virulence. Les investigateurs ont peut-être appris à composer avec l'influence néfaste, mais ces phénomènes-là sont nouveaux, et bien pires.



Tout le monde à bord

Même les investigateurs avec un billet aller-retour n'ont pas de réservation pour une date précise de retour sur l'Orient-Express. Le personnel à la gare de Sirkeci les informe que le prochain Orient-Express part le soir même et que seuls des billets en première classe sont disponibles jusqu'à Calais. Les places sont réparties dans plusieurs compartiments et les investigateurs devront partager leur compartiment avec des étrangers. L'employé s'excuse, mais il n'y a aucune autre solution. Il est important pour l'intrigue qu'il en aille ainsi. Si nécessaire, précisez qu'il ne reste aucune autre place disponible dans tout le train.

Le train part à 16 h 30. Les passagers doivent se présenter en gare une demi-heure avant le départ. Leurs valises peuvent déjà être enregistrées, mais il serait surprenant que les investigateurs aient encore des affaires à eux à ce moment-là.

Mehmet Makryat ne se montre pas avant le départ puisqu'il a déjà pris l'apparence du conducteur Émile Soucard.

Sur le quai

Les voyageurs se font harceler par des marchands ambulants et des vagabonds qui encombrent le quai, puisque les passagers de l'Orient-Express sont connus pour avoir de l'argent. Faites en sorte que ces vendeurs de tapis et de babioles soient insistants, ennuyeux et oppressants. Les investigateurs ne devraient pas pouvoir savoir s'ils sont ce qu'ils prétendent être ou s'il s'agit de Frères de la Chair déguisés. Cependant, il n'arrivera rien de mal aux passagers sur le quai. Cela viendra plus tard, dans le train.

Les wagons rutilants bleu et or du Simplon-Orient-Express attendent les investigateurs. Le train fourmille d'activité tandis que tout le monde embarque. La vapeur sort déjà de la chaudière bien alimentée et prête au départ.

Les autres voyageurs

À l'exception d'Émile Soucard, qui va et vient à tout moment, sûrement pour accomplir ses obligations professionnelles, tous les PNJ qui se trouvent dans le wagon pour Calais sont numérotés et le nombre correspond à leur place dans le diagramme. Dans ce diagramme, le nombre le plus bas représente celui qui occupe la couchette du haut.

Si vous avez un grand nombre d'investigateurs femmes ou plus ou moins que cinq investigateurs, vous devrez modifier les places (et le sexe des passagers) soigneusement, pour être sûr de parfaitement comprendre les événements qui surviendront. Assurez-vous de noter les changements au fur et à mesure. Le premier PNJ à être retiré au profit d'un investigateur devrait être Luigi Martinelli.

Le gardien devrait garder quelques personnages de *Les inconnus du train* en réserve pour combler les trous dans la liste de passagers.

Lorsqu'un investigateur devient fou ou meurt, donnez au joueur le rôle d'un de ces personnages, pour qu'il puisse continuer à jouer. Elena Costanza et Rama Ho-Tet sont les plus susceptibles de se retrouver impliqués.

Les compartiments et salles de bain

Les compartiments où se trouvent les couchettes 1 & 2 et 3 & 4 ont des portes qui conduisent à la même salle de bains. Lorsqu'une porte est déverrouillée, l'autre ne peut être ouverte. Les passagers doivent toujours fermer leur porte lorsqu'ils n'utilisent pas la salle de bain.

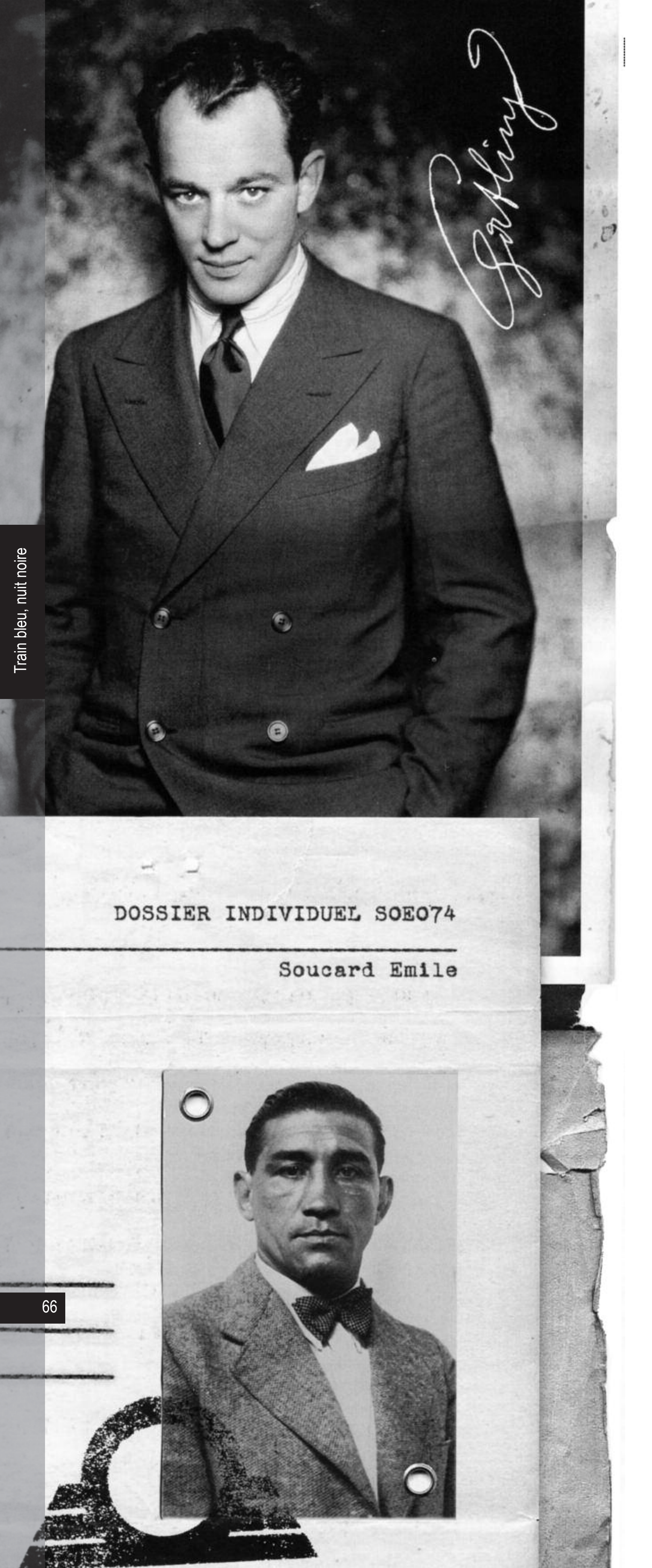
Il en va de même pour les compartiments où se trouvent les couchettes 5 & 6 et 7 & 8 d'une part, et 9 & 10 et 11 & 12 d'autre part. Le plan du train montre cet arrangement.

Émile Soucard

Le conducteur du wagon pour Calais, Émile Soucard (Mehmet Makryat) se trouve sur le quai, devant la porte du wagon. Il inspecte les billets de chacun et salue poliment tout le monde. Il coche la liste de passagers au fur et à mesure qu'ils embarquent.

Le vrai Émile Soucard était un Corse bien bâti qui compensait son allure menaçante par ses manières impeccables, ce que Mehmet tente d'imiter. Un gardien aimable devrait autoriser un test difficile de **Trouver objet caché** pour repérer ce défaut mineur.

Le nouveau Soucard est amical envers les investigateurs. Il les a repérés de loin et aucun test de **Psychologie** ne permettra de le repérer. Il les salue aimablement et informe les porteurs de leur place. Les investigateurs qui souhaitent observer l'arrivée des autres passagers peuvent rester sur le quai ou regarder par une fenêtre du wagon.



(1) Luigi Martinelli

Chanteur d'opéra de 57 ans, signore Martinelli vient de terminer une série de concerts privés à Constantinople et il va maintenant poursuivre la saison à Londres. Il n'a pas entendu parler de la tragédie à Milan concernant Caterina Cavollaro et sera effaré en apprenant la nouvelle si jamais un investigateur la lui révèle. Homme bruyant et agressif, signore Martinelli se croit très drôle. Il se considère aussi comme un bon imitateur et pratique ses imitations à la moindre opportunité. Les investigateurs qui l'entendraient s'entraîner pourraient en tirer des conclusions erronées.

Lors de la première nuit, Martinelli se plaint auprès de l'investigateur avec qui il partage son compartiment qu'il a du mal à monter dans la couchette du haut. Il supplie et insiste pour échanger. Il souffre d'un surpoids évident et la couchette du haut se creuse de manière alarmante. Seul un investigateur cruel (et aimant le risque) refuserait. Lorsque Makryat enverra un assassin, la politesse sauvera la vie de l'investigateur puisque la mauvaise personne sera tuée.

Les ronflements riches et mélodieux de Martinelli sont aussi puissants que des grondements de tonnerre et l'investigateur dormira mal à moins de réussir un test difficile de **POU**.

Luigi Martinelli

57 ans, chanteur d'opéra

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	8	Agilité	40 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	18	Corpulence	90 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de vie	17
Santé mentale	75

Compétences

Athlétisme	20 %
Baratin	65 %
Bonne chère	90 %
Crédit	50 %
Culture artistique (chant)	70 %
Goûter de nouveaux aliments	90 %
Histoire de l'opéra	67 %
Imitations	15 %
Persuasion	55 %
Se montrer pédant	55 %

Langues

Anglais	25 %
Allemand	65 %
Espagnol	45 %
Français	45 %
Italien (langue maternelle)	75 %

Combat

- Bagarre 25 %
  Dégâts 1D3 + 1D4



Jack Gatling

32 ans, journaliste américain

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de vie	11
Santé mentale	65/57*

* Le niveau plus bas s'applique alors qu'il est temporairement fou après que Makryat a utilisé Gatling pour ses Chairs rampantes.

Compétences

Athlétisme	45 %
Baratin	75 %
Discrétion	70 %
Photographie	55 %

Langue

Anglais (langue maternelle)	65 %

Combat

• Bagarre	65 %
Dégâts 1D3 + 1D4	

(3) Jack Gatling

Gatling est un journaliste syndiqué spécialisé en ragots sur les personnes riches et célèbres, pour les journaux américains. Il a 32 ans et commence à perdre ses cheveux, tout en restant bel homme, avec ses cheveux noirs et ses yeux bruns. Il a une certaine connaissance du monde, mais n'est que partiellement cultivé. Gatling a entendu parler du baron de Blackpool et de Doña Margarita et il est à bord dans l'espoir d'obtenir un scoop.

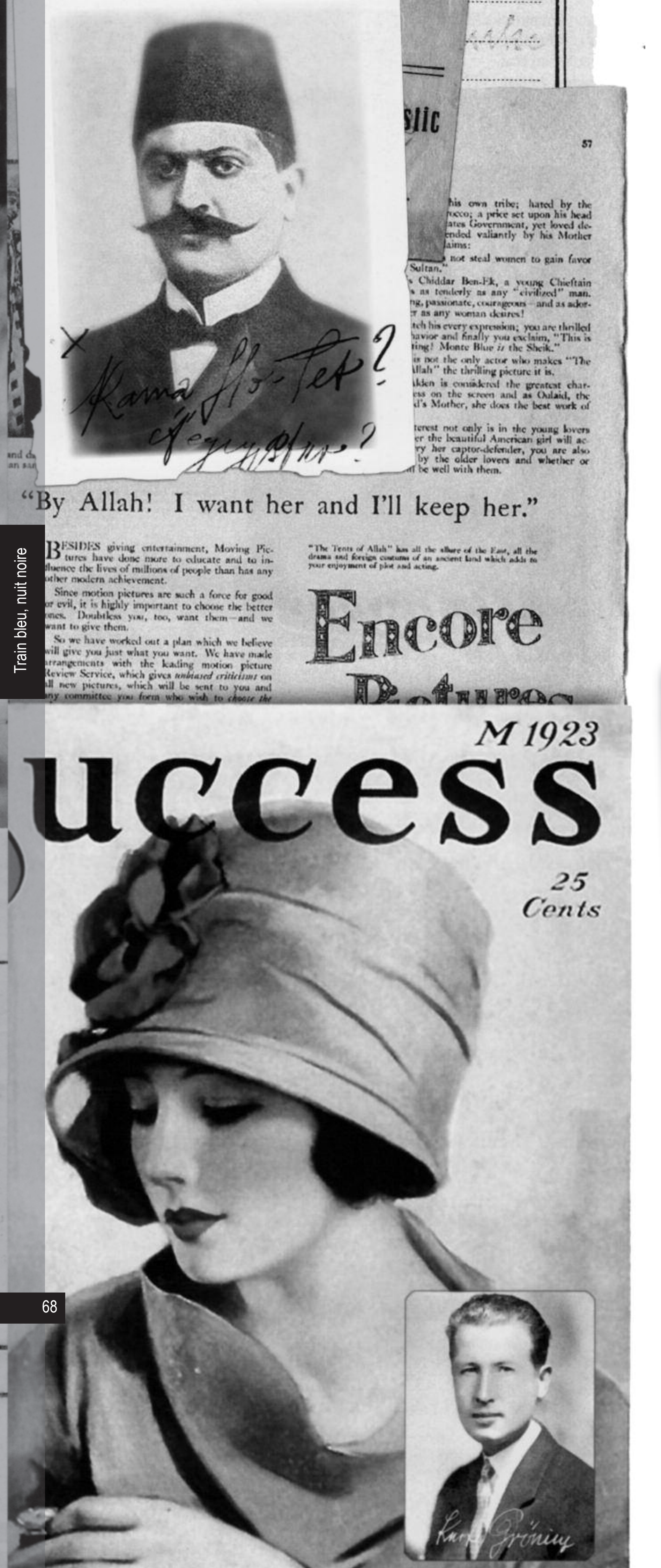
S'il croit voir une histoire dans ce que font les investigateurs, il deviendra rapidement casse-pied. Il écrira assurément un article sur eux si l'un des investigateurs est riche ou célèbre, ou se lance dans des déclarations étonnantes ou détonantes, qui feront alors le tour de l'Europe. Gatling envoie ses histoires par télégramme et les nouvelles peuvent donc paraître avant même que le train soit arrivé.

Partager un compartiment avec Jack Gatling ne sera pas de tout repos pour un investigateur qui tente de garder ses secrets. Gatling est présent dès qu'il n'est pas occupé à espionner quelqu'un d'autre.

Le journaliste est idéal pour donner des informations sur les autres passagers et ses observations personnelles pourraient aider à démasquer Makryat. Gatling pourrait en effet relater des incidents dont les investigateurs n'ont pas eu connaissance.

Elena Constanza

MARTINELLI



(5) Sir Robert Harrow, baronnet

Riche aventurier et homme cultivé, Harrow est grand, bel homme, et typiquement anglais. Il arbore une moustache parfaitement entretenue et un sourire en coin. En quarante ans, il a tout vu ; il a été chasseur de gros gibier et membre du parlement. Il régale tous les investigateurs, et plus particulièrement celui qui partagera son compartiment, du récit de ses aventures. Cependant, dès que l'horreur commence, Sir Robert se cache dans la salle de bain ou se saoule dans la voiture-salon.

Il aime les femmes, et le fait savoir, souvent de manière inconvenante. Sir Robert sera le premier choix de Makryat si celui-ci a besoin d'une nouvelle identité.

Un investigateur mécontent

Sir Robert souffre souvent d'insomnies. Plus il fume et boit, plus les femmes du compartiment voisin lui plaisent. Plusieurs fois par nuit, il les interpelle, alternant entre des supplications énervantes et des appels grossiers.

Sir Robert Harrow

40 ans, politicien sans importance et frimeur

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	17	Corpulence	85 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	8	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact +1D4
Points de vie 14
Santé mentale 40

Compétences

Approche galante 35 %
Crédit 60 %
Culture artistique
- billard) 40 %
- cartes 35 %
Dépenser son argent 65 %
Mentir 55 %
Persuasion 55 %
Raconter des histoires amusantes 65 %

Langue

Anglais (langue maternelle) 75 %

Combat

• Bagarre 55 %
Dégâts 1D3 + 1D4

Elena Constanza

30 ans, espionne britannique

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de vie	14
Santé mentale	75

Compétences

Décrypter les codes	45 %
Discrétion	45 %
Écouter	60 %
Persuasion	75 %
Pister	35 %
Trouver objet caché	65 %

Langues

Anglais	45 %
Bulgare	25 %
Espagnol	55 %
Français	40 %
Grec	55 %
Italien (langue maternelle)	70 %
Turc	55 %

Combat

- Couteau 45 %
  Dégâts 1D4 + 2 + 1D4
- Automatique, cal. 22 60 %
  Dégâts 1D6

(7) Elena Costanza

C'est une femme au passé trouble qui a travaillé fort pour parvenir à son style de vie actuel. Ses cheveux noirs et sa beauté exotique trahissent ses origines méditerranéennes. C'est aussi un agent britannique. Elle a entendu une rumeur concernant un plan pour assassiner le fils du roi d'Angleterre, grâce à un Frère de la Chair interrogé récemment. Elle présume qu'Edward, le fils aîné, sera la cible.
Elle s'alliera aux investigateurs dès qu'elle réalisera qu'ils combattent le même ennemi ou si elle apprend qu'ils sont dignes de confiance de la bouche de Sir Douglas Rutherford ou du lieutenant Hennessey. Elle a passé deux années dangereuses à Constantinople. Elle est intelligente, compétente, armée et capable de se débrouiller seule. Elle n'aime pas révéler le nom de son employeur, à moins que ce ne soit absolument nécessaire.
Jack Gatling lance la rumeur de la présence d'un espion dans le train. Les investigateurs soupçonneront plus les passagers masculins que cette jeune femme tranquille.

Une investigatrice mécontente

La compagne de compartiment de Mme Costanza n'aura pas la vie facile. Si elle a une APP supérieure à 10 et moins de quarante ans, Sir Robert fera des tentatives répétées et risibles pour entrer dans leur chambre durant la nuit. Apparemment, Mme Costanza dort sans problème et se lève fraîche et dispose le lendemain matin.

(9 & 10) Le comte et la comtesse

Henri Matthieu, comte de Bruessy et son épouse, Emmanuelle, reviennent de vacances en Orient. Il est robuste et jovial, a des cheveux gris et la complexion cramoisie d'un alcoolique. Elle a la moitié de son âge, des cheveux roux, des yeux verts et un comportement irréprochable. Ils forment un couple élégant mais mal assorti.
Les amateurs de ragots, dont le détestable Américain Jack Gatling, ont vu la comtesse avec le bel industriel allemand, Kurt Groenig. Le comte Henri, qui ne manque pas de distractions, est un homme du monde tolérant, qui cherche à éviter qu'un scandale soit attaché à son nom de famille. Les trois font donc de leur mieux pour éviter Gatling et leurs efforts sont facilités par les personnages de l'Orient-Express.

Henri, comte de Bruessy

57 ans, aristocrate

Caractéristiques

APP	15	Prestance	75 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	14
Santé mentale	50

Compétences

Athlétisme	30 %
Collecter les loyers	70 %
Connaissance des vins	88 %
Comptabilité	35 %
Crédit	85 %
Écouter	88 %
Manipulation	55 %
Persuasion	65 %

Langues

Anglais	50 %
Français (langue maternelle)	70 %
Roumain	35 %
Turc	40 %

Combat

- Fusil à pompe 75 %
  Dégâts 2D6/1D6/1D3
- Revolver Lebel 8 mm 55 %
  Dégâts 1D8 - 1
- Bagarre 30 %
  Dégâts 1D3

Écorcher des humains

Il ne devrait pas être trop difficile d'écorcher un humain et de garder sa peau intacte. Ed Gein, tueur en série du Wisconsin, est censé avoir écorché ses victimes en coupant la peau le long de la colonne vertébrale, mais ce pourrait n'être qu'une légende. Commencez par couper la peau en arrière du crâne, d'une oreille à l'autre en suivant l'implantation des cheveux. Ensuite, à partir du milieu de cette ligne, coupez le long de la colonne vertébrale jusqu'au milieu du dos environ. De cette manière, la peau devrait pouvoir être retirée comme un gant en caoutchouc en utilisant un petit couteau incurvé pour séparer la peau des autres tissus, particulièrement au-dessus des zones cartilagineuses, plus collantes. Un long couteau pointu percerait la peau, la rendant inutilisable. Des instruments chirurgicaux seraient parfaits, de même que ceux utilisés par les taxidermistes.
Pour un adorateur seul et accompli, écorcher une victime devrait prendre moins d'une heure, voire vingt-cinq minutes seulement. Deux ou trois adorateurs pourraient sûrement y arriver en moins de temps encore. Comme il faut séparer la peau des couches de gras sous-cutanées, tout ce qui permet de liquéfier le gras accélérerait encore le processus. La chaleur et un acide doux pourraient aider, et il est plus facile d'écorcher une victime encore chaude. Pour se mettre dans une peau, l'adorateur doit s'oindre d'un onguent magique, comme l'huile enchantée qui était censée permettre aux sorcières de voler. Quant au processus de vingt-cinq minutes, il pourrait venir à l'idée d'un gardien particulièrement macabre d'écorcher une victime encore en vie. Ce serait assurément un moyen de torture efficace, mais la peau ne s'en sortirait pas indemne, même si la victime est bien attachée. Gardez aussi à l'esprit que la procédure fera couler beaucoup de sang.

- William A. Workman

Emmanuelle, comtesse de Bruessy

31 ans

Caractéristiques

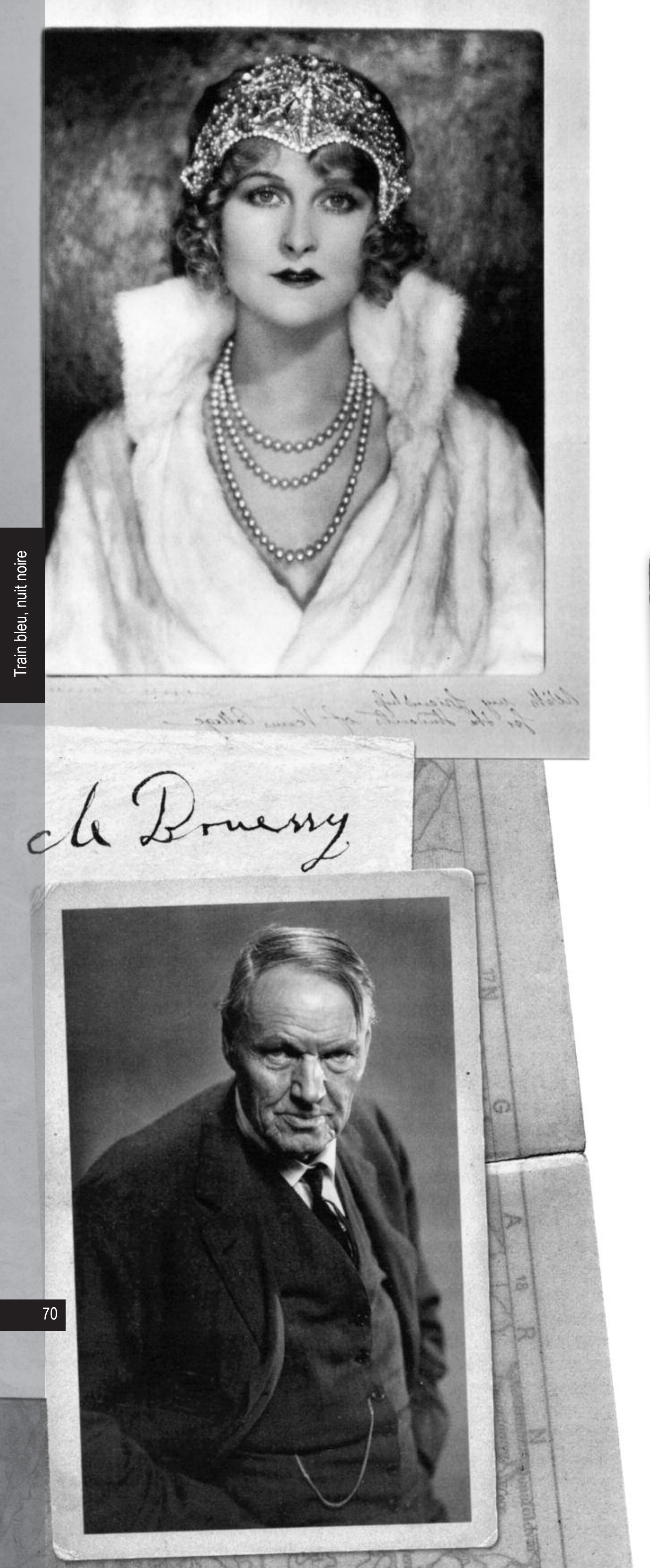
APP	15	Prestance	75 %
CON	9	Endurance	45 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	10
Santé mentale	55

Compétences : Athlétisme (esquiver) 30 %, Collectionner les bijoux 45 %, Crédit 75 %, Discrétion 55 %, Lire des romans 55 %, Profiter de tous les plaisirs possibles 95 %, Tenir la conversation 75 %

Langues : Allemand 30 %, anglais 30 %, français 60 %, roumain (langue maternelle) 80 %



(11) Kurt Groenig

Jeune industriel allemand, Groenig a trente ans, les cheveux blonds, les yeux bleus et un profil typiquement teuton parfaitement ciselé qu'il peut adoucir en un instant grâce à son charme naturel. Aucune femme ne se donne la peine de lui résister puisqu'il sait rendre les moments mémorables et les conséquences sans importance. À sa grande surprise, il est tombé amoureux de la comtesse de Bruessy, mais il craint qu'elle ne fasse que se jouer de lui.
Parmi les hommes, Groenig est réputé pour être impitoyable et il aide son père à rendre à Groenig Fabrikat la grandeur qu'elle avait avant de s'effondrer à la fin de la Première Guerre mondiale.

Kurt Groenig

30 ans, fils d'un industriel allemand

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de vie	13
Santé mentale	70

Compétences

Baratin	50 %
Crédit	70 %
Créer de nouveaux produits	55 %
Discrétion	40 %
Écraser la compétition	89 %
Manipulation	70 %
Persuasion	65 %
Résoudre les problèmes de production	77 %
Sieste crapuleuse	89 %

Langues

Allemand (langue maternelle)	89 %
Anglais	40 %
Français	60 %
Italien	45 %

Combat

- Bagarre 60 %
  Dégâts 1D3 + 1D4
- Groenig automatique 9 mm 70 %

Dégâts 1D10

Rama Ho-Tet

53 ans, érudit et marchand d'antiquités

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	9	Agilité	45 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de vie	14
Santé mentale	81

Compétences

Athlétisme	25 %
Bibliothèque	70 %
Bon goût	89 %
Crédit	50 %
Écouter	55 %
Évaluation	85 %
Mythe de Cthulhu	6 %
Persuasion	50 %
Rêver	17 %
Sciences humaines	
- archéologie	75 %
- histoire	50 %
Sciences occultes	40 %
Trouver objet caché	45 %

Langues

Anglais	80 %
Arabe (langue maternelle)	90 %
Araméen	45 %
Egyptien démotique	50 %
Egyptien hiéroglyphique	55 %
Français	55 %
Hébreu	40 %
Syrien	45 %

Combat

• Bagarre	25 %
Dégâts 1D3 + 1D4	

(12) Rama Ho-Tet

C'est un riche Égyptien mystérieux, grand et corpulent. Il évite toutes les conversations. Il a été fort contrarié lorsqu'il a acheté son billet à la dernière minute et appris qu'il devrait accepter un compartiment partagé. Il fait commerce d'antiquités égyptiennes et moyen-orientales depuis un comptoir situé en Égypte. Quand il daigne briser son silence, c'est un compagnon cultivé et agréable.

Ho-Tet est une excellente source d'informations pour tout ce qui concerne les objets rares et les légendes anciennes. Le gardien pourrait l'utiliser pour combler les lacunes des investigateurs quant à l'histoire du Simulacre de Sedefkar.

(14) Lord Margrave

Le baron est un grand Anglais snob aux épais cheveux bruns et à la fine moustache. Il a un penchant pour les nœuds papillon et les papillons. Ce sont les deux seuls sujets dont il peut parler durant des heures, en dehors de l'argent.

Gatling et d'autres insinuent qu'il aurait une liaison avec l'Espagnole au tempérament de feu, Doña Margarita del Garda, qui occupe le compartiment voisin du sien. L'histoire est plus complexe qu'il n'y paraît : Margrave a vendu des terres à la riche famille del Garda et il essaie maintenant de récupérer son héritage par la romance. Comme il est séparé de Lady Margrave, il préfère affronter le scandale d'une liaison plutôt que celui d'avoir dû vendre une partie de son héritage, même s'il préférerait cacher les deux.

Lord Michael Margrave

45 ans, baron de Blackpool

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de vie	14
Santé mentale	50

Compétences

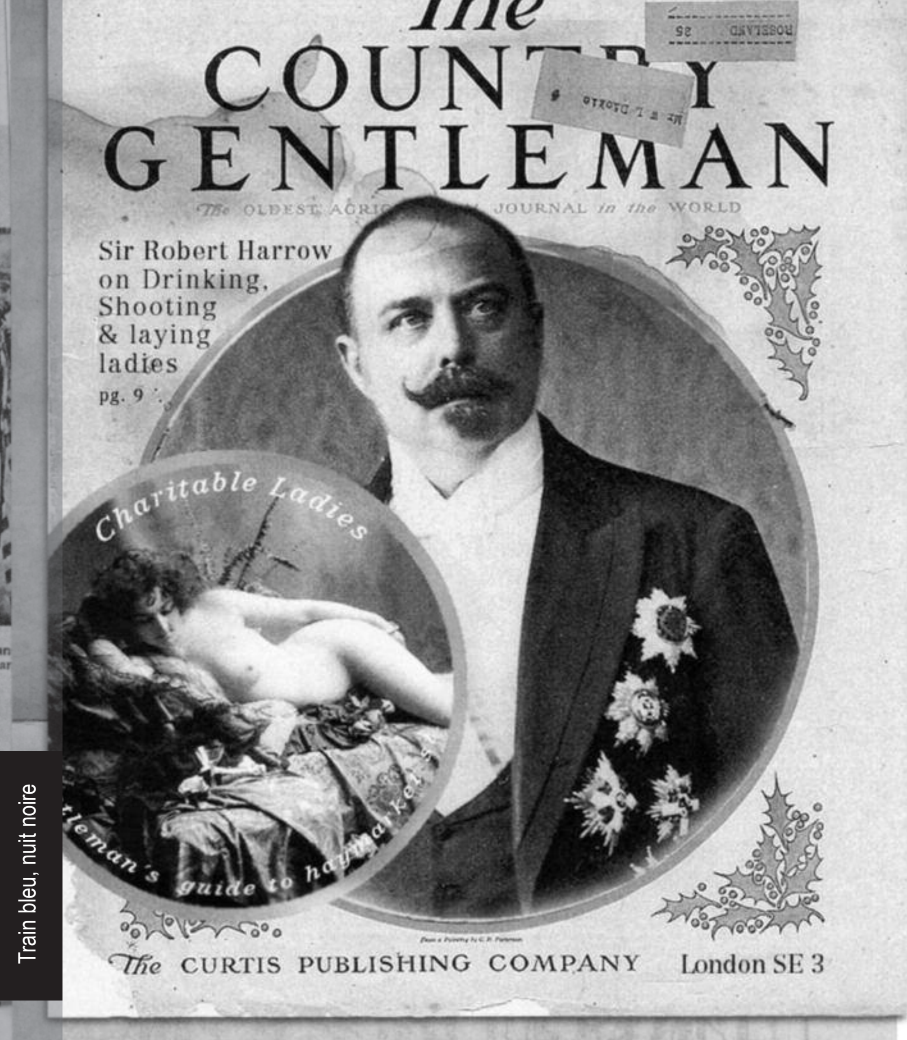
Athlétisme	40 %
Attraper des papillons	60 %
Collectionner les papillons	30 %
Collectionner les timbres	48 %
Crédit	60 %
Sciences de la vie	
- biologie	55 %
- botanique	25 %
- zoologie	25 %

Langues

Anglais (langue maternelle)	80 %
Espagnol	25 %

Combat

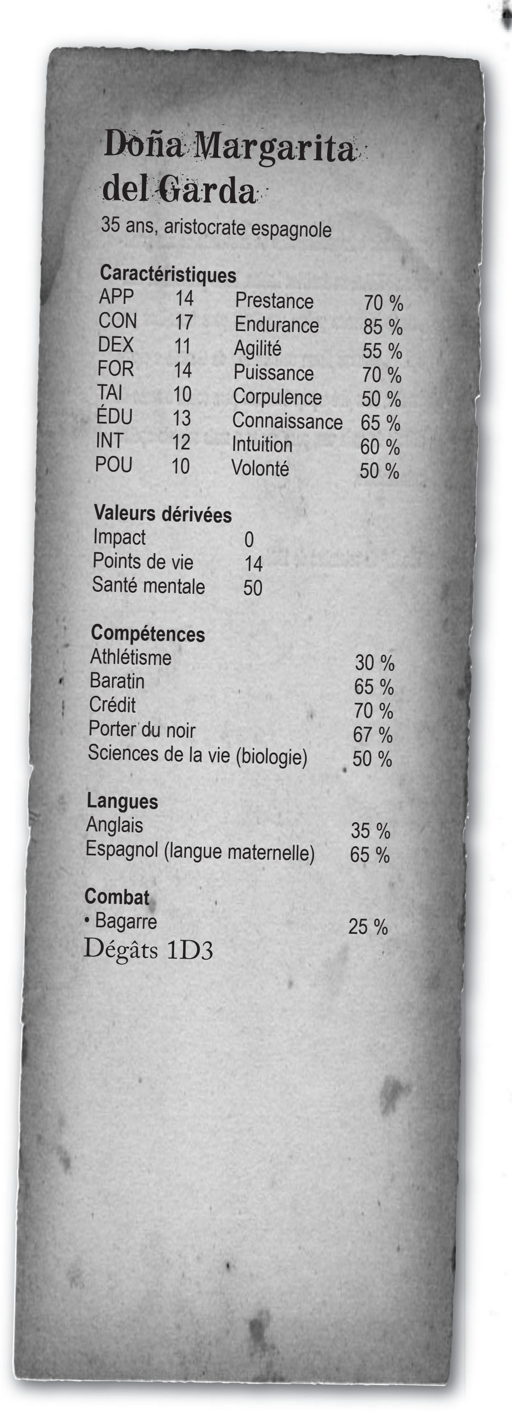
• Bagarre	25 %
Dégâts 1D3 + 1D4	





(15) La Doña del Garda

C'est une beauté espagnole classique, veuve et sans enfant. Elle est calme et coriace : elle a empoisonné son mari violent trois ans plus tôt. Mais son cœur n'obéit pas à la raison. Elle est tombée amoureuse de Lord Margrave parce que, comme son ancien mari, il manque totalement de charme. Elle ne soupçonne pas les véritables motivations de Margrave. Ayant profité de vacances en sa compagnie, elle retourne maintenant à Paris. De là, elle se rendra à Madrid alors qu'il partira pour Londres.



Doña Margarita del Garda

35 ans, aristocrate espagnole

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	14
Santé mentale	50

Compétences

Athlétisme	30 %
Baratin	65 %
Crédit	70 %
Porter du noir	67 %
Sciences de la vie (biologie)	50 %

Langues

Anglais	35 %
Espagnol (langue maternelle)	65 %

Combat

• Bagarre	25 %

Dégâts 1D3



Danton Szorbic

49 ans, assassin apatride

Caractéristiques

APP	8	Prestance	40 %
CON	18	Endurance	90 %
DEX	17	Agilité	85 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de vie	14
Santé mentale	37

Compétences

Athlétisme	50 %
Bibliothèque	35 %
Cacher ses armes	90 %
Discrétion	85 %
Faux papiers	88 %
Improviser un silencieux	65 %
Pister	35 %
Premiers soins	60 %
Trouver objet caché	90 %
Utiliser une visée télescopique	85 %

Langues

Allemand	25 %
Anglais	30 %
Espagnol	40 %
Français	65 %
Italien	75 %

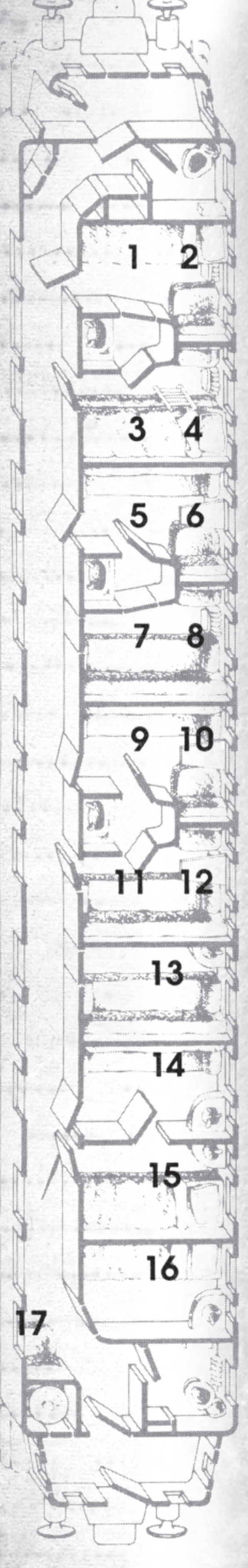
Combat

- Automatique 9 mm — 90 %
  Dégâts 1D10
- Fusil à un coup calibre 303 — 80 %
  Dégâts 2D6 + 3
- Dague — 70 %
  Dégâts 1D4 + 1D4

(16) Danton Szorbic

Petit homme grassouillet et presque chauve, il porte des lunettes bifocales. Malgré cela, il demeure (en dehors de Mehmet Makryat), l'homme le plus dangereux à bord du train, physiquement bien plus puissant que son apparence le laisse croire.

Szorbic est un assassin professionnel embauché par un compétiteur pour tuer Groenig. Szorbic compte le tuer durant l'arrêt à Trieste puis remonter à bord du train comme si de rien n'était. Si le meurtre peut être imputé au comte de Bruessy, ce sera encore mieux. Cependant, une fois que les meurtres auront commencé à bord du train, il pourrait bien profiter de la confusion pour cacher son crime.



Les actions des investigateurs

Ce qui se passe durant ce scénario est en partie dicté par les investigateurs. Bien qu'ils ne connaissent pas l'identité de Makryat, ils peuvent chercher le Simulacre pendant que Makryat ronge son frein.

Comme les investigateurs sont des habitués de l'Orient-Express, un test réussi de **Connaissance** permet de réaliser qu'il est inutile de fouiller les wagons qui seront laissés en chemin. Ils devraient donc se concentrer sur les quatre ou cinq qui se rendent jusqu'à Paris. La motrice et le tender seront changés à plusieurs reprises également durant le voyage, ce qui devrait les éliminer de la liste des possibilités.

Cinq wagons doivent se rendre à Paris : deux wagons-lits de première classe, un wagon de deuxième classe et les deux fourgons.

Les fourgons

Deux gardes dorment dans chacun des wagons contenant les bagages. Ils s'opposeront farouchement à toute tentative des investigateurs de fouiller dans les affaires des passagers. L'efficacité et l'intégrité du personnel de l'Orient-Express ne rendent pas service aux investigateurs puisqu'il sera impossible d'acheter ou de duper les gardes. La Compagnie internationale des wagons-lits choisit ses conducteurs et son personnel avec soin : ils sont incorruptibles. Leur honnêteté scrupuleuse fait autant partie de l'atmosphère à bord de l'Orient-Express que leur courtoisie et leur attention aux détails.

Un test réussi de **Connaissance** permet de savoir qu'il y a également un fourgon pour les paquets qui doivent être livrés, situé à l'avant du train, où la sécurité est encore plus rigoureuse. Makryat pourrait simplement avoir envoyé le Simulacre à Paris par

la poste, pour qu'il puisse le récupérer là, ou qu'il soit expédié de là vers Londres.
En fait, comme nous le savons, le Simulacre est soudé dans une boîte sous le wagon pour Calais.

Les compartiments des passagers

Bien évidemment, les compartiments devront être fouillés, mais ils sont généralement occupés, en cours de nettoyage ou fermés à clé. Seuls les conducteurs ont la clé : ils ont un gros passe-partout en bronze sur une lanière autour de leur cou. Les salles de bain offrent une certaine intimité, mais les serrures des portes intérieures ne sont pas de moins bonne qualité.
Néanmoins, même si les serrures de l'Orient-Express sont robustes, elles ne sont ni élaborées ni complexes. Un test réussi de **Métier (serrurier)** permet d'ouvrir toutes les portes des compartiments ou des salles de bain.
Durant la nuit, le conducteur du wagon est assis sur une chaise au bout du couloir, avec une vue directe sur toutes les portes des compartiments.

Le wagon-restaurant et la voiture-salon

Ces espaces semi-publics seront probablement fréquentés à toute heure par des passagers ou des membres du personnel. Le wagon-restaurant contient de nombreux recoins, surtout dans les celliers à vin, où le Simulacre pourrait être caché, mais rien d'inhabituel ne s'y trouve. Les armoires fermées contenant les bouteilles d'alcool fort de la voiture-salon pourraient aussi contenir le Simulacre, mais ce n'est pas le cas. Toutes les armoires pourraient être verrouillées, si le gardien le souhaite, et nécessiter un test de **Métier (serrurerie)** pour être ouvertes. Cependant, il est toujours possible de les ouvrir par la force, avec un test de **FOR**, mais dans ce cas, il sera visible qu'elles ont été forcées.

La motrice et le tender

La motrice est le seul autre endroit que les investigateurs pourraient vouloir fouiller. La chaleur infernale qu'elle dégage la rend quasiment inaccessible. Le tender peut être atteint en rampant sur le toit du train. Il serait alors possible de fouiller le charbon et le réservoir d'eau, mais cela prendrait du temps et il serait impossible de se cacher du personnel.

Le petit train des horreurs

Vous trouverez ici la chronologie de l'aventure qui progresse au fur et à mesure du voyage en train à travers l'Europe, alors que les investigateurs cherchent désespérément le Simulacre.
Certains événements dépendent des actions des investigateurs, mais la plupart auront lieu en dépit de leurs efforts. Certains sont dus à la Compagnie internationale des wagons-lits, pas les autres.

Le premier jour

Le Simplon-Orient-Express part de la gare Sirkeci de Constantinople à 16 h 30 pile et contourne lentement le quartier sud de Stamboul avant de rejoindre Paris, Calais et Londres. Les investigateurs passent une grande partie de leur temps à jouer à « Trouvons Mehmet », à s'installer et à rencontrer leurs compagnons de compartiment.
Les investigateurs pourraient tenter de modifier la distribution des compartiments pour pouvoir être à deux investigateurs par compartiment. Les autres passagers se sont déjà installés et ne veulent pas changer de place. Martinelli aime la compagnie, Gatling espère apprendre de nouveaux potins, Harrow aime être à côté de Costanza et Costanza a besoin d'un allié contre Harrow.
Comme lors du voyage aller, le conducteur prend les passeports, visas, formulaires douaniers et autres documents officiels des voyageurs pour que les passagers de l'Orient-Express ne soient pas dérangés par des formalités aussi triviales qu'un passage de frontière. Cela permet à Makryat, sous la forme de Soucard, d'en apprendre un peu

Et si les investigateurs attrapent Makryat trop tôt ?

Ce scénario est un jeu d'espionnage entre Mehmet Makryat et les investigateurs. Ils tentent de le contraindre à se montrer et il cherche à les éliminer discrètement. Aucun parti ne peut user de force contre l'autre, de peur d'être expulsé du train.
Des investigateurs observateurs ou inspirés pourraient deviner rapidement l'identité de Makryat et le suivre de près pour l'empêcher d'agir. S'ils arrivent à le coincer, seul, ils pourraient l'attaquer et le tuer, mettant ainsi un terme trop tôt au scénario.
Ce n'est pas grave. C'est même le but de ce scénario. S'ils le tuent trop tôt, ils doivent être félicités, même si cela signifie que la Locomotive bestiale ne se montrera jamais, privant ainsi le gardien de scènes intéressantes. Ne prolongez pas artificiellement la vie de Makryat pour préserver le scénario tel qu'il a été écrit.
La mort de Makryat ne signifie pas que le scénario soit terminé. Les autres ennemis que les investigateurs se sont faits à travers l'Europe continuent d'attaquer le train.
En plus, si le gardien le souhaite, les autres Frères de la Chair qui étaient en contact avec Makryat pourraient tout de même monter à bord du train, mais l'intrigue serait mieux servie si l'efficacité du culte mourait avec son meneur.

Un marchand d'Islington tué
Des signes de lutte

Le propriétaire d'une boutique d'Islington a été retrouvé mort dans des circonstances étranges. M. Robert Osborne, de Vêtements pour hommes Osborne de la rue Nelson, a été retrouvé mort dans sa boutique par l'une de ses employées qui venait au travail.
L'inspecteur Phillips, de Scotland Yard, a déclaré : « Le magasin avait été en partie détruit, ce qui indique une lutte qui aurait dû être plutôt bruyante. Cependant, les portes étaient verrouillées et nous n'avons trouvé aucune trace d'effraction. Je demande à tous ceux qui étaient à proximité de la rue Nelson entre cinq et sept heures hier matin de se présenter à la police. »

Document de retour n° 1





plus sur ses ennemis. Ces documents sont ensuite transmis au chef de brigade qui accompagne les douaniers en personne, ou délègue quelqu'un pour le faire, lorsque ceux-ci inspectent les wagons. Pouvoir continuer à dormir lors des passages frontaliers est l'une des raisons pour lesquelles l'Orient-Express est si populaire.

Tous les wagons sont fermés durant les inspections douanières. Ne soyez pas trop rigides à ce sujet, mais les investigateurs devront se débrouiller lorsque ce problème surviendra.

Les journaux de Londres

L'Orient-Express propose les journaux de Londres, imprimés soixante-douze heures auparavant. Parmi les nouvelles relatives aux problèmes en Europe et en Irlande, les investigateurs apprennent qu'un meurtre étrange a eu lieu trois jours plus tôt à Islington (**Document de retour nº 1**). L'histoire relate les événements survenus à la boutique de Mehmet.

La première nuit

Les places assises au restaurant sont attribuées par wagon. En rusant, et avec beaucoup de chance, puisque la personne qu'il incarne a de nombreuses obligations et rien à faire dans le wagon-restaurant, Makryat s'est arrangé pour qu'une carafe d'eau empoisonnée à l'antimoine soit placée sur la table des investigateurs. L'antimoine est un poison incolore et inodore.

Il ne peut pas empoisonner leurs repas puisqu'il ne sait pas ce qu'ils commanderont et qu'il ne peut pas entrer dans la cuisine. Il ne peut pas non plus empoisonner les boissons puisque les bouteilles de vin ou d'eau minérale sont toujours ouvertes spécialement pour les clients, à la table. Si quelqu'un boit l'eau, les règles d'empoisonnement standards s'appliquent. L'antimoine est un poison Rapide. Nausées, vomissements et crampes commencent dans l'heure et celui qui a bu le poison prend 1D10 points de dégâts (diminués de moitié si un test extrême de **CON** est réussi). Si l'investigateur fait un test de **Volonté** et le réussit alors qu'il vomit, il pourrait régurgiter tout le poison et ne plus être malade.

Le personnel est horrifié de cette mésaventure et le maître d'hôtel vérifie tout ce que l'investigateur a bu et mangé. Il craint une intoxication alimentaire. Il sera surpris d'apprendre qu'une carafe d'eau ouverte a été servie sans même être commandée. Ce n'est pas courant dans une société qui, pour des raisons de santé publique, ne boit que de l'eau minérale ou du vin. Qu'un échantillon d'eau soit disponible ou non, si un investigateur réussit un test de **Sciences formelles (chimie)**, les résidus de vomissures (ou le contenu de l'estomac) révéleront la présence du poison. Cela provoque la consternation de tous.

Si quelqu'un meurt, son corps sera débarqué du train à la frontière. Là, la police turque et interalliée montera à bord pour interroger tout le monde. Cela retarde le train pendant deux heures. Ajustez les heures indiquées plus bas en conséquence.

De nuit, 23 h 25

Le train arrive à la frontière turque, où Soucard trouve un prétexte pour quitter le train et envoyer un télégramme aux adorateurs de Svilengrad.

URGENT MONTEZ À BORD SOE STOP
0320 STOP M

Les investigateurs qui feraient le guet par les fenêtres le verront entrer dans la gare s'ils sont rapides. Un pot-de-vin laissé au télégraphiste leur permettra de lire le télégramme. Soucard a 85 % de chance de remarquer l'intervention des investigateurs et, le cas échéant, il changera d'identité après la frontière bulgare.

De nuit, 00 h 01

Le train continue sa route vers la frontière, faisant halte à Sinekli pour laisser monter la police turque et interalliée à bord, afin qu'elle puisse vérifier les passeports et visas à la sortie du pays.

Si les investigateurs accusent Soucard de la tentative d'empoisonnement, le chef de brigade sera outré. Soucard fait partie du personnel depuis longtemps et le chef de brigade refuse qu'il soit détenu. La police connaît bien le personnel de l'Orient-Express et demandera des preuves solides avant d'accepter d'agir. Soucard retourne à ses obligations.

De nuit, 00 h 19

Le train avance durant quelques minutes puis s'arrête un instant pour laisser monter la police grecque. Si les investigateurs ont causé des problèmes, le chef de brigade demandera à la police de regarder de près les papiers des investigateurs. Il espère avoir une excuse pour les forcer à descendre du train.

De nuit, 00 h 40

Si Makryat craint d'être repéré avant Svilengrad, il se faufile dans l'un des compartiments du wagon pour Calais et prend l'identité d'un passager, peut-être celle de la Doña del Garda puisqu'elle occupe un compartiment seule. Après l'avoir écorchée, Makryat revêt sa peau et place silencieusement la peau de Soucard dans le compartiment de l'investigateur qui a été le plus virulent à son endroit.

Dans l'intervalle, Makryat jette ce qu'il reste de la Doña del Garda par la fenêtre. Les investigateurs réveillés peuvent faire un test de **Trouver objet caché** pour avoir une chance de voir le corps. Les investigateurs endormis ne verront rien. Si quelqu'un voit le corps tomber, le rapporte ou tire sur la corde d'arrêt d'urgence, la substitution de Makryat pourrait être découverte puisque le corps de del Garda et la peau de Soucard ne correspondent pas. Anticipez ce développement. Il y a de bonnes chances pour que les investigateurs jettent la peau de Soucard pour ne pas risquer d'être accusés et qu'ils ne puissent pas prouver leur opinion quand il le faudrait.

C'est un point important puisque la découverte d'un meurtre indique que le train s'arrêtera pour que la police bulgare ou grecque (choisissez de quel côté de la frontière le train se trouve pour déterminer la juridiction) puisse enquêter. Ce ne serait pas un bon moyen pour faire monter la tension au cours du scénario. Le gardien qui ne souhaite pas prendre de tels risques pourrait ne pas accorder de test lorsque Makryat se débarrasse du cadavre pour éviter que le crime soit découvert, et ne pas placer la peau de Soucard dans le compartiment d'un investigateur.

S'il a le choix, le chef de brigade préférera découvrir le crime en Italie, ou plus à l'ouest encore, où la police et les tribunaux seront plus susceptibles de céder rapidement aux demandes des passagers du train.

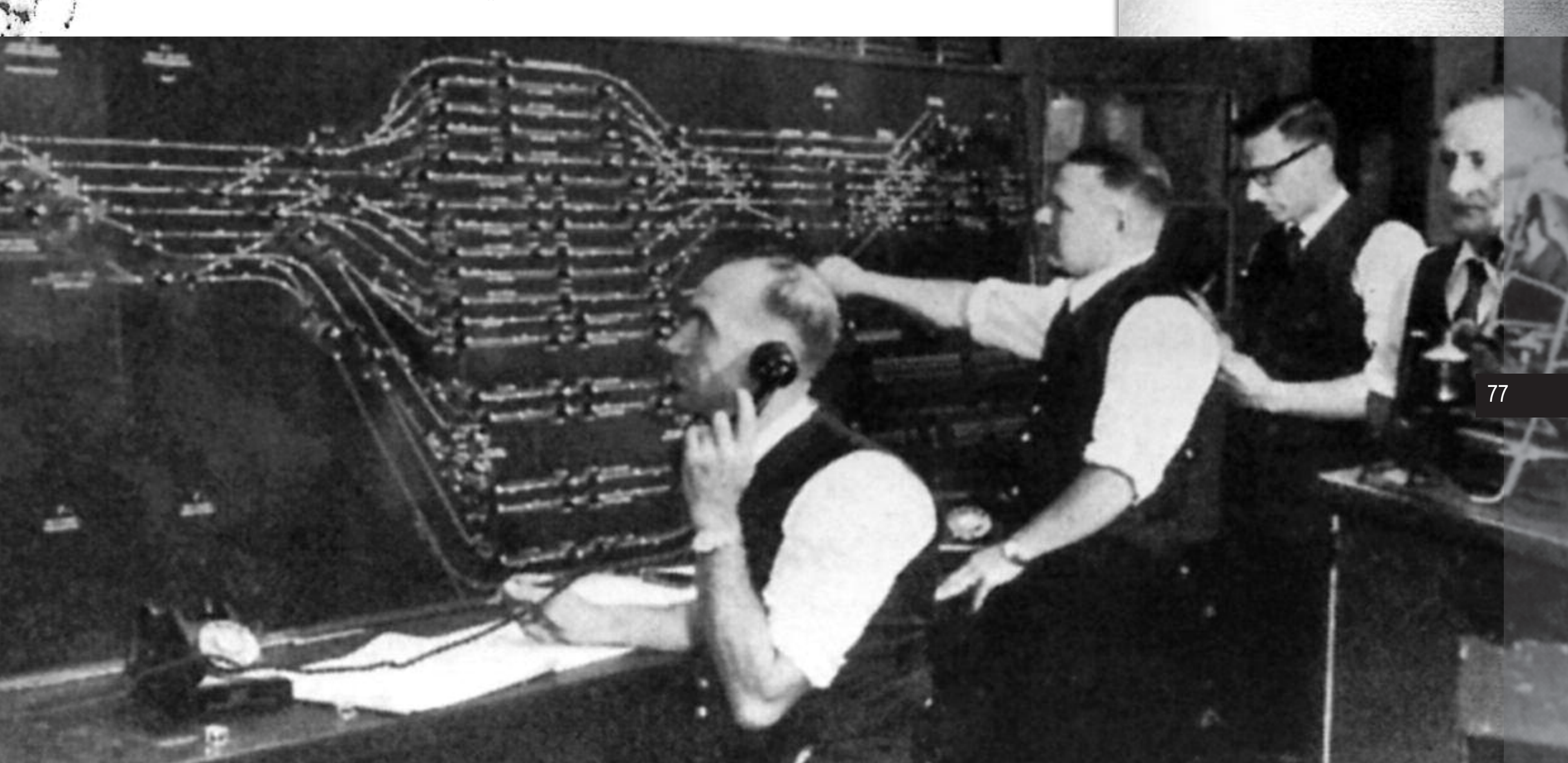
Lorsque Soucard disparaît, le chef de brigade craint le pire, puisque Soucard est depuis longtemps un membre efficace du personnel. Il demande une fouille complète du train, mais effectuée de manière à ne pas déranger les passagers. Les investigateurs qui auraient gagné la confiance du chef de brigade pourraient être acceptés comme volontaires pour cette fouille et ils pourraient ainsi accéder à des zones normalement interdites, comme les fourgons. Cependant, en l'absence de preuve, le chef de brigade n'a aucune raison de présumer de la mort de Soucard et le train poursuit sa route.

Un autre conducteur prend la place de Soucard.

De nuit, 3 h 20

À l'arrivée à Svilengrad, la police bulgare monte à bord pour inspection. La comtesse de Bruessy profite de l'occasion pour sortir du compartiment de Groenig, aller à la salle de bain, et entrer ensuite dans le compartiment qu'elle partage avec le comte, qui ronfle. Bien entendu, ses agissements ne regardent personne, mais si les investigateurs se trouvent dans le couloir et se montrent galants, elle sourira, amusée. Par contre, si Jack Gatling l'observe attentivement au petit-déjeuner, elle présumera que les investigateurs lui ont parlé d'elle et elle les ignorera jusqu'à la fin du voyage.

Les Frères de la Chair convoqués par le télégramme de Makryat montent à bord du



Frères de la Chair

Douze adorateurs fous

Ces hommes cruels sont tous fous et totalement soumis à leurs désirs maléfiques. Ils viennent de plusieurs milieux.

	FOR	Puis.	CON	End.	TAI	Corp.	DEX	Agil.	POU	Vol.	PVie
1	16	80	13	65	9	45	12	60	10	50	11
2	15	75	8	40	15	75	13	65	12	60	11
3	11	55	15	75	16	80	11	55	10	50	15
4	14	70	13	65	11	55	13	65	11	55	12
5	15	75	9	45	12	60	15	75	13	65	10
6	13	65	14	70	14	70	14	70	11	55	14
7	15	75	11	55	10	50	12	60	14	70	10
8	13	65	12	60	14	70	9	45	11	55	13
9	10	50	11	55	15	75	11	55	7	35	13
10	16	80	14	70	9	45	12	60	10	50	11
11	13	65	8	40	13	65	13	65	11	55	10
12	14	70	15	75	15	75	11	55	12	60	15

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de magie 12

Compétences
Athlétisme 25 %
Discrétion 30 %
Ecorcher un humain 35 %
Écouter 40 %
Pister 25 %
Suivre les ordres 45 %
Trouver objet caché 40 %

Langue
Turc (langue maternelle) 60 %

Combat
• Couteau pour dépecer 55 %
Dégâts 1D3 + 2 + 1D4

Armure : Makryat est immunisé contre les 10 premiers points de dégâts provenant d'une attaque cinétique.

Sortilèges : Contrôler la Peau*, Transformer en Chair* et Transfert de Morceaux de Corps*, si le gardien le souhaite.

Perte de SAN : Voir un Frère ayant des ajouts manifestes fait perdre 0/1 point de Santé mentale.

Si le gardien le souhaite, certains Frères pourraient s'être fait greffer les membres de cadavres, pour accroître certaines de leurs compétences. Voici quelques idées :

Bras : La FOR passe à 90, l'impact à 1D6.
Oreilles : Écouter passe à 60 %.
Yeux : Trouver objet caché passe à 60 %, nyctalopie.
Visage : Change l'APP, qui peut aller de 3 à 18.
Doigts : La DEX passe à 80, gain de Métier (pickpocket) à 60 %.
Mains : La FOR passe à 80, gain de Armes blanches : armes de mêlée (cimeterre) 40 %, dégâts 1D6 + 2 + 1D4.
Jambes : Gain de Corps à corps : bagarre (coup de pied) 40 %, dégâts 1D6 + 1D4.
Langue : Peut invoquer dans des langues non humaines.

train en deuxième classe. À moins que les investigateurs ne surveillent le train depuis le quai, ils ne sauront pas que de nouveaux passagers sont montés. En fait, la police bulgare cherche des nationalistes turcs fauteurs de trouble parmi les populations frontalières. Si les investigateurs soulignent que des Turcs viennent de monter à bord, il y a une chance (faites un test de **Chance**) pour qu'ils soient arrêtés pour être interrogés et qu'ils manquent le train.

De nuit, 4 h 35

Alors que le train quitte Svilengrad, Makryat est dans la peau de quelqu'un d'autre et tente de se rendre dans le wagon de deuxième classe pour mettre les adorateurs en garde contre les investigateurs.
Si possible, les adorateurs doivent tendre une embuscade aux investigateurs lorsque ceux-ci se promènent sur le quai pour se détendre les jambes. Makryat ne veut pas retarder l'Orient-Express puisqu'il a des délais à tenir.
Si un investigateur peut être pris à part, il sera étranglé ou poignardé, aussi discrètement que possible, et son corps stocké quelque part. Comme le personnel de l'Orient-Express s'occupe des formalités douanières et que seuls les conducteurs tiennent le compte des passagers, il est possible que les crimes ne soient pas constatés avant que les autres investigateurs ne signalent qu'un des leurs a disparu.

Le deuxième jour

L'aube se lève avant l'arrivée à Sofia. Les investigateurs qui seraient de garde ou déjà réveillés pourront voir des loups se déplacer le long du train, qui avance au ralenti. Leur souffle se condense dans l'air glacial. Les investigateurs pourraient penser que Fenalik ou ses Enfants ont survécu, malgré leur victoire lors du voyage aller. Ne faites rien pour les en dissuader.
Si les investigateurs ont été attaqués, Elena Costanza les approche au cours de la journée. Consultez sa description pour en savoir plus.
Le petit-déjeuner est servi. Des investigateurs braves ou paresseux pourraient demander que le petit-déjeuner leur soit servi dans leur compartiment, où ils mangeront seuls.

De jour, 11 h 15

À Sofia, Jack Gatling saute hors du train et se hâte d'aller envoyer un télégramme. Comme il attend jusqu'au dernier moment, il est impossible d'apprendre le contenu du message. En fait, c'est un câble à son journal pour confirmer la liaison entre la comtesse de Bruessy et Kurt Groenig.
Les Frères ont une autre occasion d'assassiner un ou plusieurs investigateurs. Le train repart à 11 h 50.

De jour, 12 h 48

Ayant traversé la frontière du Royaume des Serbes, Croates et Slovènes, l'Orient-

Express quitte Tzaribrod et les douaniers serbes. Les Frères de la Chair devraient avoir tué ou blessé un investigateur, bien qu'ils ne se livrent pas à des attaques directes à bord du train. Laissez les investigateurs passer à l'attaque s'ils le souhaitent. Cela les fera se sentir mieux pendant un temps. Quel que soit le cas, ils devraient continuer de vouloir démasquer Makryat.

• Si Makryat est toujours Soucard, un test réussi d'**Écouter** permettra d'entendre le chef de brigade se plaindre en français que Soucard ignore ses obligations.

• Si Makryat est Doña del Garda, ils pourraient entendre Lord Margrave (**Écouter**) se plaindre dans la voiture-salon du manque d'attention de sa maîtresse, ou sa femme de chambre constater qu'elle a changé. Sinon, ils pourraient remarquer, grâce à un test réussi de **Trouver objet caché** que son maquillage est maladroit.

De jour, 14 h 28

À Nis-Crveni Krst, les Frères tueront un autre investigateur s'ils le peuvent. Sinon, et si Makryat pense que Doña del Garda est maintenant soupçonnée, il partira avec Lord Michael et reviendra en se faisant passer pour lui, après avoir, avec l'aide des Frères, tué et écorché le pauvre homme dans les toilettes de la gare. Il se frappe la joue pour qu'elle soit rouge et demande à un Frère de mettre les vêtements de del Garda avant de partir en taxi. Par la suite, il se plaindra publiquement, dans la voiture-salon, de s'être querellé avec sa compagne.
Jack Gatling en entend parler en quelques minutes et Makryat/Margrave lui proposera d'en parler le soir même dans son compartiment.

De jour, 14 h 58

Le train est en route vers Belgrade et le voyage dure environ quatre heures. En plus des rencontres détaillées ci-dessous, le gardien pourrait en organiser d'autres s'il le souhaite.
Si Jack Gatling doit retrouver Makryat/Margrave, comme indiqué précédemment, il plaisantera à ce sujet avec l'investigateur qui partage son compartiment.

La deuxième nuit

De nuit, 18 h 43

Le train approche de Belgrade. En banlieue, les investigateurs repèrent un petit cottage blanc, visiblement bien entretenu, qui émerge des ruines alentour, comme un tigre prêt à bondir (perte de 0/1 point de Santé mentale).
Si certains investigateurs descendent sur le quai, ils sont attaqués par un essaim de poulets noirs, exactement comme ce qui est arrivé dans le chapitre sur Belgrade. Allez y consulter leurs caractéristiques et stratégies. Ces volatiles noirs arrivent de partout et, après 1D6 tours, ils disparaissent tout aussi subitement. En réussissant un test de **Sciences de la vie (biologie)**, les investigateurs les plus observateurs constateront que le nombre de poulets augmente subitement lorsqu'ils approchent du wagon pour Calais (sous lequel se trouve le Simulacre).
Quelles sont les intentions de Baba Yaga ? Quand frappera-t-elle à nouveau ? Laissez les investigateurs s'inquiéter pendant une heure. Les adorateurs n'attaquent pas, car Makryat sent la force de l'autre adversaire et espère qu'elle fera le travail à sa place. Il attend. Il a d'autres plans pour plus tard dans la nuit.
Le train redémarre à 19 h 35.

De nuit, 20 h 04

Le dîner est servi. Quelques passagers précèdent les investigateurs. Alors qu'ils sont assis, le maître d'hôtel conduit une femme âgée qu'il installe non loin. Lorsqu'elle se redresse, les investigateurs constatent qu'il s'agit de Baba Yaga. D'un regard, elle gâche leur repas : tout est insipide et froid. S'ils se plaignent auprès du maître d'hôtel, celui-ci leur assure que la duchesse a été bien placée. Un test réussi de **Psychologie** permet de comprendre qu'il est sous l'influence de Baba Yaga et obligé d'agir ainsi.
Si les investigateurs quittent le wagon-restaurant, elle les attendra devant leur compartiment. S'ils entrent dans un autre compartiment et verrouillent la porte, elle les regardera par la fenêtre alors que le train file dans la nuit froide. S'ils ferment le rideau, ils constateront que son image traverse le verre. L'acier des rails l'empêche de les blesser, mais ses apparitions constantes les dérangent et leur font perdre 0/1 points de Santé mentale.
Demandez à ceux qui surveillent par la fenêtre de faire un test de **Trouver objet caché**. Ceux qui réussissent remarquent une énorme forme qui se déplace dans l'obscurité. Il s'agit du Marcheur des bois qui suit le train, ses pattes de chèvre se démenant pour suivre l'allure. Cette vision leur fait perdre seulement 0/1D3 points de Santé mentale, puisqu'ils se savent en sécurité dans le train.

De nuit, minuit

Le harcèlement de Baba Yaga cesse. Dans l'intervalle, les investigateurs ont sûrement été trop occupés pour voir Lord Margrave quitter la voiture-salon ou le wagon-restaurant avec Jack Gatling pour se diriger vers le compartiment de Margrave. Si Makryat a toujours la forme de Soucard, il interpelle Gatling pour lui donner un message. Si Makryat est toujours la Doña del Garda, il tente d'attirer Gatling en lui promettant son point de vue sur leur liaison scandaleuse.

Baba Yaga

Si nécessaire, les caractéristiques de Baba Yaga se trouvent dans le chapitre sur Belgrade (cf. volume 2), ainsi que celles du Marcheur des bois.

Chairs rampantes

Caractéristiques

CON	3	Endurance	15 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	3	Puissance	15 %
TAI	1	Corpulence	5 %
INT	5	Intuition	25 %
POU	1	Volonté	5 %

Valeurs dérivées

Impact	-2, non applicable
Points de vie	2
Points de magie	1
Déplacement	12 (vol)

Compétences

Sauter au visage	75 %
Trouver la cible désignée	99 %

Attaques
Attaque par tour : 1

Les Chairs rampantes s'accrochent au visage de la victime et tentent de lui sceller la bouche. Une fois installées, elles maintiennent leur position et asphyxient leur victime.

Asphyxie : Faites un test de **CON** par tour. Dès qu'un test de **CON** échoue, la victime subit les dégâts liés à l'asphyxie à chaque tour suivant, jusqu'à ce qu'elle meure ou qu'elle soit à nouveau capable de respirer.

• Sceller la bouche 90 %
Dégâts : asphyxie

Armure : Les Chairs rampantes doivent être coupées en deux ou réduites à zéro point de vie pour mourir, mais tous les dégâts causés par des attaques réussies sont partagés entre la Chair et sa victime.

Perte de SAN: Voir les Chairs rampantes fait perdre 1/1D4 points de Santé mentale. En avoir une collée au visage fait perdre 0/1D4 points de Santé mentale supplémentaires.

Gatling, certain d'avoir une bonne histoire sous peu, ignorera les avertissements des investigateurs. Une fois seul dans un compartiment privé, Makryat frappe le journaliste, ce qu'il voulait faire depuis longtemps, et le ligote pendant qu'il est inconscient. Après avoir lancé le sort Contrôler la Peau pour lui sceller la bouche, il réveille Gatling et coupe six lambeaux de chair de son ventre. Grâce à cela, il crée six Chairs rampantes. Après cela, il attend que les investigateurs soient endormis, selon lui.

De nuit, 1 h 13

Une silhouette drapée dans un manteau noir, portant un objet blanc, attend sur le quai à Zagreb. Croyant qu'il s'agit du retour de l'étranger vu en rêve, les investigateurs pourraient descendre du train et s'approcher. Il s'agit en fait d'un portier qui mange une miche de pain en se plaignant du froid. Après Zagreb, le train atteint la frontière italienne en deux heures.

Lorsque seuls le bruit rythmique des roues du train et les ronflements des passagers se font entendre, Makryat relâche les Chairs rampantes. Des notes concernant ses horribles petites créations se trouvent à la fin de ce chapitre. Toutes ont deux points de vie.

Interprétez cette attaque sur un rythme rapide. Les Chairs rampantes sont petites, elles peuvent être n'importe où, surgir de partout, et se coller sur les visages de leurs victimes. Ne laissez pas aux investigateurs le temps de réagir avant d'être attaqués par la suivante. Les Chairs rampantes continuent d'attaquer jusqu'à mourir. Voir les Chairs rampantes fait perdre 1/1D4 points de Santé mentale ; 2/1D4 + 1 pour l'investigateur borgne de Sofia, qui subit un traumatisme additionnel à l'idée de se faire attaquer une fois encore par des agresseurs de la taille d'une main.

Mehmet ramène Gatling dans son compartiment dès que l'investigateur qui l'occupe également ne s'y trouve pas, et il lève les effets de Contrôler la Peau. Gatling, qui a assisté au rituel, est devenu fou. Il se balance sur sa couchette en répétant sans cesse : « Ils sont venus pour moi, ils sont venus pour moi. » Il ne se souvient pas de l'identité du coupable et ne pense pas à chercher de l'aide médicale. Ce n'est que si les investigateurs l'examinent qu'ils découvriront que six lambeaux de chair en forme d'étoile ont été prélevés sur lui, ayant tous la même forme que leurs petits attaquants. Réaliser cela leur fait perdre 0/1 point de Santé mentale.

De nuit, 3 h 17

Si les investigateurs survivent à l'attaque des Chairs rampantes, Elena Costanza révélera aux investigateurs ce qu'elle sait. Une personne du nom de Makryat, affiliée à une organisation appelée les Frères (des traîtres et des hérétiques basés à Constantinople), cherche à assassiner le fils du roi d'Angleterre. Si le gardien pense que l'information pourrait être révélée à un moment plus opportun, qu'il le fasse. Mais, à ce moment-là, Mlle Costanza pourrait bien exiger des explications sur les événements étranges qui se produisent. Pour avoir des réponses, elle est prête à donner certaines informations en échange.

De nuit, 3 h 23

À Ljubljana, Makryat isole Sir Robert Harrow et, avec l'aide des Frères encore disponibles, il laisse derrière lui la peau de sa dernière victime et le cadavre de Harrow. Il fait tout cela à la gare et cache bien les preuves. Se faisant maintenant passer pour Harrow, il envoie un télégramme à Milan dont le contenu est presque identique au premier. Cette fois-ci, il se montre très prudent face à la possibilité d'être suivi.

De nuit, 4 h 05

Après Ljubljana, la police serbe commence à vérifier les papiers pour la sortie du territoire alors que leurs confrères italiens s'assurent de leur conformité pour l'entrée en Italie. Un peu plus tard, le train entre en Italie. Szorbic se présente aux investigateurs durant la nuit et leur murmure qu'il sait qu'ils cherchent un assassin. Il pense que Groenig est le tueur. Il dit avoir vu Groenig avec la dernière personne qu'ils soupçonnaient. Il est tellement convaincant que même un test réussi de **Psychologie** ne permet pas de percevoir le mensonge.

S'il est réveillé, Groenig se montre aimable et plutôt amusé face à ces accusations farfelues, mais il se montrera menaçant si les investigateurs insistent ou exagèrent. Il appelle le chef de brigade, qui n'a aucune sympathie pour les investigateurs et leurs histoires extravagantes.

Szorbic interviendra si les investigateurs affirment haut et fort que quelqu'un change d'identité. Sinon, il tentera d'assassiner Groenig à Trieste, selon son plan initial.

Si les investigateurs se rendorment après que Szorbic est venu les voir, les lloigors de Postumia viennent déranger leurs rêves. Les investigateurs endormis doivent réussir un test de POU ou perdre 1D6 points de magie.

Le troisième jour

Le train continue sa traversée de l'Italie. Les investigateurs s'y sont fait des ennemis et ont donc de bonnes raisons d'être nerveux.

D'autres journaux de Londres

Alors que le train continue sa route vers l'ouest, des journaux plus récents sont disponibles. Les derniers journaux venus de Londres parlent d'un nouveau meurtre à Islington (**Document de retour nº 2**).

De jour, 8 h 30

Le train arrive à Trieste à 8 h 30 environ.

Si les investigateurs n'ont pas rendu le

médaillon, les lloigors prennent le train à bord du compartiment Trieste-Paris et tentent de fouiller le wagon pour Calais alors que l'Orient-Express traverse la Lombardie.
Le fantôme de Winckelmann le cherche aussi, mais il ne les hantera pas durant la journée.

De jour, 9 h 32

L'Orient-Express quitte Trieste. De là à Milan, Makryat ne fait rien, préférant attendre la nuit pour son prochain assaut. Il croit que ce dernier assaut réglera son problème jusqu'à Londres. Le gardien devrait déjà avoir assez à faire pour interpréter les différents PNJ qui doivent se défendre contre les accusations des investigateurs.
La paranoïa des investigateurs et des joueurs devrait augmenter. Si vous devez donner des informations à un seul investigateur, par exemple, prenez le joueur à part ou faites-lui passer une note. Laissez les autres se demander si l'un d'eux ne joue pas Mehmet Makryat. Si le gardien le souhaite, il peut faire revenir l'un des investigateurs devenus fous durant le voyage, persuadé qu'il est le véritable Mehmet, puis le faire comploter contre les autres investigateurs. Un bon interprète pourrait voir là une belle occasion.
Si possible, résolvez les petits problèmes entre passagers et les intrigues secondaires avant la nuit. Une fois que le train quittera Milan, ces affaires ne seront plus que des distractions.

De jour, 16 h 10

L'Orient-Express arrive à Milan. Cinq Frères de la Chair retrouvent Makryat. Si, par chance, les investigateurs suivent le bon suspect, ils pourront voir la rencontre. Les adorateurs sont tous italiens. Ils montent à bord du wagon de deuxième classe.

La troisième nuit

La nuit tombe alors que le train quitte Milan. Les cinq adorateurs attendent que l'Orient-Express atteigne les premières pentes montagneuses, qu'il progresse plus lentement, pour ouvrir une fenêtre et monter sur le toit du train. De là, invisibles, ils rejoignent la motrice, attaquent et tuent le personnel présent. Ils prennent le contrôle du train.
Les investigateurs qui regarderaient par la fenêtre pourraient faire un test de **Trouver objet caché** pour remarquer, à côté de la voie, un employé qui vient de se faire jeter hors du train. Lors d'un tournant, ils voient également l'avant du train et remarquent qu'un extraordinaire halo bleu enveloppe la motrice. Les Frères lancent le sort Transformer en Chair sur la locomotive, qui commence lentement à se transformer.
Dans l'intervalle, le train prend de la vitesse, après quelques soubresauts qui surprennent autant le personnel que les passagers habitués.
Encouragez les joueurs à comprendre qu'il pourrait bien s'agir des derniers efforts de Makryat et qu'ils risquent maintenant de tout perdre.
Le train continue de monter la côte. Les investigateurs n'auront pas de mal à se rendre sur le toit et, de là, jusqu'à la motrice. Aucun test n'est nécessaire. Le tender offre une couverture parfaite, s'ils ont pris des armes à feu. Les adorateurs viennent de finir de lancer le sort. Pour une attaque surprise au corps à corps, demandez un test réussi de **Discrétion** ou de **Dextérité**.
Au plus fort du combat, le train entrera dans le tunnel du Simplon, qui semble interminable (long de près de vingt kilomètres). À ce moment-là, les adorateurs ou investigateurs qui seraient debout sur le toit, se pencheraient trop loin ou tomberaient du train, risqueraient de heurter les murs du tunnel et d'être broyés (perdant 5D6 points de dégâts).
À la fin du combat, l'Orient-Express émerge du tunnel du Simplon, en Suisse.
Le train roule à ce moment-là bien plus vite que d'habitude. En avant, les aiguillages sont organisés magiquement afin de libérer la voie et les trains de marchandises sont placés sur des voies de garage pour laisser la place à l'Orient-Express qui est en avance.

Les adorateurs du lloigor

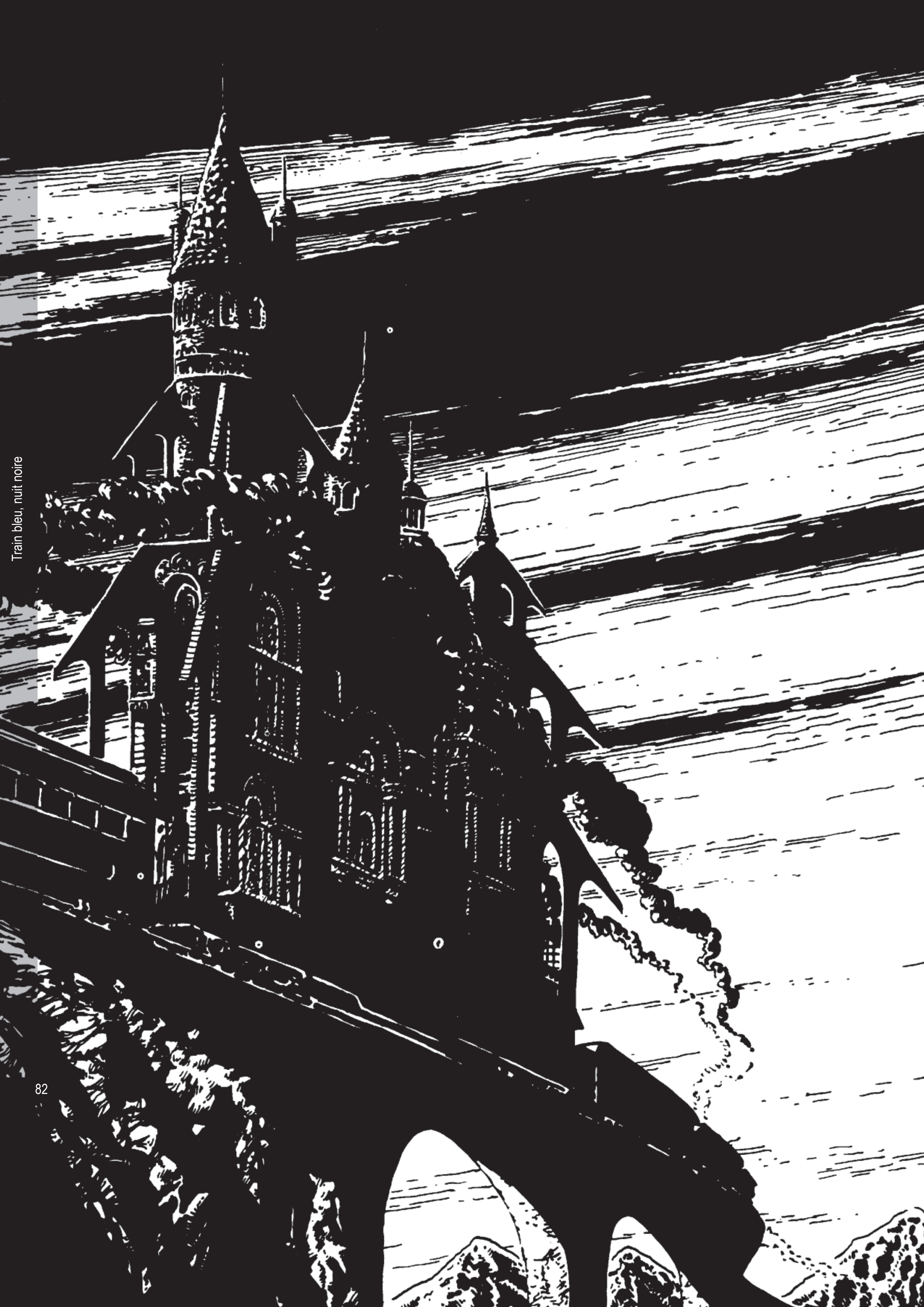
Leurs caractéristiques se trouvent dans le chapitre sur Trieste. (cf. volume 2)

Document de retour n° 2

Un vagabond tué à Islington

La police nie tout lien avec le meurtre du marchand

La rue Combe sera partiellement fermée aujourd'hui puisque la police enquête toujours sur le meurtre d'un vagabond dans la cave du pub Bookbinders Arms, bien connu à Islington.
L'inspecteur Phillips de Scotland Yard a déclaré : « Le corps d'un vagabond a été retrouvé ce matin dans la cave du Bookbinders. Il a été sauvagement attaqué et nous demandons à tous ceux qui pourraient avoir des informations de se présenter à la police. »
Lorsqu'on lui a demandé s'il pouvait y avoir un lien avec la mort de M. Robert Osbourne, sur la rue Nelson, l'inspecteur a répondu : « Je nie catégoriquement tout lien entre ces deux cas. M. Osbourne a été étranglé alors que cet homme a reçu plusieurs coups de couteau à la poitrine. »



Accélérant encore, le train ne fera pas d'autre arrêt, prévu ou non. Ce n'est plus le Simplon-Orient-Express et aucun humain ordinaire ne peut le contrôler.

Un nouveau développement

Quelle que soit l'issue du combat contre les adorateurs, Makryat a appelé un avatar de l'Écorché pour qu'il prenne possession de la locomotive. Après cela, son POU tombe à 115. Assurez-vous que les changements commencent après que les Frères ont été éliminés, de sorte que le lien avec Makryat, qui n'a pas encore été découvert, soit logique.

Maintenant que la locomotive se transforme physiquement, l'Avatar prend effet. L'acier, le fer et le laiton du moteur deviennent une peau caoutchouteuse, plus épaisse et résistante que celle d'une baleine. La porte de la fournaise devient une bouche affamée qui crache des flammes et avale tout ce qui est jeté à l'intérieur. Les manettes sont maintenant des veines et tentacules imposants et les jauges des yeux malfaisants. Voir la Locomotive bestiale fait perdre 2/1D20 points de Santé mentale.

Si un investigateur fait le tour pour se retrouver à l'avant de la locomotive, il la verra dans toute son horreur, y compris les trois yeux malfaisants qui sont maintenant la seule lumière. Un test réussi de **Mythe de Cthulhu** confirmera qu'il s'agit d'un avatar de Nyarlathotep.

Rien de ce que les investigateurs feront ne changera ce que la locomotive est devenue. Les manettes ne fonctionnent plus. La locomotive est physiquement invulnérable. En fait, elle ralentit à chaque fois que les investigateurs lui tirent dessus ou la poignardent, mais reprend aussitôt de la vitesse. Elle est trop grosse pour que les investigateurs puissent espérer l'endommager. Les caractéristiques de la Locomotive bestiale sont indiquées à la fin du chapitre.

Un test réussi de **Connaissance** permet de comprendre qu'endommager l'avatar suffisamment pour l'arrêter ferait sûrement dérailler le train. Comme la vitesse avoisine maintenant les quatre-vingt-dix kilomètres/heure, la plupart des passagers mourraient. Trouver Makryat, ce qu'ils n'ont pas su faire ces derniers jours, est une meilleure solution. Ils retourneront probablement dans le train, le laissant filer à toute allure dans la nuit.

S'ils ont pensé à regarder, toutes les montres et pendules se sont arrêtées.

La voiture-cathédrale

Les choses pourraient-elles empirer ? Oui. Ils atteignent et dépassent Lausanne en un éclair, alors que la ville disparaît, ils sentent une hésitation ou une suspension, comme si le train avait décidé d'attendre un instant avant de poursuivre sa route.

Alors que le train aborde le virage suivant, ils pourront constater qu'un wagon a été ajouté.

Si les plans de l'Orient-Express sont sortis, ajoutez le nouveau wagon où vous le pourrez. Si les investigateurs ont déjà l'habitude d'une certaine disposition, faites-en un wagon de queue pour qu'ils n'aient pas de problème pour savoir comment s'y rendre.

La nouvelle voiture est étrange, comme une petite cathédrale gothique sur roues, et elle semble faite de pierre. D'étranges poutres pendent sur les côtés sans raison apparente. Les fenêtres sont en fait des vitraux. Malgré le bruit du train, on entend des cloches sonner, mais le son est déformé, comme s'il venait de loin. Une faible odeur d'encens leur parvient.

L'avatar et le Simulacre ont envoyé des ondes de choc jusque dans l'éther magique. En réponse, le prince Puzzle a transféré une partie de la Lausanne onirique dans le train. Du coup, en toute sécurité tant que la distance ne sera pas trop grande et qu'il a encore des points de magie, le prince attend, assis sur un trône, que les investigateurs viennent à lui. Il sent que la statue est quelque part à bord et il veut conclure un accord avec les investigateurs. S'ils hésitent, un jeune page vient leur présenter ses salutations et proposer une trêve, pour qu'une rencontre puisse avoir lieu.

La rencontre

À l'intérieur de la voiture du prince, les investigateurs trouvent un luxe plus grand encore que dans l'Orient-Express. Des tables gigantesques croulent sous le poids de cochons farcis, de rôtis de bœuf, de pain frais et d'excellents vins et bières. Des mélodies envoûtantes se font entendre, provenant de l'arrière de tapisseries finement ouvragées. Tout est propre et brillant, les serviteurs attentifs et amicaux.

Un escalier monte jusqu'à perte de vue vers des salles et des tours et, si le gardien le souhaite, des couloirs additionnels peuvent partir sur les côtés. La voiture-cathédrale peut étendre son intérieur et être aussi vaste que vous le souhaiterez.

Sur son trône, le prince attend, ne portant qu'un pagne de satin. Les investigateurs voient sa vraie forme pour la première fois et perdent 2/1D6 points de Santé mentale en voyant les coutures macabres réunissant les différents corps originaux, ainsi que les cicatrices blanchâtres où Greffer la chair a été utilisé.

Son corps hideux reposant sur un trône incrusté de joyaux, le prince accueille chaleureusement les investigateurs. Il leur assure que toutes leurs transgressions passées sont pardonnées et oubliées. Il veut la statue, rien de plus. Il présume que les investigateurs veulent vivre. Ont-ils un accord ?

Si l'accord est conclu, le prince se montre

Locomotive bestiale

Avatar de l'Écorché

Caractéristiques

CON	100	Endurance	99 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	100	Puissance	99 %
TAI	100	Corpulence	99 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	20	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+10D6
Points de vie	100
Points de magie	20
Déplacement	20 (sur les rails uniquement)

Compétences

Accélérer 99 %

Attaques

Attaque par tour : 1

La Locomotive n'attaque pas à moins d'être directement menacée. Elle crache des flammes par sa bouche, à l'emplacement de l'ancienne fournaise, ce qui touche tous ceux qui se trouvent dans la motrice. Sinon, elle peut tenter d'utiliser un de ses tentacules pour attraper sa cible et la jeter hors du train (manœuvre de combat).

- Cracher des flammes 50 %
  Dégâts 1D6, plus risque d'incendie
- Tentacule de chair 50 %
  Dégâts 1D10, et test de **DEX** pour ne pas être jeté hors du train
- Écraser sous ses roues 99 %
  Dégâts 10D6*

* La cible doit se trouver sur les rails ; un test d'**Athlétisme** pour esquiver ou sauter permet de se mettre en sécurité.

Armure : Peau épaisse (5 points)

Perte de SAN: Voir la Locomotive bestiale fait perdre 2/1D20 points de Santé mentale.

Nouveau Sortilège : Annulation de Transfert

Coût : 10 points de magie, 10 points de POU
Temps d'incantation : 1 tour
Opposer le **POU** du sorcier au **POU** de la cible. Si le sorcier réussit, le sort défait les effets du sort Transfert de Morceaux de Corps lancé auparavant sur la cible. Les organes et membres transférés apparaissent dans les mains du sorcier, dégouttant de sang et pourrissants. Privée d'organes vitaux, la cible meurt rapidement.
Le sort ne fait pas perdre de point de Santé mentale, sauf en cas de réussite. Si les organes pourrissants apparaissent dans ses mains, le sorcier perd 1D10 points de Santé mentale, à moins qu'il ait de l'expérience à titre de médecin ou d'infirmier.

Mehmet Makryat (Soucard et les autres)

39 ans, meneur du culte

Caractéristiques

APP	14**	Prestance	70 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	18	Puissance	90 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	25*	Volonté	99 %

* Une fois qu'il a lancé Contrôler la Peau sur Gatling et créé les Chairs rampantes, le POU de Makryat est de 1202. Une fois qu'il a appelé l'avatar de l'Écorché, son POU est de 115.

** 9 sous la forme de Soucard

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de vie	15
Santé mentale	0
Points de magie	45

Compétences

Athlétisme	70 %
Baratin	45 %
Bibliothèque	40 %
Conduite	40 %
Discrétion	80 %
Ecorcher un humain	90 %
Écouter	70 %
Histoire	25 %
Imposture	38 %
Intimidation	80 %
Linguistique	20 %
Manipulation	45 %
Médecine	30 %
Métier (pickpocket)	25 %
Mythe de Cthulhu	30 %
Persuasion	45 %
Pharmacologie	20 %
Pister	40 %
Psychologie	40 %
Trouver objet caché	85 %

Langues

Anglais	60 %
Français	40 %
Turc (langue maternelle)	90 %

Combat

• Revolver calibre 38	70 %
Dégâts 1D10	
• Bagarre	65 %
Dégâts 1D3 + 1D4	
• Couteau pour dépecer	90 %
Dégâts 1D3 + 2 + 1D4	
• Palets	65 %
Dégâts 1D8 + 1	

Armure : Makryat est immunisé contre les 10 premiers points de dégâts provenant d'une attaque cinétique.

Sortilèges : Animer la chair*, Appeler un avatar de l'Écorché*, Contacter l'Écorché*, Contrôler la Peau*, Créer des Chairs rampantes*, Poing de Yog-Sothoth, Fondre la chair*, Rôdeur de Peau*, Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu, Transfert de Morceaux de Corps*, Transformer en Chair*
* indique les nouveaux sorts. Consultez leurs caractéristiques dans le chapitre sur Constantinople.

présomptueux. « Mon bon ami Selim n'a pas tout appris à son fils arrogant. Un simple sort vous apprendra où il se trouve dans le train et le détruira ensuite. » Il s'agit du sort d'Annulation de Transfert, indiqué dans les caractéristiques du prince à la fin de ce chapitre. Il l'apprend rapidement à tout investigateur qui réussit un test d'**INT**. Le sort était jalousement gardé par Selim, pour que les Frères restent sous sa coupe. Le prince n'est pas un imbécile et il n'a jamais fait de Transfert de Morceaux de Corps sur lui-même. Sa longévité provient plutôt de Greffer la chair. Cependant, le prince n'a aucune envie d'affronter les pouvoirs de Makryat. Il est en sécurité dans sa voiture-cathédrale et il veut donc que les investigateurs viennent à lui.

Attaquer Makryat

Même s'ils ne comptent pas donner le Simulacre au prince, les investigateurs devraient vouloir se débarrasser de Makryat. Le prince ne révélera pas que chaque lancement du sort coûte dix points de POU. Même si les investigateurs lui posent directement la question, il changera de sujet ou mentira, mais il indique tout de même que le sort fatigue le lanceur et qu'il ne faut pas le lancer plus d'une fois par jour.
Après avoir appris le sort, ils peuvent le tester sur un suspect. La partie visible du sort consiste en deux gestes élaborés de la main, suivis d'un mot de trois syllabes. Il faut environ cinq secondes pour le lancer. Ceux qui ne sont pas Makryat ne sentent rien et ne sont pas affectés.
Makryat est conscient de la présence du prince, mais pas de ses intentions. Il compte changer de peau une nouvelle fois et essaie de capturer un investigateur pour prendre son identité. Sinon, il prendra celle d'Elena Costanza.
Ensuite, sous sa nouvelle apparence, il accusera le chef de brigade d'être Makryat. S'il est exposé, Makryat tentera de fuir, mais il ne quitte pas le train. Acculé, il offre aux investigateurs de leur dire où se trouve le Simulacre à condition qu'ils le laissent partir, mais c'est uniquement un moyen de gagner du temps. Ils ne peuvent pas se rendre sous le train avant que celui-ci s'arrête et il mentira pour ne pas à avoir à révoquer l'avatar.
Les investigateurs ne devraient pas faire confiance à un homme qui leur a menti depuis le début et qui a mis un terme à la brillante carrière du professeur Smith d'une manière aussi brutale et horrible.
Une fois le sort lancé, Makryat s'effondre, comme de la pâte à modeler. Une fois Makryat mort, l'avatar disparaît et la locomotive ralentit alors que le feu s'éteint. Le train s'arrête non loin de Paris, laissant les douaniers suisses, italiens et français loin derrière. Les investigateurs pourraient profiter de cette occasion pour récupérer le Simulacre. Ils peuvent aussi attendre. Consultez la section « Paris, à l'aube ».

Si Mehmet Makryat survit

S'il s'échappe, Makryat volera une autre identité et s'en sortira. Le Simplon-Orient-Express poursuit sa course, avec des heures d'avance, arrivant bien avant l'aube. Il prendra une voiture si les trains ne circulent pas encore, mais il se dirige vers Calais, puis Londres. Il retourne à sa boutique.

À propos du prince

Si les investigateurs sont suffisamment stupides pour retourner à la cathédrale du prince, celui-ci exige qu'ils remplissent leur part du marché. S'ils refusent, il leur saute dessus. Comme ils se trouvent dans les Terres oniriques, la poursuite devient comme un cauchemar. Ils courent au ralenti et le prince se rapproche, toujours plus proche, de sorte qu'il paraît évident qu'ils ne s'en sortiront jamais à temps. Mais ils y parviennent, claquant la porte derrière eux, au nez du prince, livide. La voiture-cathédrale disparaît.
S'ils ne retournent pas à la voiture-cathédrale, elle disparaît tout de même, peu après la mort de Makryat.
Que la voiture-cathédrale disparaisse ou non, le prince reste à bord du train si Makryat est mort. Il veut le Simulacre et tuera tous ceux qui interfèrent. Interprétez cette brute sans pitié de la manière la plus désagréable possible.
S'ils combattent dans un espace restreint, les investigateurs peuvent l'emporter s'ils choisissent de lui tirer dans la tête, mais il est presque invulnérable et aura sûrement quelques serviteurs avec lui. Un test réussi de **Trouver objet caché** permet de réaliser qu'il n'est ni très fort, ni très agile. Les investigateurs pourraient donc se dire, avec raison, qu'une attaque de groupe parviendrait à le maîtriser. Ils peuvent se saisir de lui ou tenter une attaque plus mortelle. Ils peuvent aussi simplement l'enfermer dans un compartiment puisqu'il est trop gros pour passer par une fenêtre. Ainsi, il serait hors d'état de nuire jusqu'à ce qu'il utilise Domination sur son gardien ou un passant et qu'il soit à nouveau libre.
Leur meilleure option est aussi la plus cruelle : le pousser hors du train pendant qu'il roule encore.

Paris, à l'aube

La motrice cesse d'être une Locomotive bestiale dès que Makryat meurt et le train arrive à Paris plusieurs heures trop tôt, mettant un terme au voyage de l'Orient-Express le plus étrange de son histoire. La locomotive arrive, rutilante, en gare de Lyon. Passagers et membres du personnel débarquent, chamboulés, pâles et chancelants. Si certains sont blessés ou fous, une assistance médicale est appelée. S'il y a des morts, la police arrive également. Les direc-

teurs de la Compagnie internationale des wagons-lits se présentent pour rassurer tout le monde, compenser les pertes et compatir. S'il a survécu, le chef de brigade est suspendu pendant l'enquête, avant d'être réinstauré dans ses fonctions et félicité.
Si les investigateurs sont devenus fous après Milan, ils sont placés à Charenton, à moins que leurs compagnons ne prennent d'autres arrangements. Les investigateurs qui hurlent en refusant de partir ne font que renforcer leur image de déments auprès des autorités. S'ils causent des dommages ou des blessures en résistant, ils pourraient aussi être poursuivis au tribunal.
Maintenant que le train est arrêté et que Makryat est mort, les investigateurs encore en vie peuvent fouiller le train. Le chef de brigade ou son assistant encore en vie les aide. Après tout ce qu'ils ont vu et vécu, ils font enfin confiance aux investigateurs.
À l'intérieur d'une boîte soudée sous le wagon pour Calais se trouvent les morceaux du Simulacre, trois des Parchemins de Sedefkar ainsi que des faux papiers au nom de Mehmet Makryat.
À l'intérieur d'une enveloppe, des articles de journaux et des documents parlent du duc d'York. Ses agissements sont rapportés toutes les semaines. Si Elena Costanza est encore en vie et qu'elle voit ces documents, elle sera surprise. Elle pensait qu'Edward était en danger. Elle fera un rapport complet aux services de renseignement britanniques.

Les Parchemins

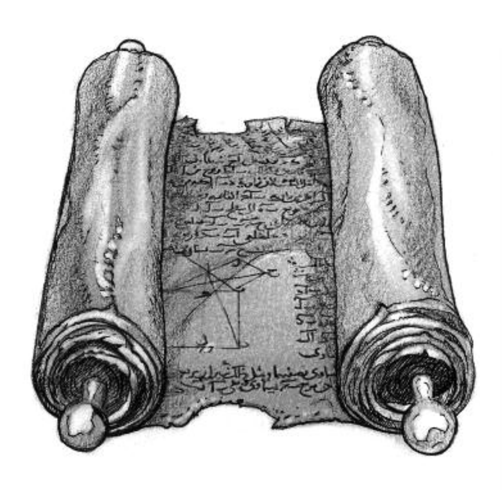
Traduire et comprendre ces parchemins est tout aussi difficile que ce ne l'a été pour le Parchemin de la tête (voir le chapitre sur Lausanne). Ce parchemin n'est pas nécessaire pour comprendre les autres.

Le Parchemin du ventre

C'est la folle litanie de Sedefkar à l'attention de l'Écorché, un document qui fera se dresser les poils de son lecteur. Le lire confère 7 % de Mythe de Cthulhu et fait perdre 2D6 points de Santé mentale. Si le lecteur sombre dans la folie, il développe une phobie concernant sa peau nue et demeure en tout temps habillé des pieds à la tête, indépendamment de la météo ou de son confort, même pour prendre un bain.

Le Parchemin des jambes

C'est là que se trouvent la plupart des sorts de l'Écorché. Le temps nécessaire pour apprendre les sorts est laissé à l'appréciation du gardien. Certains pourraient être maîtrisés rapidement, d'autres devraient prendre des années. La plupart de ces sorts sont résumés dans le chapitre sur Constantinople. Les sorts sont Animer la chair, Annulation de Transfert, Appeler l'Écorché, Contacter l'Écorché, Contrôler la Peau, Création d'une Bête de Chair,



Créer des Chairs rampantes, Fondre la chair, Malédiction de l'Enveloppe Putride, Peau de Sedefkar, Préparer les Cadavres, Rôdeur de Peau, Transfert de Morceaux de Corps, Transformer en Chair. Les temps nécessaires pour apprendre les sorts sont indiqués en annexe.

Le Parchemin de la main droite

Ce parchemin contient le rituel d'Incantation. Il est possible de l'apprendre en réussissant un test difficile d'**Intelligence**. Faites le test une fois par mois d'étude. Ce rituel permet d'activer le Simulacre de Sedefkar. Tous ceux qui mettent le Simulacre de Sedefkar sans accomplir ce rituel se liquéfient instantanément en une matière visqueuse. Le rituel est long et complexe, nécessite le sacrifice de cent points de POU et fait perdre 1D100 points de Santé mentale.

Conclusion

Les investigateurs sont toujours liés au Simulacre. Leur corps continuera de pourrir jusqu'à ce qu'ils accomplissent le rituel de Purification ou que cent heures se soient écoulées et qu'ils se dissolvent. Cela remplace l'influence néfaste. Leur salut ou leur damnation aura lieu dans le prochain chapitre, qui est le dernier de la campagne.
Si tous les investigateurs meurent, le cycle d'incantation et de malédiction est rompu. Il recommencera avec le prochain propriétaire du Simulacre, mais ce ne sont plus les affaires des investigateurs morts.

Les récompenses en Santé mentale

Chaque investigateur reçoit 1D8 + 2 points de Santé mentale pour avoir détruit Mehmet Makryat ; 1D6 points pour avoir détruit le prince Puzzle ; 1D3 points pour avoir récupéré le Simulacre de Sedefkar. À l'exception de Szorbic, un total de dix passagers du wagon des investigateurs risquait de se faire écorcher. Accordez-leur un point de Santé mentale supplémentaire pour chaque passager qui arrive indemne en gare de Lyon.

Duc Jean Floressas des Esseintes

90 ans (en paraît 42), prince Puzzle

Caractéristiques

APP	15(2)	Prestance	75 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	19	Volonté	95 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de vie	14
Santé mentale	0

Compétences

Athlétisme	50 %
Baratin	78 %
Crédit*	90 %
Discrétion	45 %
Éloquence	55 %
Mythe de Cthulhu	30 %
Rêver	80 %
Sciences occultes	75 %
Se cacher	50 %

* La police de plusieurs pays le soupçonne de certains crimes, mais ne peut rien prouver.

Langues

Allemand	80 %
Anglais	70 %
Français (langue maternelle)	92 %
Latin	55 %
Turc	45 %

Combat

• Couteau 75 %
Dégâts 1D6 + 1D4
• Canne-épée 70 %
Dégâts 1D6 + 2 + 1D4

Armure : Son corps est enchanté. Les attaques au corps à corps et armes de mêlée glissent sur sa peau sans lui infliger de dégâts. Les balles ne causent que des dégâts minimaux. Les armes magiques lui infligent des dégâts normaux. Sa tête est vulnérable. Tout test d'attaque égal à 10 % ou moins du pourcentage d'attaque normal cause des dégâts normaux à la tête, quel que soit le type d'attaque.

Sortilèges : Animer la chair*, Annulation de Transfert*, Concocter la potion onirique**, Contrôler la Peau*, Domination, Enchanter la chair**, Enchanter un couteau, Enchanter un objet, Flétrissement, Fondre la chair*, Greffer la chair**, Signe de Voor
* nouveaux sorts à consulter dans le chapitre sur Constantinople.
** nouveaux sorts à consulter dans le chapitre sur Lausanne.

Perte de SAN : Voir le corps presque nu du prince fait perdre 2/1D6 + 1 points de Santé mentale.

Le brouillard se lève

Londres, 1923
Par Geoff Gillan, avec Mike Lay

Où nos héros courent après leur salut, sont victimes d'un bluff d'outre-tombe et terminent leur voyage là où il a débuté.

A l'affiche

Mehmet Makryat

Il est mort, mais il a prévu un plan de secours, et laissé chez lui une fausse traduction du Parchemin de la tête. Si les investigateurs le lisent, plutôt que d'être purifiés, ils provoqueront la réincarnation de leur ennemi, sous la forme d'un spectre décharné et assoiffé de sang.

Arthur Bowman

Une victime innocente, enlevé par le Diable de Chair, attend prostré dans un placard.

L'Écorché

Avatar de Nyarlathotep, apparaît en personne à la fin du scénario. Lui seul est capable de détruire le Simulacre, mais il ne laissera pas les investigateurs intacts.

En quelques mots...

En arrivant à Londres, les investigateurs vont probablement se précipiter vers le magasin de Mehmet Makryat, leur temps étant compté. Ils risquent de ne pas prêter attention aux évènements étranges qui ont secoué le quartier ces derniers temps.

Dans le magasin abandonné, les investigateurs affrontent un dernier gardien, un Diable de Chair animé à partir des restes du pauvre Beddows. Sur le bureau, le rituel de Purification et sa traduction les attendent.

Hélas, les investigateurs n'ont pas le temps d'être prudents. S'ils lisent la traduction, ils tombent dans le piège que leur a tendu Mehmet par-delà la mort. Son spectre apparaît, décharné, bientôt suivi d'un avatar de l'Écorché en personne. Mais ce dernier ne semble pas trouver son adepte digne de lui. Les investigateurs ont peut-être une chance de s'en sortir.

Résumé de l'épisode précédent

Ayant survécu à Makryat et au prince Puzzle, les investigateurs sont pârvenus à se débarasser d'eux, et à récupérer les morceaux du Simulacre, ainsi que trois des Parchemins de Sedefkar. Il ne leur reste plus qu'à accomplir le rituel de Purification.

Enjeux & Récompenses

Marquant le véritable final de la campagne, le retour à Londres ne manque pas d'enjeux. Initialement, les investigateurs pensent n'avoir qu'à trouver le rituel de Purification pour sauver leur peau et leur vie. En réalité, ils sont manipulés depuis l'outre-tombe par Selim, qui espère qu'ils vont le ramener à la vie.

Dans les dernières scènes, les investigateurs affronteront Selim sous le regard de l'Écorché. S'ils l'emportent, ils ont l'occasion de détruire le Simulacre et d'abattre les Frères de la Chair. Et sinon…

Ambiance

Le retour à Londres se fait dans l'urgence. Les investigateurs doivent retrouver le rituel de Purification pour éviter un funeste destin, la corruption totale par l'influence du Simulacre. Le magasin qui devrait être abandonné prend des allures de maison hantée.

Fiche technique

Investigation	●●○○○
Action	●●●○○
Exploration	●○○○○
Interaction	●●○○○
Mythe	●●●●●
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Eprouvé
Durée estimée	◷◷◷◷
Nombre de joueurs	🚶🚶🚶🚶🚶🚶
Type de personnages	Investigateurs
Époque	1920

Quand les investigateurs arrivent à Londres, ils ont grand besoin du rituel de Purification que Mehmet Makryat leur a affirmé avoir caché là. Sans lui, ils n'ont plus que quelques jours à vivre, au mieux. Plus exactement, ils mourront cent heures après avoir perdu possession du Simulacre à Constantinople.

Informations pour le gardien

Ayant prévu qu'il pourrait perdre le Simulacre et la vie, Makryat a pris ses précautions. Il a caché un faux rituel de Purification dans son magasin d'Islington. Sa lecture le ramènera à la vie, prêt à faire abattre la colère de l'Écorché sur ses ennemis.

Cette dernière rencontre suppose que Makryat est mort en France, dans le scénario *Train bleu, nuit noire*, des mains des investigateurs ou du prince Puzzle. S'il est encore en vie, la campagne se termine autrement. Les investigateurs peuvent également éviter ce piège, ce qui conduit là encore à une fin différente. Ces alternatives seront évoquées au fil du texte.

Un instituteur disparaît à Islington

Qu'est-il devenu ? La police appelle à l'aide.

La police s'inquiète de la disparition de M. Arthur Bowman, 53 ans, un instituteur de l'école de Hanover Street, à Islington. Sa disparition a été signalée par sa logeuse, Mlle Jane Parks, après qu'il ne fut pas revenu à sa pension d'Orleston Road, Islington. Une absence étonnante pour cet instituteur respecté, bien vu par les habitants du quartier depuis des années. À la vue des évènements récents, la police demande aux personnes disposant d'informations de contacter l'inspecteur Joseph Phillips.

Document londonien-bis n° 3

L'arrivée à Londres

La correspondance quotidienne de l'Orient-Express arrive à la gare Victoria à 15 h 50. Souriants, les autres passagers s'étirent, heureux d'avoir fini leur voyage. Leur lenteur risque d'exaspérer les investigateurs, dont la corruption progresse à grands pas.

Chaque jour, un homme au costume froissé et portant un panneau où est écrit « MacRat » attend devant la gare, jusqu'à 16 h. Bien qu'il ne cherche pas particulièrement à se cacher, la foule fait qu'on peut le rater à moins de réussir un test de **Trouver objet caché**. Concédez un bonus de +10 % si les investigateurs cherchent activement un taxi.

Ce conducteur s'appelle Bill. Il a été engagé pour amener un gentilhomme du nom de « Mac-Rat, ou quelque chose comme ça » au 3, Brophy Lane, Islington. La course est déjà payée. Il confesse être nerveux à l'idée de rouler dans le quartier, avec tous les crimes de ces derniers temps. Le conducteur peut résumer les articles de journaux cités dans le chapitre précédent, ajoutant qu'un instituteur a récemment disparu. Une fois les investigateurs déposés, il repart sans demander son reste.

Le taxi est une idée de Mehmet, destiné à l'amener au magasin rapidement, ou à y attirer ses assassins au cas où. Les investigateurs ne sont pas obligés de prendre son taxi, même si sa présence est bien pratique.

Les étranges évènements d'Islington

Le magasin de Makryat est maintenant consacré à l'Écorché. C'est un lieu d'une



Arthur Bowman

53 ans, instituteur terrifié

APP	12	Prestance	60 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	11
Santé mentale	29

Compétences

Athlétisme	20 %
Crédit 50 %	
Intimider ses élèves	65 %
Sciences formelles	
- chimie	55 %
- mathématiques	65 %

Combat

• Bagarre	25 %
Dégâts 1D3	

Langues

Anglais (langue maternelle)	80 %
Français	35 %
Latin	25 %

grande puissance, dont il émane une énergie maléfique qui provoque des phénomènes funestes dans le voisinage.
Un article sur Islington a paru dans le premier journal que les investigateurs consultent en arrivant (**Document londonien-bis n° 3**). S'ils montent directement dans un taxi sans acheter de journaux, le conducteur peut leur raconter les nouvelles.
Deux autres meurtres ont été découverts à Islington lors des derniers jours (**Document londonien-bis n° 1** et **Document londonien-bis n° 2**, inclus dans le chapitre précédent). Si les investigateurs ne les ont pas lus dans le train, ils peuvent en prendre connaissance maintenant.
La plupart des joueurs se rendent directement au magasin. Si jamais les vôtres choisissent de s'intéresser d'abord à ces évènements, ils sont détaillés ci-dessous.

Arthur Bowman

M. Bowman est un célibataire de la cinquantaine, sans histoire, bien que terrifiant aux yeux de ses élèves. Il a disparu alors qu'il rentrait à pied à la pension où il habite. Sa disparition a été signalée par sa logeuse, Mlle Jane Parks. Cette vieille femme, sourde et plus qu'un peu excentrique, connaît bien « ses garçons ». L'absence de M. Bowman au souper l'a tout de suite inquiétée. Il n'a laissé aucun indice. Il s'est tout simplement évaporé sans laisser de traces.

Robert Osborne

Osborne tient un magasin de vêtements sur Nelson Street. Il se spécialise dans les tenues détendues et sportives pour jeunes hommes riches, y compris les blousons en cuir et les lunettes de conduite. Le magasin occupe la majeure partie du rez-de-chaussée, avec un petit bureau et des cabines d'essayage. Une silhouette est dessinée à la craie à côté du comptoir. Visiblement, on s'est battu ici : les étagères sont renversées et les vêtements étalés par terre. Les restes tachés d'un blouson de cuir gisent près de la silhouette. Bien que déchirée et lacérée, comme si elle avait été griffée, elle ne porte pas de traces de sang. Plus étonnant encore, un test de **Pistage** ne trouve aucune empreinte de pas autre que celles d'Osborne.
L'autopsie a confirmé qu'Osborne est mort asphyxié, sans en déterminer la cause, en l'absence d'hématomes ou d'os brisés. Le médecin légiste a trouvé des traces de cuir sous les ongles de la victime. Officiellement, l'affaire a été classée comme « inexpliquée », mais l'inspecteur Phillips continue à enquêter.
En fait, une émanation aléatoire issue du magasin de Makryat a brièvement animé une veste en cuir. Celle-ci a tout juste eu le temps d'étouffer Osborne avant de retomber, inerte. Nelson Street croise Brophy Lane, où se trouve le magasin magique.

Le sans-abri

Les blessures du vagabond tué chez Bookbinders Arms sont si sérieuses qu'il n'a pas encore été identifié. L'établissement se trouve près du magasin de Makryat.
La cave a été nettoyée depuis, détruisant la plupart des indices. Un investigateur obtenant une réussite spéciale en **Trouver objet caché** ou pensant à inspecter spécifiquement le plafond remarque des coups de griffes d'un animal quelconque.
Cet homme a été tué par le Diable de Chair, qui cherchait une victime à sacrifier.

L'inspecteur Joseph Phillips

L'inspecteur-détective en chef Phillips est un homme de grande taille, mince, portant une moustache élégante et une barbe grisonnante. Plutôt condescendant, il aura du mal à croire aux récits surnaturels. Chargé de l'enquête sur les récents évènements, il est plutôt contrarié que tout cela n'ait pas le moindre sens.
Si les investigateurs établissent leurs antécédents à l'aide de **Droit** ou **Crédit**, Phillips partagera certains détails du dossier, puisés dans les descriptions précédentes.

Évènements futurs

Tous ces incidents sont liés à l'axe d'énergie occulte qui s'est formé dans le magasin de Makryat. Le gardien peut en improviser d'autres si les investigateurs ne s'y rendent pas tout de suite. Mais ils n'ont pas beaucoup de temps devant eux. Ils doivent se dépêcher.

Le magasin d'antiquités

Porte verrouillée et volets fermés, le magasin de Makryat apparaît tel que les investigateurs l'ont vu avant leur départ, il y a des semaines de cela. Juste avant de quitter Londres, bien après les investigateurs, et après que la police a confié les lieux à son avocat cupide, Makryat est revenu dans son échoppe. Il y a préparé un piège soigneusement conçu, capable de déclencher sa réincarnation au cas où ses plans échouent.
S'ils ont visité le magasin avant de partir pour le continent, les investigateurs notent plusieurs changements importants dès qu'ils mettent le nez à l'intérieur. Le gardien peut se référer à la description et à la carte du scénario du premier chapitre londonien.

Le rôdeur au plafond

Avant de partir, Mehmet a tué l'infortuné Beddows. À partir de sa dépouille, il a façonné un Diable de Chair. La créature a reçu l'ordre de monter la garde dans le



magasin, afin d'apporter plus de crédibilité à la ruse que Mehmet a préparée à l'étage.
Depuis quelques jours, il sent que l'apothéose de l'Écorché est proche. Cela l'a motivé à sortir de son domaine pour chercher une personne à sacrifier. S'étant introduit dans une cave, il a saisi un vagabond qui dormait là. Le pauvre hère a tenté de s'échapper, et le Diable a dû le tuer sur place. Ayant appris de ses erreurs, il a enlevé Arthur Bowman, qu'il a enfermé dans la chambre.
Le Diable de Chair rôde au plafond de la pièce de l'étage, où il évite la lumière. À la discrétion du gardien, il peut se laisser tomber sur le premier investigateur montant l'escalier ou attendre qu'ils soient regroupés autour du parchemin. Tout investigateur pointant une lampe torche sur le plafond le remarque immédiatement.
La créature projette le contenu explosif de son estomac avant de bondir la gueule ouverte sur sa première proie et de la vider de son énergie vitale. Voir le Diable de Chair provoque une perte de 1/1D10 points de Santé mentale, aggravée par le fait que le visage de Beddows est toujours reconnaissable au milieu des chairs grossièrement cousues.

Le motif sur le sol

Dans le bureau de l'étage, le tapis a été roulé pour dégager le plancher. Là, on a gravé sur le parquet un motif complexe et quelque peu inquiétant.

Le prisonnier du placard

Arthur Bowman est caché dans l'armoire de la chambre. Paralysé de terreur, le Diable de Chair venant le voir régulièrement, il ne réagira pas aux bruits, restant parfaitement silencieux et immobile. Les investigateurs ne le trouvent que s'ils précisent qu'ils ouvrent l'armoire.
Bowman a perdu la raison, son esprit rationnel et scientifique n'ayant pas supporté l'intrusion du surnaturel. Un motif est gravé sur son front. Un test réussi de **Mythe de Cthulhu** ou de **Sciences occultes** lui trouve des points communs avec celui du plancher.
Des investigateurs bons Samaritains souhaiteront peut-être faire sortir Bowman du bâtiment. Un test de **Droit** confirmera que la réapparition soudaine d'une personne disparue va leur valoir des questions et la suspicion de la police. Le temps leur est compté. Peut-être vaut-il mieux en finir d'abord avec ce qu'ils ont à faire dans le magasin. Si Bowman est évacué, il n'est plus

Arriver à Londres avant Makryat

L'avion des investigateurs se pose à l'aérodrome de Croydon. S'ils ont laissé Makryat prendre l'Orient-Express seul, il arrive à la gare Victoria à l'heure prévue, sous l'identité de Sir Robert Harrow.
Mehmet se rend en hâte à Islington pour récupérer et exécuter le rituel de Purification. Les investigateurs peuvent être dans le magasin avant lui. Ils doivent d'abord affronter le Diable de Chair (cf. page suivante), mais après cela, ils peuvent préparer une embuscade.
Tenter d'impliquer les autorités sera d'une utilité réduite. En tant que Harrow, la crédibilité de Mehmet est à toute épreuve. Il peut les faire arrêter sans souci. Les investigateurs devront le tuer en secret.
Utilisez la fiche de Mehmet dans le scénario *Train bleu, nuit noire*. Ils ne savent pas à quoi il ressemble, mais ils savent où le trouver. S'ils l'attaquent et le tuent, il peut encore revenir à la vie grâce au faux rituel, comme décrit page suivante.
Si le faux rituel est utilisé avant que Mehmet n'arrive, il ne fonctionnera pas, puisque le Simulacre ne sera pas présent d'une part, et que Mehmet n'est pas mort d'autre part. Le fait qu'il ne débarrasse pas les investigateurs de leur malédiction est un indice sur sa nature.
Mehmet a lui aussi besoin du véritable rituel de Purification. Voler le Parchemin du bras gauche est une bonne tactique. Sans lui, la corruption de Mehmet finira par le tuer. Il consacrera ses dernières heures à les pourchasser, en commençant par la British Library, les investigateurs ayant besoin de traduire le parchemin s'ils ne veulent pas connaître le même destin. Détruire le parchemin est une méthode plus radicale, puisqu'elle condamne également les investigateurs.
À l'aide de ces éléments, le gardien devrait pouvoir concocter un affrontement final. Avec leur avance, les investigateurs auront l'avantage.

Diable de Chair

Anciennement appelé Beddows

Les Diables de Chair sont d'immondes fabrications magiques, faites à partir de la peau, des os et des viscères d'une victime. Toujours sautillants, les Diables de Chair traînent derrière eux des entrailles sanglantes dont ils se servent comme matraques, en plus de leurs cornes et de leurs griffes osseuses. En tendant une peau mitée entre leurs membres, ils se font des ailes de fortune qui leur permettent de planer sur de courtes distances.

CON	04	Endurance	20 %
DEX	20	Agilité	99 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	09	Corpulence	45 %
INT	07	Intuition	35 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 6
Points de magie 10
Déplacement 7, 18 en vol (On pourrait croire que les ailes des Diables de Chair leur permettent de voler. En fait, ils sautent et planent de façon plutôt gauche.)

Compétences
Athlétisme 75 %
Discrétion 60 %
Imposture (se faire passer pour un diable) 85 %

Attaques
Attaques par tour : 2

Sucer : Quand un Diable de la Chair referme sa mâchoire édentée sur sa victime, il suce si fort qu'il aspire sa chair et même ses os. Les dégâts infligés sont de 1D4 points par tour. Il doit réussir un test opposé de **Corps à corps : lutte** pour rester accroché. On peut le déloger à l'aide d'un test opposé de **Force**. La viande avalée se retrouve dans l'estomac du Diable 1D6 tours plus tard.

Fléau d'entrailles : La créature fait pendre ses viscères, qu'elle projette ensuite. L'estomac explose sur sa cible. Son contenu brûle, infligeant 1D4 points de dégâts, plus un point par tour jusqu'à ce qu'il soit lavé. En cas de succès spécial, l'estomac s'est enroulé autour du cou de la victime. Appliquez les règles d'asphyxie pour déterminer les dégâts. Une fois que les entrailles ont explosé, elles ne peuvent plus être récupérées ou utilisées. Notez que les Diables de Chair doivent sucer une victime pour remplir leur estomac s'il est vide au début du combat. Un Diable de Chair a 50 % de chance d'avoir l'estomac plein quand on le rencontre.

- Lutte 60 %
  Dégâts 1D4 par tour, voir Sucer, ci-dessus
- Fléau d'entrailles 60 %
  Dégâts 1D4 par tour, plus 1 par tour jusqu'à ce que son contenu soit lavé. Étranglement sur un succès spécial, cf. règles d'asphyxie.

Armure : 2 points d'os et de chair

Perte de SAN : 1/1D10 pour voir un Diable de la Chair

Sorts : Aucun

Note : Pour plus d'informations sur les Diables de Chair, consultez le scénario *Le croisé noir*.

disponible comme victime de sacrifice de substitution, comme noté ci-dessous.

Le parchemin sur le bureau

Sur le bureau est posé un parchemin, qui semble à première vue appartenir aux Parchemins de Sedefkar. Le rouleau est fermé par un ruban rouge.
Une note en anglais est placée à côté.

Maître, comme vous l'avez demandé, le Simulacre sera présent.
Votre serviteur.

Déroulé, le parchemin est identique aux autres. Des enluminures représentent des bras et des mains gauches écorchés, ainsi qu'un personnage en armure d'où émanent des rayons de lumière. Aussi ancien que les autres parchemins, il porte le genre de charabia caractéristique de Sedefkar. Ce n'est pas un faux. Le texte est rédigé dans le même mélange déroutant de turc et d'arabe. Il faut des heures pour le traduire.
Sous le parchemin est glissée une traduction manuscrite, avec la même écriture que la note, reprenant certains mots peu familiers, retranscrits phonétiquement. Des tests de **Mythe de Cthulhu** ou de **Sciences occultes** ne permettent pas de comprendre ces syllabes, qui ressemblent à une incantation. Les investigateurs pourraient déduire qu'il s'agit du rituel de Purification, mais ça n'est pas le cas.
Des investigateurs prudents ignoreront cette retranscription, préférant faire traduire l'original. Dans ce cas, passez à la section « Le Parchemin de la main gauche ».
D'autres, moins méfiants, liront le faux rituel, tombant dans le piège de Mehmet.

Le faux rituel

Le rituel retranscrit requiert la présence d'au moins un fragment du Simulacre. C'est le phare qui va guider la force vitale de Makryat. Sans cela, il ne se passe rien.
Si cette condition est remplie, lire le rituel à voix haute crée un conduit ramenant la conscience de Mehmet Makryat à la vie, dans le corps de l'investigateur le plus proche du centre du cercle. Déterminez leur position à ce moment en leur faisant faire un test de **Volonté**. L'investigateur choisi est celui qui obtient le pire résultat.
Effectuez un test opposé entre le **Pouvoir** actuel de Makryat (23) et celui de sa cible. Si l'investigateur est chanceux, il résiste à la possession. Les cris du sorcier résonnent dans son crâne, distillant l'acide insidieux de la folie (perte de 2/1D6+1 points de Santé mentale), mais il est vaincu.
Il est toutefois plus probable que la conscience de la victime se volatilise lentement, comme une bougie qui s'éteint. Son corps se tord et se déforme, se changeant en une cruelle parodie de l'Écorché. Puis son esprit plonge à jamais dans les ténèbres.
Avant que les investigateurs restants ne puissent y faire quoi que ce soit, leur ami est mort. Demandez-lui sa fiche de personnage, tout en présentant vos condoléances au joueur. Prévenez les autres joueurs qu'ils risquent de subir le même sort sous peu. Les traits fantomatiques de Mehmet Makryat apparaissent dans la chair pâle et tremblotante qui fut leur ami.

La renaissance de Mehmet

Mehmet Makryat vient de renaître, sans sa peau. Ses organes internes ondulent et se glissent le long de son corps, comme d'énormes vers dans de la gelée. Un troisième œil brûle sur son front, regardant toujours droit devant lui. Assister à son retour provoque une perte de 1/1D10 points de Santé mentale.
Si les investigateurs restent cois, Makryat peut accepter de répondre à quelques questions qu'ils se posent encore, avant de les détruire.
Ceci étant fait, il pousse un cri de triomphe avant d'appeler l'Écorché. Se tournant vers les investigateurs, il lève ses mains, qui sont maintenant des griffes cagneuses. À chaque attaque réussie, il récupère une partie de sa peau.
Puis, le sol se soulève tandis que le véritable Écorché apparaît dans le cercle. Être témoin de son arrivée coûte 5/1D100 points de Santé mentale. Les investigateurs ne connaissent que trop bien l'horrible puissance du dieu qui se matérialise devant eux, dans un tourbillon de poussières et de fumée orangée.
Makryat demande à l'Écorché de tuer ses ennemis, mais le dieu ne bouge pas. Hystérique, Makryat exige qu'il lui obéisse, puisqu'il possède le Simulacre de Sedefkar. L'Écorché le regarde, puis observe les fragments du Simulacre.

Un substitut pour le sacrifice



La campagne a été longue et difficile. Le gardien peut trouver injuste d'exiger qu'un investigateur se sacrifie lors de cette dernière épreuve.
S'il préfère ne pas tuer un personnage joueur pour assurer la réincarnation de Makryat, le gardien peut utiliser Arthur Bowman à la place. Ne faites pas faire de tests de **Volonté** comme décrit dans le texte, mais faites-le posséder dès le début du rituel. La conscience de Makryat le submergeant, Bowman a tout juste le temps de pousser un cri. Puis, l'armoire explose en mille morceaux. Makryat en ressort, dans le corps de l'instituteur.
Inversement, Bowman peut servir de deuxième chance à Makryat au lieu de laisser la victoire aux investigateurs s'ils remportent le test opposé de **Pouvoir**. Son âme maléfique est repoussée, mais elle trouve refuge dans le corps de Bowman. L'investigateur sent sa présence le quitter violemment, pour partir dans un coin de la pièce. Il est sauvé, mais au prix de la vie de l'instituteur et du retour de Makryat.

Nul ne porte le Simulacre

Il a raison. Makryat s'avance vers les fragments, prêt à fusionner avec eux. « Obéis-moi, car je suis dorénavant ton maître ! » crie-t-il.
Pour les investigateurs, c'est le moment ou jamais d'agir. S'ils empêchent Makryat d'endosser le Simulacre, il ne peut donner d'ordre à l'Écorché. Toutefois, cette réincarnation ne peut être tuée, ni les fragments de la statue détruits.
Si un investigateur attrape un fragment et s'enfuit avec, Makryat invoque un Vagabond Dimensionnel pour le récupérer.
Si un investigateur parvient à endosser le Simulacre sans réaliser le rituel d'Activation, il est instantanément transformé en une vase nauséabonde.
L'Écorché attend, impartial, les bras ouverts comme s'il attendait de recevoir quelque chose. Si on lui lance un fragment du Simulacre, le dieu vivant le saisit et le brise en deux comme une brindille.

L'usurpateur n'est pas digne. Je lui retire mon présent.

Dès que le premier fragment est détruit, Makryat s'arrête net. Son hideux cadavre s'effondre, sans vie, pour toujours cette fois. Les fragments qu'il portait tombent par terre. S'ils sont à leur tour jetés à l'Écorché, il les brise également.
Quand il écrase la tête de la statue, pendant un bref instant, des visages y défilent : Sedefkar, Fenalik, Selim, Mehmet, le duc et les investigateurs. Puis, il se replie sur lui-même, comme une vesse-de-loup pourrie sur un chêne.

Le don de la peau est révoqué

Ayant détruit le dernier fragment, l'Écorché se retire. Les morceaux brisés sont aspirés dans le vortex qui se forme à la place du cercle. Tous les Parchemins de Sedefkar présents, y compris celui de la main gauche, pourtant vital, sont attirés eux aussi. Ils disparaissent à leur tour si personne n'a le réflexe de les attraper et de les retenir. Le Mims Sahis subit le même sort. Le cadavre de Makryat plonge dans le tourbillon. Les investigateurs restés dans le cercle risquent de perdre l'équilibre. Vous pouvez leur autoriser un test d'**Agilité** ou de **Volonté** pour sauter hors de danger. Un joueur peut demander un deuxième essai, mais s'il échoue à nouveau, l'investigateur désespéré se rattrape à un compagnon, qu'il entraîne avec lui dans le vide.
Vivants ou morts, les investigateurs ont gagné.
Le gardien est libre de décider si les investigateurs survivants sont toujours tourmentés par la corruption. Logiquement, le Simulacre n'étant plus là, ses effets devraient cesser, ou du moins s'estomper ou



Mehmet Makryat

Sans âge, réincarnation du meneur des Frères

APP	0	Prestance	0 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	18	Puissance	90 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	23*	Volonté	99 %

* Le POU descend à 21 quand il appelle l'Écorché ; ses points de magie tombent à 1.

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de vie	15**
Points de magie	45
Santé mentale	0

** Juste après sa réincarnation, Mehmet est à -15 points de vie. Il récupère tous les points de vie perdus par ses victimes, de la chair apparaissant sur son corps au fur et à mesure. S'il subit des dégâts, il ne fait que tomber encore plus bas dans les négatifs. Il lui faut alors plus longtemps pour retrouver sa chair. Si son total de points de vie arrive dans les positifs, son retour à la vie est complet. Il peut alors être tué comme n'importe qui.

Compétences

Tant qu'il est rendu hystérique par la tension, Mehmet doit réussir un test d'**Intuition** difficile (-20 %) pour utiliser les compétences suivantes.

Athlétisme	70 %
Baratin	45 %
Bibliothèque	40 %
Conduite	40 %
Discrétion	80 %
Ecorchement d'humain	90 %
Écouter	70 %
Histoire	25 %
Imposture	38 %
Intimidation	80 %
Linguistique	20 %
Médecine	30 %
Métier (pickpocket)	25 %
Mythe de Cthulhu	30 %
Négociation	45 %
Persuasion	45 %
Pharmacopée	20 %
Pistage	40 %
Psychologie	40 %
Trouver objet caché	85 %

Langues

Anglais	60 %
Français	40 %
Turc (langue maternelle)	90 %

Combat

• Griffes 70 %
Dégâts 1D4 + 1D4

Armure

Tant que ses points de vie sont négatifs, il peut encaisser n'importe quelle quantité de dégâts.

Sorts

Après avoir appelé l'Écorché, Mehmet n'a plus qu'un point de magie pendant six heures. Il ne peut lancer aucun des sorts qui suivent :

Animer la chair*, Appeler un Avatar de l'Écorché*, Contacter l'Écorché*, Contrôler la Peau*, Création d'un Chasseur de Chair*, Fondre la Chair*, Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu, Poing de Yog-Sothoth, Rôdeur de Peau*, Transfert de Morceaux de Corps*, Transformer en Chair*

* Nouveaux sorts décrits à la fin du chapitre de Constantinople.

Perte de San : 1/1D10 pour voir la réincarnation décharnée de Mehmet Makryat

s'annuler avec le temps. Tout aussi logiquement, le rituel de Purification peut être nécessaire pour éliminer une souillure déjà en place, même si elle ne s'étend plus.

Dans ce dernier cas, consultez la sous-section suivante, « Le Parchemin de la main gauche ».

Le Parchemin de la main gauche

Le contenu de ce parchemin n'est pas le même que celui de la transcription. Pour s'en assurer, les investigateurs n'ont qu'à le lire ou le faire traduire. Heureusement, ils sont à quelques minutes en taxi du British Museum. S'ils n'y trouvent pas d'érudit capable de le décrypter, on pourra leur en recommander un.

Des investigateurs ayant les bons contacts, des références universitaires, de l'argent ou du **Crédit** peuvent obtenir une traduction anglaise en moins d'une journée. La centième heure approchant, l'attente risque d'être tendue.

« Messieurs, annonce le traducteur, voilà des écrits déments et blasphématoires. Il s'en dégage un désespoir tellement absolu qu'il glace l'esprit humain. J'ai achevé le travail que vous m'avez demandé, et j'espère que vous en serez satisfaits. Cependant, je vais dorénavant décliner tous les travaux de ce genre. Je crains pour mon sommeil de ces prochaines semaines. »

Apprendre le rituel de Purification nécessite un test réussi d'**Intuition**.

Le parchemin du bras droit

Arabe classique, écrit par Sedefkar l'Osmanli, treizième siècle

Complexité : Ardu (50 %)
Durée : heures
Mythe : 2
SAN : 6
Sortilèges : le rituel de Purification

Nouveau Sortilège Le rituel de Purification

Coût : tous les points de magie, sauf un ; 1 point de POU pour le rendre permanent
Temps d'incantation : une minute

Une personne contaminée par le Simulacre de Sedefkar doit lancer ce simple rituel toutes les cent heures. Pour cela, il dépense tous ses points de magie, sauf un. Le rituel de Purification stoppe la corruption provoquée par le Simulacre. Pour annuler des effets existants, il faut sacrifier 1 point de POU.

Ce rituel annule également tous les effets du médaillon d'Ithaqua trouvé à Trieste. À la discrétion du gardien, le rituel peut être utile pour d'autres cas de possession, de maladies surnaturelles, d'infestation, et ainsi de suite.

La fin des parchemins

Quand l'Écorché révoque son don, les Parchemins de Sedefkar perdent le responsable de leur conservation. Ils commencent à se décomposer lentement. Moins d'une semaine après la destruction du Simulacre, ils ne sont plus que poussière. À moins que les investigateurs n'aient appris les sorts ou n'aient fait des copies du texte, ce savoir est à jamais perdu.

Conclusion

Les investigateurs méritent bien de retrouver une partie de leur Santé mentale, autant pour ce scénario que pour la campagne. Nous rappelons au gardien que la Santé mentale ne peut pas dépasser son maximum initial.

- Pour avoir vaincu la réincarnation de Makryat : 1D10 points de Santé mentale chacun.
- Si l'Écorché a détruit le Simulacre : 1D10 points de Santé mentale chacun.
- Pour avoir secouru Arthur Bowman : 1D4 points de Santé mentale chacun.
- Quand les parchemins se décomposent : 1D6 points de Santé mentale chacun. Les investigateurs réalisent que le pouvoir de l'Écorché ne pourra plus être évoqué.

Et si Mehmet s'échappe ?

Si Mehmet et les investigateurs parviennent à utiliser le rituel de Purification, l'aventure continue. Makryat poursuit son projet initial : remplacer le duc d'York, qui est en villégiature à Balmoral.

Elena Costanza serait d'une grande aide. Elle accepterait probablement d'accompagner les investigateurs pour protéger le fils du roi. Toutefois, elle fera l'erreur fatale de se précipiter à l'aide d'Edward. Un test de **Connaissance** rappellera que le roi a plusieurs fils. Si Mlle Costanza est décédée, peut-être Sir Douglas Rutherford pourrait se présenter, pour introduire les investigateurs.

Mieux vaut consacrer une autre session à ce scénario. Mehmet n'utilisera plus la statue avant d'être à proximité du duc. Il est donc vulnérable. Si Mehmet s'échappe, avec ou sans le Simulacre de Sedefkar, le gardien peut en faire une menace récurrente dans sa campagne. À chaque nouvelle rencontre, les joueurs se demanderont : « Est-ce Mehmet ? » Ils seront toujours sur leurs gardes.

Et si les investigateurs évitent le faux parchemin ?

Des investigateurs rusés ne tomberont peut-être pas dans le piège de Mehmet. Dans ce cas, Makryat reste mort, l'Écorché n'est pas invoqué et le Simulacre n'est pas détruit. La campagne se conclut dans le calme, mais nos héros ont sur les bras un artefact maudit qu'ils n'ont aucun moyen de détruire. Ils doivent relancer le rituel de Purification toutes les cent heures.

Le Simulacre doit être mis à l'abri des Frères restants et des autres forces du Mythe. Les investigateurs devront le protéger jusqu'à la fin de leur vie.

Si le gardien ne souhaite pas les laisser dans cet état, il peut écrire une aventure révélant une façon de détruire le Simulacre pour de bon. Une solution consiste à traduire tous les Parchemins, dans l'espoir d'y trouver un moyen d'invoquer l'Écorché et de lui rendre l'artefact, tout en continuant à lancer le rituel de Purification toutes les cent heures.

Nous laissons les détails au gardien.

- Pour avoir été témoins de la défaite de leurs ennemis, les survivants du chapitre de Constantinople reçoivent 1D4 points de Santé mentale chacun.
- Pour être arrivés à bout de la campagne, les survivants reçoivent 4D6 points de Santé mentale chacun. Après avoir compté leurs membres restants, ils peuvent décider de ne pas tenter leur chance plus avant, et prendre une retraite bien méritée.

Gratitude

Quelque temps plus tard, des enveloppes portant des armoiries en filigrane arrivent par coursier chez chacun des investigateurs. Elles contiennent un message de remerciement, écrit à l'encre sur un papier épais, de fabrication artisanale. Leur auteur est une personne très connue en Angleterre. Les efforts des investigateurs, qui se sont avérés bénéfiques pour la famille royale, ne sont pas passés inaperçus. Par la suite, les survivants voyageant dans l'Empire seront parfois l'objet d'un traitement révérencieux et inattendu. Un bureaucrate aura vu leur nom dans une liste d'hommes et de femmes hautement recommandés.

La fin… pour l'instant

Ce scénario conclut la campagne de 1923. Le scénario moderne *Le Simulacre affranchi* constitue un épilogue en 2013, mais vous pouvez le jouer plus tard. Il est même recommandé d'attendre un peu, que les joueurs aient un peu de recul.

De même, les scénarios historiques peuvent être joués maintenant que les investigateurs ont le temps de relire tranquillement les documents accumulés. Le mystère du train de la mort attend peut-être encore d'être résolu, et les investigateurs peuvent encore avoir des tickets pour le Terres oniriques Express.

Pour l'instant, cependant, vos joueurs ont triomphé après de nombreuses sessions de jeu. Peut-être souffrent-ils de sidérodromophobie, la peur des trains. Qu'ils profitent de quelques moments de paix.



La tour Galata. Au dix-septième siècle, Hezârfen Ahmed Çelebi se serait jeté de son sommet, équipé d'ailes artificielles. De là, il aurait traversé le Bosphore en planant, pour se poser sur les pentes d'Üsküdar. Le sultan Murad lui aurait d'abord fait cadeau de mille pièces d'or, avant de se dire qu'il était trop dangereux et de l'exiler en Algérie.

L'Écorché

Aspect de Nyarlathotep, l'Écorché apparaît sous la forme d'un humain de deux mètres cinquante de haut, dépourvu de peau, avec parfois un troisième œil au milieu du front. Son pouvoir provoque des étincelles dans l'air autour de lui. Tous les humains dans un rayon de cent mètres ont la peau qui les gratte.

Culte
Les Frères de la Chair vénèrent l'Écorché. Leur siège se trouve à Constantinople, avec des groupes à Milan, Vinkovci, Sofia, Budapest et d'autres villes d'Europe et du Proche-Orient.

Autres caractéristiques
Ce dieu ne se manifeste que pour assister à certaines cérémonies et accepter des sacrifices.

L'Écorché

APP	0	Prestance	0 %
CON	20	Endurance	99 %
DEX	04	Agilité	20 %
FOR	20	Puissance	99 %
TAI	20	Corpulence	99 %
INT	86	Intuition	99 %
POU	100	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D6 (sans objet)
Points de vie	20
Points de magie	100
Déplacement	10

Compétences :

Ecorchement d'humain	99 %
Trouver objet caché	99 %

Attaques
Attaques par tour : 1

Regard écorchant : Utiliser ce pouvoir contre un humain coûte 1 point de magie. Si l'Écorché réussit un test de **Pouvoir** opposé à celui de sa cible, la peau de cette dernière se met à tomber, comme des vêtements trop grands. Tout mouvement provoque une douleur insupportable. La victime perd 1 point de vie par tour jusqu'à ce qu'elle meure.

- Regard écorchant 99 %
  Dégâts 4D6

Armure : Toute personne frappant l'Écorché ou lui tirant dessus ressent une démangeaison insupportable dans la main tenant l'arme, ce qui fait rater l'attaque. Les attaques de tous types infligent systématiquement des dégâts minimaux. Si une attaque réduit ses points de vie à 0, l'Écorché se dissipe. Il réapparaît 1D6 tours plus tard, à son maximum de points de vie.

Sortilèges : L'Écorché connaît tous les sorts du Mythe, à l'exception de ceux spécifiques à d'autres dieux.

Perte de SAN : 5/1D100 pour voir l'Écorché

Scénario 19

Le Simulacre affranchi

Istanbul, 2013
Par Mike Mason, avec Penelope Love

Où les investigateurs enquêtent sur des meurtres vicieux, affrontent des échos mortels du passé et démantèlent un plan démentiel pour créer un Simulacre moderne.

A l'affiche

Les gagnants du concours

Victimes qui l'ignorent, ils et elles sont là dans le seul but de servir à Milton de sacrifice pour recréer un simulacre de Chair

John Milton

Millionaire en public, sectateur en privé… Il a pour objectif de recréer un simulacre de Chair et fusionner avec celui-ci.

En quelques mots…

Les investigateurs gagnent un voyage sur le Simplon-Orient-Express, grâce à un concours promotionnel organisé par Lux-Vista.com, une entreprise du millionnaire John Milton.
Ce que tout le monde ignore, c'est que Milton vénère en secret Nyarlathotep et veut recréer un Simulacre de Chair à partir des membres de six malheureuses victimes, choisies parmi les gagnants du concours truqué. Au cours du voyage jusqu'à Istanbul, Milton compte assassiner les victimes puis dérober les membres nécessaires au Rituel d'Incantation.
Mais tout ne se déroule pas exactement comme prévu. Un effet inattendu de la magie du Mythe a fait passer la queue du train et ses passagers dans un Autre Lieu, une poche dimensionnelle dans laquelle une partie de l'Orient-Express est coincée. L'étrangeté de l'Autre Lieu a permis à Milton de cacher les premiers meurtres. Une fois qu'il sera parvenu à obtenir les six membres nécessaires à la création du Simulacre, il compte créer un Portail jusqu'à la Mosquée désertée, pour achever le Rituel.
C'est là que se déroulera la scène finale, si les investigateurs n'ont pas réussi à découvrir les différents indices qui accusent Milton avant le sixième meurtre. Milton doit mourir, pour que son esprit, libéré, fusionne avec le Simulacre de Chair.
À l'issue de ce dernier combat, les investigateurs auront peut-être arrêté Milton à temps, à moins que leur incompétence n'ait permis à une nouvelle entité monstrueuse de s'échapper dans les sombres ruelles d'Istanbul.

Résumé de l'épisode précédent

Les investigateurs sont tous les heureux gagnants d'un concours organisé par Lux-Vista.com.

Enjeux & Récompenses

- Empêcher Milton de commettre les six meurtres
- Se défaire de Milton
- Empêcher le réveil d'une nouvelle monstruosité

Ambiance

Le luxueux voyage en bonne compagnie se transforme peu à peu en massacre… Une dose d'Agatha-Christie avant de passer à une ambiance à la Clive Barker. Faites monter graduellement l'horreur et la tension lors du déroulé de cette ultime aventure de la campagne.



Fiche technique

Investigation	●●●●○
Action	●●●○○
Exploration	●●●○○
Interaction	●●●○○
Mythe	●●○○○
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Eprouvé
Durée estimée	x8
Nombre de joueurs	6
Type de personnages	Investigateurs
Époque	2013

Ce scénario se déroule à l'heure actuelle et forme un épilogue à la campagne *Horreur sur l'Orient-Express*. Il a été conçu pour six joueurs, mais le scénario conviendrait tout autant à des groupes plus petits. Au moins un des investigateurs devrait être un descendant de ceux qui ont pris part aux événements de 1923. L'intrigue est une *murder party*, dans laquelle un plan dément alimenté par une magie corrompue a pour conséquence la résurgence des ombres du passé, mettant en danger la vie de toutes les personnes impliquées.

Informations pour le gardien

John Milton est un millionnaire autodidacte dont la dernière entreprise, Lux-Vista.com, a lancé une compétition pour faire gagner douze billets sur l'Orient-Express actuel, cette merveilleuse reconstitution du célèbre train.

Milton vénère Nyarlathotep en secret qui, en retour, lui a permis d'accéder à un grand succès et d'apprendre une magie corrompue. Après plusieurs années de recherche, Milton est déterminé à créer une reconstitution du Simulacre de Sedefkar détruit. Fou et affamé de pouvoir, Milton a été inspiré par de nombreux films d'horreur, y compris *Se7en* de David Fincher, *Le Silence des agneaux* de Jonathan Demme et, bien sûr, les nombreuses adaptations de *Frankenstein*. Milton veut créer un Simulacre de Chair à partir des membres de six malheureuses victimes. Chaque victime a gagné un billet pour voyager à bord de l'Orient-Express, mais le concours était truqué. Au cours du voyage jusqu'à Istanbul, Milton compte assassiner les victimes et prendre les membres dont il a besoin. Lorsque le train atteindra Istanbul, Milton se rendra à la Mosquée désertée et accomplira le rituel d'Incantation, pour ainsi créer une monstruosité de chair et de sang.

La dernière victime est l'un des investigateurs, choisi puisque l'un de ses ancêtres a été impliqué dans la destruction du Simulacre de Sedefkar original en 1923. Si le plan de Milton réussit, la tête du pauvre investigateur sera le dernier composant du Simulacre de Chair.

Milton a tout prévu, mais il y a une ombre au tableau. Dans l'un des journaux écrits par l'un des investigateurs ayant participé à la campagne de 1923 se trouve le faux rituel de Purification conçu par Mehmet Makryat pour qu'il reprenne vie. Lorsqu'il est à bord de l'Orient-Express, Milton accomplit une version modifiée de ce rituel en pensant que cela ramènera l'essence de Makryat, lui permettant d'absorber l'esprit de Makryat et ainsi d'avoir plus de pouvoir. Malheureusement pour Milton, le rituel ne se déroule pas comme prévu et l'Orient-Express et ses passagers seront transportés vers une destination bien différente.

Informations pour les investigateurs

Lux-Vista est une nouvelle compagnie sur Internet qui promet des voyages de luxe pour tous, au meilleur prix. La compagnie a récemment lancé un concours pour faire gagner douze billets sur le célèbre Orient-Express. Tous les investigateurs ont eu la chance de gagner un billet sur le célèbre train. Celui-ci démarre sous les feux des projecteurs, avec luxe et glamour, de Paris, gare de l'Est. L'aventure commence.

John Milton est un millionnaire de 32 ans, qui a monté et vendu plusieurs start-ups depuis ses 18 ans. Milton est anglais de naissance. C'est un autodidacte né dans une famille modeste. Bien que sa résidence principale se trouve maintenant à New York, il a des propriétés en Angleterre, en France et en Turquie. Lux-Vista est sa dernière entreprise en date et la presse s'est emparée de son concours qui a fait gagner des billets à douze chanceux. Au cours des derniers mois, le visage de Milton s'est retrouvé en couverture de nombreux magazines, notamment financiers, et son profil se trouve sur plusieurs sites Internet (voir **Document moderne no 1**).

Informations pour le gardien à propos de John Milton

L'accès de John Milton à la fortune et à la gloire est parfaitement documenté. Cependant, ce que le monde ne sait pas, c'est que John Milton est un serviteur de Nyarlathotep. Milton a découvert le culte de Nyarlathotep alors qu'il était étudiant et fréquentait la Bibliothèque nationale pour ses cours de Littérature classique. Par hasard, il est tombé sur une référence à un document intitulé « Le Parchemin de Sedefkar – rituel de Purification ». En tentant de consulter le parchemin, le bibliothécaire et lui ont découvert que l'ouvrage était manquant, probablement mal rangé et qu'à sa place se trouvait un journal manuscrit écrit en 1923. Le bibliothécaire, très aimable, a permis à Milton d'emprunter le mystérieux journal et a aussi suggéré (très gentiment) que Milton consulte la traduction anglaise de l'un des livres rares dans leur collection, le *Necronomicon*, censé avoir un lien avec le parchemin manquant. Intrigué, Milton a suivi la recommandation du bibliothécaire et a passé les mois suivants à lire le journal et la traduction du *Necronomicon*.

Une suite optionnelle



Ce scénario optionnel se déroule à l'époque actuelle et peut être joué après que vos joueurs ont terminé la campagne *Horreur sur l'Orient-Express*. Ce scénario utilise des échos du passé qui viennent directement des personnages et actions des aventures de 1923. Il faudrait donc que les joueurs aient fini la campagne avant de commencer ce scénario.

Lors de la campagne de 1923, le gardien devrait prendre des notes sur tous les événements importants que les joueurs mettent en branle ou auxquels ils participent, puisque cela lui servira d'aide-mémoire pour ce scénario, lui permettra de leur faire « revivre le passé » en puisant directement dans leurs expériences et ajoutera à la tension et à l'horreur de ce scénario.

Consultez la section « Revivre le passé » (p. 117) pour en savoir plus.

Le journal

Ce scénario prend pour acquis que l'un des investigateurs de 1923 a tenu un journal pendant le voyage sur l'Orient-Express alors qu'ils affrontaient Mehmet Makryat. Pour une raison quelconque, l'investigateur (ou son épouse, ou leurs enfants) a légué le journal au British Museum. Peut-être a-t-il prévu qu'un jour les Frères de la Chair se relèveraient et que les informations pourraient être utiles ?

Le gardien devrait déterminer qui, parmi les investigateurs ayant participé à la campagne *Horreur sur l'Orient-Express*, est le créateur du journal. Bien entendu, si l'un des joueurs a décrété pendant la campagne que son personnage tenait un journal, la réponse sera évidente. Si aucun des joueurs n'a mentionné tenir un journal durant la campagne, il faudra présumer que le journal a été écrit après la campagne, sous la forme de mémoires.

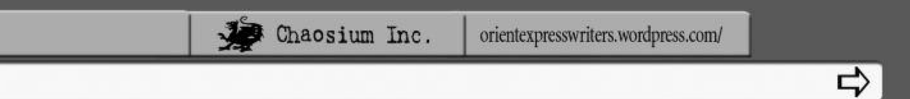
Le journal ne se trouve plus au British Museum puisque Milton l'a volé et qu'il sera utile au cours du scénario (voir « Un indice vital », p. 120). Quant au bibliothécaire serviable du British Museum, il demeure anonyme, l'un des personnages qui mènent au lancement de ce scénario, mais qui n'y jouent aucun rôle. Concernant l'identité du bibliothécaire, il vous appartient d'en décider si vous souhaitez vous resservir de lui dans un prochain scénario.

Le journal semble avoir été écrit par quelqu'un qui a voyagé à bord de l'Orient-Express pour gagner la Turquie en 1923 et qui décrit en détail une incroyable histoire : la quête du Simulacre de Sedefkar, les machinations des Frères de la Chair et le terrifiant comte de Fenalik. Au début, Milton a cru que le journal était un faux, un récit fantaisiste. Cependant, après avoir lu la traduction du *Necronomicon*, Milton a commencé à voir des parallèles entre les deux textes qui mentionnaient un dieu inquiétant nommé Nyarlathotep, ainsi que d'autres affaires peu ragoûtantes. En effet, écrit à la main dans la marge de la traduction par un lecteur précédent se trouvent les mots Simulacre de Sedefkar, Frères de la Chair, l'Écorché et rituel d'Incantation. Par la suite, grâce à ces découvertes, Milton a longtemps fait des recherches sur le Mythe et en est venu à comprendre le pouvoir potentiel de ses mains. C'est comme cela qu'il est devenu l'un des adorateurs de Nyarlathotep.

Au cours des années suivantes, Milton a bien profité des avantages que lui offrait Nyarlathotep, bien que son dieu ne se soit jamais manifesté à lui. Milton en est venu à croire que Nyarlathotep ne se montre à ses adorateurs que s'ils font quelque chose de vraiment important pour leur maître et il a donc conçu un plan pour attirer l'attention de son dieu. Très simplement, Milton croit qu'il peut créer un nouveau Simulacre. Comme le Simulacre de Sedefkar original a été détruit en 1923 par l'Écorché, Milton doit se montrer inventif. Il a compris qu'il devait utiliser les membres de six personnes assassinées, des membres qui doivent correspondre au Simulacre original. Ensuite, il pourra accomplir le rituel d'Incantation qui, s'il est effectué à la Mosquée désertée, créera un Simulacre de Chair, ce qui le rendra digne de l'attention de Nyarlathotep. C'est à cette fin que Milton a créé le concours permettant de gagner des billets à bord de l'Orient-Express, afin d'avoir suffisamment de victimes pour mettre son plan à exécution. Milton pense que son plan est ingénieux pour trois raisons. Premièrement, le concours fait en sorte que ses victimes se trouvent au même endroit au même moment, ce qui permettra de contrôler leur itinéraire et de choisir le moment idéal pour les tuer. Deuxièmement, il doit accomplir le rituel d'Incantation à la Mosquée désertée et l'Orient-Express l'emmènera, en compagnie de ses victimes, pratiquement à la porte de la Mosquée. Enfin, et c'est peut-être la partie la mieux conçue du plan, Milton a utilisé sa fortune considérable et ses ressources importantes pour traquer un descendant de l'un des responsables de la destruction du Simulacre de Sedefkar en 1923. Ce descendant a, puisque le concours était truqué, gagné l'un des billets et il fournira la dernière partie du Simulacre de Chair (sa tête !). Bien entendu, ce descendant n'est nul autre que l'un des investigateurs, que le gardien choisira.

Ayant aussi utilisé ses ressources pour acquérir d'autres connaissances relatives au Mythe, Milton a pu déchiffrer certains passages dans sa traduction du *Necronomicon* ainsi que du journal de 1923, lui permettant d'ajuster le rituel de Purification et le rituel d'Incantation. Il a bien compris que le rituel de Purification décrit dans le journal est en fait un sort qui permet de rappeler l'esprit de Mehmet Makryat dans un nouveau réceptacle vivant. Il compte en premier lieu accomplir sa version modifiée du rituel de

Document moderne n° 1



Profil de John Milton

À l'âge de 20 ans, John Milton a créé red-heart.com, un site de rencontres sur Internet parti de rien pour devenir l'un des sites du genre les plus fréquentés pendant la nuit. Trois ans plus tard, Milton avait vendu le site, réalisant un profit de 2,5 millions de dollars. Milton a continué sur sa lancée, fondant et vendant plusieurs sites Internet bien établis, y compris le site de mode garppy.com, celui de musique bombilate.com et celui d'aliments de luxe ogee.com.

Né en 1995, Milton passe ses premières années dans un milieu modeste, comme relaté dans son autobiographie parue en 2010 : *Beyond the Hill*. Seul enfant d'un couple d'ouvriers, il a fréquenté l'école Bakewell dans le Derbyshire avant d'aller étudier la littérature classique à l'université de Londres. Milton a abandonné ses études, prétendant vouloir se concentrer sur son site (red-heart.com) qui démarrait seulement. La suite est entrée dans l'histoire.

En 2013, Milton a lancé son nouveau site, lux-vista.com, qui vise à fournir des voyages de luxe pour toutes les bourses. Le nouveau site a attiré l'attention des investisseurs et de la presse, notamment grâce à sa campagne de marketing « Tout le monde peut partir », qui offre douze billets, tous frais payés, sur l'Orient-Express.

Cliquez ici pour avoir les dernières nouvelles ou les cours de la bourse relatifs à lux-vista.com

Purification lorsqu'il est sur le train, ce qui lui permettra d'invoquer l'âme de Makryat et de l'absorber pour accroître son pouvoir magique personnel. Une fois qu'il aura trouvé les six parties nécessaires au Simulacre de Chair, il accomplira le rituel d'Incantation à la Mosquée désertée et attendra l'arrivée des derniers passagers. Ensuite, il veut que les passagers accomplissent la dernière partie du rituel, soit le tuer pour libérer son esprit qui pourra alors posséder le Simulacre de Chair.

Des conséquences inattendues

Ce que Milton ignore, c'est que sa version modifiée du rituel de Purification ne se déroulera pas comme il l'espérait. Le sort partira en eau de boudin : au lieu d'invoquer et d'absorber l'esprit de Makryat, le sort ouvrira une faille dans l'espace et le temps. L'Orient-Express et ses passagers seront transportés dans un Autre Lieu où les échos du passé hanteront les vivants.

Les investigateurs

Les joueurs devraient créer plusieurs personnages résolument modernes pour ce scénario. Tous ont gagné l'un des billets du concours « Tout le monde peut partir » organisé par un nouvel opérateur dans le milieu des voyages de luxe, lux-vista. Les personnages peuvent venir de n'importe quelle strate de la société et de n'importe quel pays puisque le concours était ouvert dans le monde entier.

Au moins l'un des investigateurs est un descendant des investigateurs de la campagne de 1923. Milton l'a traqué et s'est assuré qu'il « gagnerait » un billet. Le gardien est libre, s'il le souhaite, de faire en sorte que plusieurs investigateurs soient des descendants des investigateurs originaux. Dans un tel cas, Milton aurait simplement pu en retrouver plusieurs.

Le gardien devrait présumer que les investigateurs ne se connaissent pas au début du scénario et qu'ils se rencontrent pour la première fois à leur arrivée à Londres ou à Paris pour monter à bord de l'Orient-Express.

Le train moderne

L'Orient-Express a fait son temps, et ce fut une glorieuse époque. Cependant, après la Deuxième Guerre mondiale, les frontières se sont refermées et le monde a changé, provoquant un déclin de l'Orient-Express dont il ne s'est jamais remis. Le dernier train est parti en mai 1977, sans fanfare ni trompette. Le train a ensuite été revendu en pièces détachées.

Utiliser The Express Diaries

Si vous n'avez pas joué la campagne de 1923 dans son intégralité ou si cela vous arrange, l'excellent *The Express Diaries* de Nick Marsh fournit un très bon rapport sur les événements et pourrait facilement être le journal auquel ce scénario réfère. Avec ce livre, le gardien aura un accessoire facile pour le jeu et il pourra permettre aux joueurs de s'en servir au cours du scénario lorsque le journal fera son apparition.

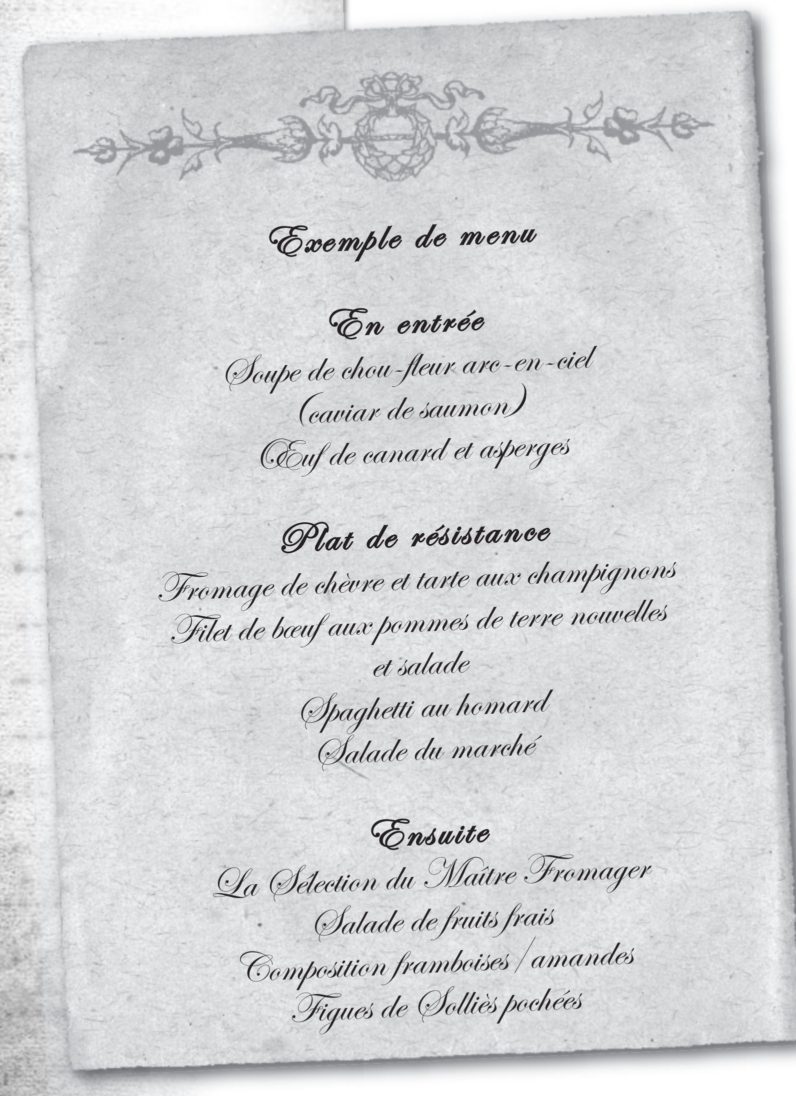


Le train a été sauvé par un baron du commerce, fanatique de trains, James Sherwood. Sur un coup de tête, il a acheté deux des wagons du train lorsqu'ils ont été mis aux enchères par Sotheby's en 1977, à Monte-Carlo. Il a été mordu par l'envie de faire une collection et il a passé plusieurs années et 16 millions de dollars à retrouver, acheter et restaurer la trentaine de wagons d'origine. Chaque wagon a été restauré à grands frais et en 1982 l'Orient-Express, ayant retrouvé sa splendeur des années 1920, retournait sur les rails. Shirley, la femme de Sherwood, a écrit un livre magnifique sur cette expérience : *Venice Simplon-Orient-Express : the return of the world's most celebrated train* (1983).

Une grande partie de l'année, le train ne fait qu'un circuit raccourci, mais, une fois par an (et les billets sont vendus plusieurs mois à l'avance), il va de Paris à Istanbul avec une liaison depuis Londres, comme à la grande époque, bien que les passagers prennent maintenant le tunnel sous la Manche et n'encourent plus l'inconfort de la traversée en ferry.

Le Venice Simplon-Orient-Express est donc une reconstitution à l'identique du train original, un abandon à la nostalgie pour les amateurs de train et ceux qui ont suffisamment d'argent pour accomplir des voyages de luxe. C'est l'évocation d'un rêve perdu.

Document moderne n° 2


Exemple de menu

En entrée

Soupe de chou-fleur arc-en-ciel
(caviar de saumon)
Œuf de canard et asperges

Plat de résistance

Fromage de chèvre et tarte aux champignons
Filet de bœuf aux pommes de terre nouvelles
et salade
Spaghetti au homard
Salade du marché

Ensuite

La Sélection du Maître Fromager
Salade de fruits frais
Composition framboises / amandes
Figues de Solliès pochées

Le site Internet de la compagnie regorge d'informations et de photos. C'est une excellente ressource qui devrait être exploitée : www.orient-express.com/web/vsoe/venice_simplon_orient_express.jsp

Bien que ce scénario s'inspire du véritable Orient-Express, il ne faudrait pas le confondre avec le véritable Venice Simplon-Orient-Express.

Le voyage

En 2013, l'Orient-Express a quitté Paris le 30 août. Il en coûtait 11 000 £ (16 997 USD ou 12 324 €) par personne, en occupation double. Le train est parti de Paris pour rejoindre Istanbul, via Budapest et Bucarest, en six jours, incluant plusieurs arrêts de nuit (en partie pour compenser le manque de salles de bain sur le train).

La configuration

Le train utilisé pour ce scénario comprend les wagons suivants. Puisque le train moderne est une reconstitution de l'original, le gardien peut utiliser les informations et plans du train de la campagne de 1923 et la familiarité des joueurs sera un atout.

- Motrice et tender
- Fourgon – bagages
- Fourgon – quartiers du personnel
- Wagon-restaurant – L'Étoile du Nord
- Wagon-lit A
- Wagon-lit B
- Wagon-lit C
- Wagon-restaurant – La Côte d'Azur
- Wagon-lit D
- Salon bar E
- Wagon-restaurant – L'Oriental
- Wagon-lit F
- Wagon-lit G
- Fourgon – bagages

Les repas

Des repas standards sont compris dans le prix du billet. Les petits-déjeuners et le thé (en après-midi) sont servis dans les compartiments des passagers, alors que le déjeuner et le dîner sont servis dans les wagons-restaurants. Ce sont des repas du même calibre que sur l'Orient-Express original. Les collations et l'alcool doivent être payés séparément.

Le maître d'hôtel visite chaque compartiment pour organiser les réservations. Le train comprend trois wagons-restaurants : L'Étoile du Nord, La Côte d'Azur et L'Oriental. Une nouvelle voiture-bar a été ajoutée, créée à partir d'un wagon-restaurant, et elle remplace l'ancien salon où les hommes allaient fumer et le boudoir des femmes. Pour être plus grandiose encore, elle a été équipée d'un piano à queue.

Que porter ?

« Impossible d'être trop bien habillé à bord de l'Orient-Express. »

Les voyageurs sont avisés que des standards minimums sont requis. Les jeans, les shorts, les t-shirts et les baskets ne sont pas tolérés à bord, quel que soit le moment de la journée. Pour les dîners, les costumes-cravates et les robes de soirée sont la norme et, aux autres moments, un style « décontracté, mais chic » est attendu, afin de recréer le glamour d'une époque passée, qui fait partie de l'expérience. Par exemple, au déjeuner, un homme pourrait porter une simple veste et une cravate. La plupart du temps (à l'exception des dîners), la veste et la cravate sont la norme pour les hommes et les femmes doivent respecter un standard équivalent.

Un exemple de menu

Un exemple de menu est fourni (**Document moderne nº 2**), mais au vu des régimes modernes, les végétariens et personnes ayant des restrictions alimentaires se voient offrir un menu adapté, tant qu'ils préviennent à l'avance. Les régimes religieux stricts ne peuvent être suivis en raison d'un manque d'espace dans les cuisines déjà surchargées.

Les salles de bain

Les wagons des années 1920 ne contiennent pas de douche. Chaque compartiment a un lavabo (eau chaude et froide). L'eau est tenue chaude grâce à une bouilloire à charbon (alimentée par le personnel) située dans chaque compartiment. Une toilette commune est disponible au bout de chaque wagon.

Les bagages

Chaque passager a droit à un bagage à main, un baise-en-ville (dans le compartiment) et une valise qui doit être déposée dans le fourgon. Toutes les valises placées dans le fourgon ne seront accessibles qu'une fois la destination finale atteinte.

Les langues

Le français, l'anglais et l'italien sont parlés par presque tous les membres du personnel à bord du train.

Monnaie

À bord, tous les prix sont indiqués en euros. La plupart des monnaies principales sont acceptées, ainsi que les cartes de crédit et les chèques de voyage. Le taux de change à bord est affiché dans la voiture-salon (nous présumons que le taux est plus élevé que celui qui serait en cours hors du train).

Les communications à bord du train

Les communications à bord du train sont imparfaites. Dans les gares principales, le téléphone et Internet fonctionnent bien. Cependant, en route, les réseaux pour les téléphones portables ou Internet sont intermittents et, sur de longues distances, il n'y a aucun signal. Un gardien aimable pourrait accorder un test de **Chance** extrême pour déterminer si l'investigateur peut accéder à un réseau pendant que le train traverse des régions densément peuplées. Même dans un tel cas, il n'y a aucune garantie que le signal sera suffisant.
Chris Leadbeater, dans un article du *Daily Mail*, indiquait : « Le vingt et unième siècle n'a pas de prise ici. Aucune télé à écran plat ne diffuse les actualités en boucle, le train n'est pas muni d'un réseau Internet wi-fi. »
Le fait qu'il n'y ait pas de réseau téléphonique ou Internet est un avantage pour le gardien, qui peut garder les investigateurs isolés, incapables de contacter la police, de faire des recherches sur Internet, etc. Le gardien pourrait vouloir appâter les investigateurs, leur laissant utiliser un téléphone ou un ordinateur portable pendant un court laps de temps seulement. Rapidement, la conversation devient un cafouillis incompréhensible, la page Internet met plusieurs minutes à se charger ou, juste au moment où l'information recherchée est sur le point d'apparaître, le réseau n'est plus accessible. Les investigateurs pourraient être en mesure de contacter les autorités locales pour relater ce qui se passe dans le train, mais, à l'autre bout de la ligne, la police n'entend que des grésillements et quelques extraits à propos de morts et de sang, de sorte que l'appel est pris pour une plaisanterie ou pour les élucubrations d'un fou. Utilisez de tels stratagèmes pour accroître le sentiment d'isolement des investigateurs, pour leur faire comprendre à quel point ils sont seuls et ne peuvent compter que sur eux-mêmes.

Les passagers de Londres

Les passagers qui viennent de Londres ont pris une ligne britannique entre Londres et Folkestone. La Manche est traversée par le tunnel sous la Manche, et les passagers doivent donc changer de train.
Ceux qui se trouvent à bord du train se voient servir le déjeuner, accompagné d'une coupe de champagne et d'une demi-bouteille de vin gratuites avant de prendre la navette sous la Manche.

La douane et les frontières

En 2013, les citoyens de l'Union européenne n'ont besoin d'un visa que pour la Roumanie et la Turquie. Les passagers qui se rendent en Roumanie obtiendront leur visa grâce au personnel du train. Les visas pour la Turquie sont délivrés lors de l'entrée au pays. Les passagers qui détiennent un passeport européen doivent descendre à la gare, attendre en ligne et payer les frais

Les équipements d'urgence

Le train emporte les équipements d'urgence suivants :
- Une trousse de premiers soins dans chaque wagon
- Des extincteurs dans chaque wagon
- Une hache
- Trois scies
- Deux barres à mine
- Deux pioches
- Une masse
- Une perceuse
- Un burin pour le bois
- Deux marteaux
- Une scie à métaux
- Une petite hache
- Deux pelles
- De l'huile

John Milton

32 ans, propriétaire de lux-vista et adorateur de Nyarlathotep

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de vie	13
Santé mentale	0
Points de magie	15

Compétences

Athlétisme (esquiver)	40 %
Baratin	60 %
Bibliothèque	55 %
Comptabilité	30 %
Conduite	60 %
Crédit	99 %
Discrétion	60 %
Écouter	87 %
Imposture	40 %
Informatique	85 %
Intimidation	40 %
Métier (pickpocket)	30 %
Mythe de Cthulhu	26 %
Paraître aimable	90 %
Persuasion	60 %
Psychologie	30 %
Sciences humaines (histoire)	30 %
Sciences occultes	40 %

Langues

Anglais (langue maternelle)	70 %
Français	40 %
Turc	40 %

Combat

• Bagarre Dégâts 1D3 + 1D4	70 %
• Hachoir à viande Dégâts 1D8 + 1D4	70 %
• Cran d'arrêt Dégâts 1D4 + 1D4	70 %
• Automatique, calibre 38 Dégâts 1D10	55 %

Sortilèges : Contacter Nyarlathotep, Contrôler la Peau, Création de Portail, Domination, Envoyer des rêves, Fondre la Chair, Rituel d'Invocation, Rituel de Purification, Trou de mémoire

Description

Description physique : Mince, 1 m 78, cheveux bruns aux épaules, costume parfaitement coupé.

Caractère : Sourire constant et air affable (qui masque un esprit impitoyable, rusé et fou).

Notes

La première chose que les gens remarquent en rencontrant Milton, c'est son regard d'un bleu perçant et son sourire d'un blanc immaculé. En public, sa personnalité est celle d'un philanthrope excentrique, souriant et engageant. Il est difficile de ne pas l'aimer au premier regard. En privé, par contre, le masque de Milton tombe et sa vraie personnalité se révèle, celle d'un psychopathe cruel, égocentrique et affamé de pouvoir. À ses yeux, les gens ne signifient rien, ce ne sont que des outils qu'il peut utiliser puis écarter. Milton a déjà tué trois personnes. Il compte bien en tuer six de plus pour que son plan dément puisse voir le jour. Froid, calculateur et manipulateur, Milton réfléchit rapidement. La plus grosse erreur de ses compétiteurs ou de ses ennemis serait de le sous-estimer.

applicables afin que leur passeport soit validé. Ceux qui ont un passeport d'en dehors de l'Europe doivent vérifier avant de partir comment obtenir un visa. Cela dépend des pays. Par exemple, les Australiens doivent obtenir un visa supplémentaire pour entrer en Turquie, qui s'obtient également à la gare, mais à un guichet bien plus éloigné et les signes qui en indiquent le chemin sont quasiment subliminaux.
Ne pas obtenir le visa qui convient fait en sorte que le passager ne pourra pas reprendre le train.

Les six parties du corps

Milton a déjà décidé quelle victime fournira quel membre pour le Simulacre de Chair. Notez que Milton s'adaptera aux circonstances et qu'il peut changer de victime si nécessaire. Avec douze gagnants à bord du train, sans compter les autres passagers et le personnel, il n'a que l'embarras du choix. Noter aussi qu'il ne tuera pas les descendants des investigateurs originaux au début de l'aventure. Idéalement, il aimerait que le descendant soit la dernière victime, la tête du Simulacre de Chair. S'il y a d'autres descendants à bord, Milton les utilisera pour les dernières étapes de son plan – le rituel d'Incantation à la Mosquée désertée – où il veut être tué, ce qui permettra à son esprit d'animer le Simulacre de Chair.

Victimes et parties du corps

1. Giuseppe Roti – Bras gauche
2. John Walters – Bras droit
3. Enzo Banuelos – Jambe gauche
4. Oscar Griffin – Jambe droite
5. Faustino Gonzaga – Torse
6. Descendant d'un investigateur – Tête

Les gagnants du concours

Les PNJ suivants représentent la moitié des gagnants du concours lux-vista (six au total), les six autres étant les investigateurs. Les caractéristiques complètes de chaque PNJ se trouvent en annexe de chacun).

Giuseppe Roti

28 ans, banquier, italien (victime 1 – bras gauche)

Description

Description physique : Épais cheveux noirs, costume bien coupé, chaussures parfaitement cirées.
Caractère : Ponctuel, aime aller droit au but.

Giuseppe Roti

28 ans, banquier italien (victime 1 – bras gauche)

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	8	Corpulence	40 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	11
Santé mentale	60

Compétences

Athlétisme (esquiver)	60 %
Comptabilité	65 %
Crédit	45 %
Droit	30 %
Écouter	30 %
Intimidation	30 %
Manipulation	50 %
Orientation	50 %
Persuasion	40 %
Plongée	40 %
Premiers soins	40 %
Sciences humaines (histoire)	20 %
Trouver objet caché	30 %

Langues

Anglais	40 %
Espagnol 60 %	
Italien (langue maternelle)	70 %

Combat

• Bagarre Dégâts 1D3	40 %

Description

Description physique : Épais cheveux noirs, costume bien coupé, chaussures parfaitement cirées.

Caractère : Ponctuel, aime aller droit au but.

Notes

Giuseppe Roti a mené une carrière plutôt réussie dans le domaine de la banque en Italie, mais il a été victime des affres monétaires du pays et il a récemment perdu son emploi lorsque la banque a été obligée de réduire son personnel de moitié. Le seul avantage de sa situation, c'est qu'il a gagné le concours organisé par lux-vista et bénéficie d'un voyage incroyable tous frais payés à bord de l'Orient-Express.
Roti n'aime pas les imbéciles et déteste l'absence de ponctualité des autres. Il se lancera probablement dans une tirade d'insultes en italien si sa patience est poussée à bout. La plupart des gens s'étonnent de la capacité de Roti à aller droit au but dans une conversation, même avec de parfaits étrangers. Il n'est pas inhabituel pour lui de poser des questions directes du genre : « Combien gagnez-vous ? », « Êtes-vous célibataire ? Disponible ? » ou : « Je travaille dur, avez-vous un emploi pour moi ? » Si quelqu'un

s'offense de cette approche directe, Roti se contente de rire et de leur payer un verre. Il s'est fait beaucoup d'amis de cette manière.

John Walters

20 ans, étudiant à l'université, anglais (victime 2 – bras droit)

Description

Description physique : Mince, costume mal taillé, lunettes et cheveux longs.
Caractère : Toujours en retard, rêvasse beaucoup.

Notes

John Walters se laisse porter par le courant. Il s'est laissé porter à l'école et fait de même avec l'université. Il ne sait absolument pas ce qu'il veut faire de sa vie. Plutôt sportif, il fait partie du club de natation de l'université, mais passe une grande partie de son temps à socialiser et un peu de temps à étudier pour son diplôme en chimie.
Depuis qu'il a gagné le concours, il rêve de rencontrer une riche femme d'affaires à bord du train, qui tombera immédiatement amoureuse de lui et transformera sa vie puisqu'il pourra abandonner l'université et mener une vie d'homme entretenu. Il est souvent assis seul, les yeux dans le vide, perdu dans ses pensées.

John Walters

20 ans, étudiant anglais à l'université (victime 2 – bras droit)

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	7	Corpulence	35 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	8
Santé mentale	50

Compétences

Athlétisme	50 %
Bibliothèque	50 %
Écouter	30 %
Informatique	25 %
Manipulation	20 %
Métier (électricité)	20 %
Orientation	30 %
Persuasion	30 %
Psychologie	20 %
Sciences de la vie (biologie)	40 %
Sciences formelles	
- chimie	50 %
- mathématiques	40 %
- physique	30 %
Sciences humaines (histoire)	20 %
Trouver objet caché	25 %

Langues

Anglais (langue maternelle)	85 %
Français	50 %

Combat

• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3

Description

Description physique : Mince, costume mal taillé, lunettes et cheveux longs.
Caractère : Toujours en retard, rêvasse beaucoup.

Enzo Banuelos

38 ans, employé des postes, espagnol (victime 3 – jambe gauche)

Description

Description physique : Large d'épaules, début de calvitie, grosse moustache et grand sourire.
Caractère : Généreux et gentil.
Phobies et manies : Peur des araignées.

Notes

Enzo Banuelos est bien connu et aimé de tous dans sa ville natale de Proaza, dans le nord de l'Espagne. Cependant, il est perdu à bord du train. Homme humble issu d'un milieu modeste, Banuelos est totalement ébahi par le luxe de l'Orient-Express et ne sait pas trop comment gérer les interactions sociales avec les autres passagers et le personnel, puisqu'il se sent inférieur à tout le monde. Il transpire à grosses gouttes dès que quelqu'un l'approche et ses yeux sont fuyants, comme s'il cherchait toujours une issue (ce qui peut lui donner l'air suspect). Il croit qu'il est trop pauvre pour profiter d'un tel luxe et, tant qu'on ne lui demandera pas d'arrêter, il « aidera » le personnel d'une patience infinie à desservir la table, à plier les draps et ainsi de suite.
Homme honnête et profondément compatissant, Banuelos se liera d'amitié avec la première personne possible à bord et s'en remettra ensuite à elle pour savoir comment se comporter.

Oscar Griffin

24 ans, vendeur au détail, américain (victime 4 – jambe droite)

Description

Description physique : Un certain charme juvénile, cheveux blonds, yeux bleus.
Caractère : Toujours souriant et prêt à discuter avec n'importe qui (il aime parler de films de science-fiction).

Notes

Oscar Griffin parle avec n'importe qui et il parle, parle et parle encore. Peu importe que

La clé pour les PNJ

Pour chaque personnage, les caractéristiques de combat vont comme suit :
Arme/type d'attaque niveau en %, dégâts + impact (le cas échéant)
Par exemple :
Corps à corps : bagarre 25 %, dégâts 1D3 + 1D4
La compétence **Corps à corps : bagarre** devrait être la compétence de base pour toutes les manœuvres de combat.

Des investigateurs en réserve

Si les circonstances veulent que Milton doive changer ses plans meurtriers, il le fera. Cela peut signifier que d'autres investigateurs pourront devenir des victimes dont il prendra un membre (ou simplement des victimes qui se sont placées en travers de son chemin). Les personnages en réserve, s'il faut remplacer des investigateurs, incluent Antonio Abella (l'un des gagnants du concours qui n'a pas été retenu sur la liste de membres de Milton), Seth Wilson, Lars Färber, Wanda Zeigler, Morissa Ocana, Henri Guillemette ou Chantel Antin (qui figurent tous parmi les PNJ).
De plus, d'autres passagers à bord du train pourraient devenir des investigateurs. Ils ne sont pas décrits dans ce scénario afin de permettre plus de liberté au gardien dans le choix de ses PNJ et pour laisser les joueurs avoir des personnages de remplacement qui correspondront à leurs propres goûts.

Enzo Banuelos

38 ans, employé espagnol des postes (victime 3 – jambe gauche)

Caractéristiques

APP	8	Prestance	40 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact +1D4
Points de vie 12
Santé mentale 65

Compétences

Athlétisme	25 %
Conduite	40 %
Crédit	30 %
Culture artistique (chant)	55 %
Discrétion	25 %
Écouter	40 %
Manipulation	60 %
Métier (mécanique)	35 %
Orientation	40 %
Persuasion	30 %
Sciences occultes	20 %
Trouver objet caché	50 %

Langues

Espagnol (langue maternelle)	60 %
Italien	10 %

Combat

- Bagarre 30 %
  Dégâts 1D3
- Armes d'épaule 40 %

Description

Description physique : Large d'épaules, début de calvitie, grosse moustache et grand sourire.
Caractère : Généreux et gentil.
Phobies et manies : Peur des araignées.

sa présence soit désirée ou non, Griffin poursuit la conversation seul jusqu'à ce que son interlocuteur arrive à en placer une pour s'excuser ou parte simplement. Griffin est toujours prêt à donner à n'importe qui son opinion sur n'importe quel sujet (même si son interlocuteur ne parle pas un mot d'anglais).
Griffin a grandi dans une région rurale des États-Unis et il a souvent été chasser avec son père et ses nombreux frères. Il travaille dans un magasin au détail et il adore ça. « Je rencontre plein de personnes épatantes et je peux leur parler. »

Faustino Gonzaga

44 ans, cuisinier, italien (victime 5 – torse)

Description

Description physique : Large, corpulent, presque chauve, transpire beaucoup.
Caractère : Réservé, prompt à la colère.
Blessures et cicatrices : Il lui manque la dernière phalange aux doigts de la main gauche (accident de cuisine).

Notes

Faustino Gonzaga vit pour la nourriture et il sera souvent vu en train d'apprécier (ou de critiquer) les plats extravagants de l'un des restaurants du train. Les membres du personnel et les autres passagers s'habitueront rapidement à sa tendance à faire part en détail des mérites ou manquements du service à bord. À plusieurs reprises durant le voyage, il tentera d'accéder aux cuisines du train afin de faire partager ses connaissances aux chefs.
Puisqu'il est corpulent, il est difficile de croiser Gonzaga dans les couloirs étroits du train.

Oscar Griffin

24 ans, vendeur américain au détail (victime 4, jambe droite)

Caractéristiques

APP	16	Prestance	80 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	17	Agilité	85 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	9	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact 0
Points de vie 11
Santé mentale 45

Compétences

Athlétisme	45 %
Baratin	70 %
Comptabilité	15 %
Crédit	20 %
Discrétion	35 %
Droit	10 %
Écouter	60 %
Manipulation	25 %
Métier	
- électricité	30 %
- mécanique	40 %
- pickpocket	40 %
Photographie	30 %
Premiers soins	40 %
Trouver objet caché	30 %

Langue

Anglais (langue maternelle)	75 %

Combat

- Bagarre 40 %
  Dégâts 1D3
- Armes de poing 30 %
- Armes d'épaule 50 %

Description

Description physique : Un certain charme juvénile, cheveux blonds, yeux bleus.
Caractère : Toujours souriant et prêt à discuter avec n'importe qui (il aime parler de films de science-fiction).

Faustino Gonzaga

44 ans, cuisinier vénitien (victime 5 – torse)

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	8	Endurance	40 %
DEX	9	Agilité	45 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	17	Corpulence	85 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	8	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D6
Points de vie	12
Santé mentale	40

Compétences

Athlétisme	25 %
Comptabilité	20 %
Crédit	30 %
Culture artistique	
- boucherie	70 %
- cuisine	60 %
Évaluation (viande)	45 %
Intimidation	60 %
Manipulation	25 %
Psychologie	30 %
Sciences de la vie (biologie)	50 %
Sciences occultes	20 %
Trouver objet caché	40 %

Langues

Anglais	5 %
Français	30 %
Italien (langue maternelle)	65 %

Combat

- Bagarre 25 %
  Dégâts 1D3 + 1D6
- Couteau de cuisine*) 60 %
  Dégâts 1D4 + 2 + 1D6

* Il n'a pas de couteau sur lui, mais pourrait en prendre un dans la cuisine du train.

Description

Description physique : Large, corpulent, presque chauve, transpire beaucoup.
Caractère : Réservé, prompt à la colère.
Blessures et cicatrices : Il lui manque la dernière phalange aux doigts de la main gauche (accident de cuisine).

Antonio Abella (de son vrai nom Angelo Minotti)

26 ans, adjoint juridique, italien

Description

Description physique : Bel homme, yeux bruns et sourire charmeur.
Caractère : Nerveux, gigote beaucoup.

Notes

Antonio Abella est très bel homme et il le sait. La plupart des femmes du train veulent le materner ou coucher avec lui et il est heureux de se laisser faire, dans d'autres circonstances. Abella bouge constamment comme s'il était nerveux et cela se voit surtout dans ses mains puisqu'il serre et desserre les poings inconsciemment, jusqu'à ce qu'il s'en rende compte et qu'il serre ses mains entre ses genoux, à s'en faire blanchir les jointures.

Abella cache un terrible secret. Son véritable nom est Angelo Minotti et il a récemment dérobé une importante somme d'argent à son employeur, un cabinet d'avocats de Rome. Craignant d'être découvert, il a cherché une échappatoire. Par hasard, il était chez Antonio Abella lorsque celui-ci a reçu une lettre lui indiquant qu'il avait gagné le concours lux-vista. Déjà nerveux et craignant d'être capturé, Minotti s'est précipité sur un plan dément. Il a assassiné Abella, a volé le billet gagnant et l'identité d'Abella (emportant son passeport et les détails de son compte bancaire). Minotti a caché le cadavre de son ami et est parti pour Paris prendre l'Orient-Express et fuir la justice. Il compte se faire discret et, une fois en Turquie, démarrer une nouvelle vie sous une fausse identité.

Minotti craint d'être capturé et jusqu'ici il est parvenu à éviter de se faire repérer, mais ses tics nerveux deviennent incontrôlables dès qu'il voit un policier (peu importe le pays où il se trouve). S'il pense que quelqu'un a appris ses crimes, il recourra à tous les moyens (y compris le meurtre) pour rester libre. Il est susceptible de paniquer et d'agir avant de réfléchir, ce qui est toujours dangereux.

Antonio Abella

(de son vrai nom Angelo Minotti)

26 ans, adjoint juridique italien

Caractéristiques

APP	18	Prestance	90 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	8	Puissance	40 %
TAI	6	Corpulence	30 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	-1
Points de vie	11
Santé mentale	54

Compétences

Athlétisme	35 %
Bibliothèque	50 %
Comptabilité	35 %
Crédit	20 %
Discrétion	40 %
Droit	60 %
Écouter	30 %
Manipulation	50 %
Orientation	30 %
Persuasion	30 %
Premiers soins	45 %
Psychologie	30 %
Sciences humaines (histoire)	35 %
Trouver objet caché	40 %

Langues

Anglais	20 %
Italien (langue maternelle)	60 %
Serbe	20 %

Combat

- Bagarre 40 %
  Dégâts 1D3 – 1

Description

Description physique : Bel homme, yeux bruns et sourire charmeur.
Caractère : Nerveux, gigote beaucoup.

Des personnages supplémentaires

Sept PNJ supplémentaires sont décrits ici. Ce sont ceux qui occupent les compartiments vacants dans les wagons réservés aux gagnants du concours. Ces sept PNJ peuvent servir à compléter le nombre de gagnants si les investigateurs ne sont pas six (il doit y avoir douze gagnants au concours). Ces PNJ sont des passagers à bord du train, mais ils pourraient servir d'investigateurs de remplacement si nécessaire. Le gardien contrôle pleinement ces personnages et il peut changer leur sexe ou leur nationalité s'il le désire.

Chantel Antin

23 ans, mannequin, française

Description

Description physique : Mince, longs cheveux blonds, maquillage parfait, très belle.
Caractère : Son apparence est sa première priorité.

Notes

Chantel Antin est un mannequin qui gagne en popularité, devenue la chouchoute de la presse et des grands couturiers. Très mince aux longs cheveux blonds, elle exsude la confiance. Elle vient de revenir de New York à Paris.

Elle garde un Derringer sur elle en tout temps, puisqu'un malade lui envoie des courriels et des lettres depuis six mois. Les lettres, écrites en anglais et en mauvais français, sont absolument vulgaires et, récemment, elles sont devenues menaçantes, allant jusqu'aux menaces de mort. L'inconnu, qui signe simplement ses lettres « L'amour de ta vie », semble être fâché qu'Antin n'ait pas répondu à ses nombreuses missives. Antin est nerveuse autour de nouvelles personnes puisque n'importe laquelle d'entre elles pourrait être l'inconnu. Henri Guillemette, son petit ami, l'a convaincue de prendre une petite pause, loin de tout cela.

Elle est accompagnée d'Henri Guillemette et partage un compartiment avec lui.

Chantel Antin

23 ans, mannequin française

Caractéristiques

APP	16	Prestance	80 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	18	Agilité	90 %
FOR	6	Puissance	30 %
TAI	8	Corpulence	40 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	-1
Points de vie	10
Santé mentale	50

Compétences

Athlétisme	45 %
Crédit	68 %
Culture artistique (mannequinat)	90 %
Discrétion	40 %
Écouter	40 %
Imposture	40 %
Manipulation	80 %
Persuasion	40 %
Psychologie	35 %

Langues

Anglais	70 %
Français (langue maternelle)	80 %
Italien	50 %

Combat

- Bagarre 25 %
  Dégâts 1D3 – 1
- Derringer 35 %
  Dégâts 1D6 (1 coup)

Description

Description physique : Mince, longs cheveux blonds, maquillage parfait, très belle.

Caractère : Son apparence est sa première priorité.

Henri Guillemette

52 ans, homme d'affaires, français

Description

Description physique : Cheveux blancs, vêtements à la mode, mains manucurées.

Caractère : Cruel, trop confiant et peureux.

Notes

Guillemette est le directeur très riche d'une importante entreprise européenne. Il a été marié et divorcé à trois reprises. Sa liaison la plus récente est avec le mannequin, Chantel Antin, qui a reçu des lettres et des courriels menaçants de la part d'un inconnu.

Guillemette prend des risques en affaires et dans sa vie privée. Jusqu'à présent, il s'en est toujours sorti brillamment, ce qui le rend trop confiant et parfois stupide. Maltraité dans son enfance, il a un penchant cruel qui s'observe lorsqu'il critique le personnel à la moindre occasion.

Il a persuadé Antin de l'accompagner en voyage puisqu'il ne voulait pas s'ennuyer en se rendant en Turquie pour affaires. Antin pense que le voyage est un cadeau pour l'aider à oublier ses soucis. Guillemette joue le rôle de l'amant dévoué, mais il pense que l'inconnu n'est qu'un fan trop excité, qui ne représente aucune menace. Si une confrontation dangereuse devait se produire, il cherchera par tous les moyens à ne pas s'impliquer. Pour cela, il est prêt à pousser Antin devant lui si nécessaire.

Henri Guillemette

52 ans, homme d'affaires français

Caractéristiques

APP	8	Prestance	40 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	8	Agilité	40 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de vie	13
Santé mentale	50

Compétences

Athlétisme	20 %
Baratin	40 %
Comptabilité	70 %
Crédit	73 %
Culture artistique (chant)	40 %
Discrétion	35 %
Droit	10 %
Évaluation	40 %
Intimidation	50 %
Manipulation	40 %
Métier	
- électronique	30 %
- mécanique	20 %
Persuasion	60 %
Sciences humaines (histoire)	30 %
Trouver objet caché	50 %

Langues

Anglais	50 %
Français (langue maternelle)	80 %
Italien	20 %
Japonais	20 %

Combat

- Bagarre 40 %
  Dégâts 1D3 + 1D4
- Armes de poing 30 %

Description

Description physique : Cheveux blancs, vêtements à la mode, mains manucurées.

Caractère : Cruel, trop confiant et peureux.

Morissa Ocana

39 ans, peintre, espagnole

Description

Description physique : Allure simple, lunettes, porte des vêtements amples d'inspiration asiatique.

Caractère : Curieuse.

Blessures et cicatrices : Cicatrice longue de cinq centimètres sur la joue gauche.

Notes

Morissa Ocana est une peintre célèbre, surtout aux États-Unis et la plupart de ses

expositions se tiennent dans sa ville : New York. Son travail est plutôt d'avant-garde, composé généralement de grandes toiles où des membres épars sont entassés pour former d'étranges motifs géométriques. Nul ne sait d'où elle tire son inspiration.
Lors d'une première rencontre, la plupart des gens remarqueront la cicatrice qui lui barre le visage, résultat d'une agression subie dix ans plus tôt.
Ocana voyage avec sa petite amie, Wanda Zeigler, qui dirige une organisation caritative à New York. Elles sont toutes deux très ouvertes sur leur sexualité.
Elle est accompagnée de Wanda Zeigler et partage un compartiment avec elle.

Wanda Zeigler

38 ans, directrice d'une organisation caritative, américaine

Morissa Ocana

39 ans, peintre espagnole

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	18	Endurance	90 %
DEX	8	Agilité	40 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	15
Santé mentale	70

Compétences

Athlétisme	20 %
Crédit	62 %
Culture artistique	
- art	80 %
- photographie	30 %
Discrétion	30 %
Écouter	30 %
Évaluation (art)	50 %
Persuasion	30 %
Sciences de la vie (biologie)	40 %
Sciences occultes	40 %
Trouver objet caché	50 %

Langues

Anglais	10 %
Espagnol (langue maternelle)	65 %
Français	30 %

Combat

• Bagarre 20 %
Dégâts 1D3

Description

Description physique : Allure simple, lunettes, porte des vêtements amples d'inspiration asiatique.
Caractère : Curieuse.
Blessures et cicatrices : Cicatrice longue de cinq centimètres sur la joue gauche.

Description

Description physique : Cheveux blonds bouclés, lunettes, regard perçant.
Caractère : Très polie et directe.

Notes

Wanda Zeigler ressemble à une Shirley Temple (enfant star des films américains des années 1930) adulte. Elle a fondé et dirige une organisation caritative qui aide les femmes du monde entier. Elle travaille dur et est passionnée par sa cause. Zeigler et sa petite amie, Morissa Ocana, prennent une pause loin de leur vie chaotique pour profiter des splendeurs de l'Europe à bord de l'Orient-Express.

Wanda Zeigler

38 ans, directrice américaine d'une organisation caritative

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de vie	11
Santé mentale	80

Compétences

Athlétisme	30 %
Comptabilité	30 %
Crédit	66 %
Droit	40 %
Évaluation (art)	40 %
Manipulation	60 %
Métier (mécanique)	25 %
Persuasion	50 %
Premiers soins	40 %
Psychologie	30 %
Sciences de la vie (biologie)	40 %

Langues

Anglais (langue maternelle)	85 %
Espagnol	60 %
Yiddish	50 %

Combat

• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3 + 1D4

Description

Description physique : Cheveux blonds bouclés, lunettes, regard perçant.
Caractère : Très polie et directe.

Lars Färber

47 ans, ingénieur, allemand

Description physique : Mince, cheveux coupés court, tache de naissance sur le visage.
Caractère : Simple et désireux de se faire des amis.

Lars Färber aime les trains depuis qu'il est enfant. Il satisfait le rêve d'une vie en voyageant à bord de l'Orient-Express et il compte en profiter à fond. Son caractère simple et sa politesse font en sorte qu'il est facile de l'approcher et de l'apprécier. Färber est prêt à parler de l'histoire du train, du décor reconstitué et des travaux effectués avec toute personne qui se montrera intéressée. C'est l'un des sujets dont il peut parler durant des heures.
Färber est un homme plein de ressources et habile pour résoudre les problèmes. Il croit en la justice et n'hésitera pas à confronter ceux qui se montrent cruels ou impolis.

Mark Wilson

28 ans, investisseur, australien

Description

Description physique : Bronzé, maigre, yeux bleus, fait tourner la tête des filles.

Lars Färber

47 ans, ingénieur allemand

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	9	Endurance	45 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	11
Santé mentale	50

Compétences

Athlétisme	30 %
Conduite	40 %
Crédit	69 %
Dessin technique	80 %
Métier	
- électricité	40 %
- mécanique	70 %
Persuasion 40 %	
Sciences formelles	
- mathématiques	60 %
- physique	50 %

Langues

Allemand (langue maternelle)	80 %
Anglais	60 %
Néerlandais	40 %

Combat

• Bagarre	50 %
Dégâts 1D3	
• Armes d'épaule	30 %

Description

Description physique : Mince, cheveux coupés court, tache de naissance sur le visage.
Caractère : Simple et désireux de se faire des amis.

Caractère : Semble facile d'approche. C'est lui qui harcèle Chantel Antin.

Notes

En apparence, Mark Wilson est un Australien aimable et facile d'accès qui ne déparerait pas avec une planche de surf sur une plage tropicale. Il est terriblement bel homme et a déjà travaillé comme mannequin. Cependant, pour une raison quelconque, il n'a jamais connu le succès. Maintenant, il travaille pour une firme d'investisseurs de Sydney.

Voilà six mois, il est devenu obsédé par Chantel Antin, le célèbre mannequin français. Sans aucune raison, il fait une fixation sur elle et lui a envoyé une série de courriels menaçants ainsi que des messages écrits avec des lettres découpées dans les journaux. Les messages sont devenus de plus en plus sérieux et menaçants depuis un mois, car Wilson aimerait une réponse d'Antin. Pour l'instant, il ne sait absolument pas si elle prend son affection pour elle au sérieux. Ayant piraté sa messagerie personnelle, Wilson a découvert qu'Antin prenait quelques jours de vacances à bord de l'Orient-Express et il a pensé que ce serait une belle occasion de se rapprocher de l'objet de son désir. Wilson compte passer un billet à Antin durant le voyage, lui demandant de le retrouver. Wilson espère que son billet attirera Antin, qu'il pourra lui révéler son amour et qu'elle lui tombera dans les bras.

La valise de Wilson, celle qui se trouve dans son compartiment, est pleine de lettres coupées dans des magazines et des journaux, de colle et de papier vierge. Si cela ne suffit pas à l'incriminer, son journal, qui détaille ses actions et la dévotion qu'il voue à Antin, sera une preuve accablante.

Fabian Wyss

58 ans, chirurgien plastique, suisse

Description

Description physique : Calvitie naissante, plutôt petit de taille, mais large de corps.
Caractère : Calme et serein.

Notes

Fabian Wyss a été un médecin toute sa vie, et il a travaillé fort. Il n'a jamais pensé à lui et a toujours voué sa vie à ses (riches) patients, établissant une clinique très courue en Suisse. La spécialité de Wyss, c'est la chirurgie plastique, autant reconstructive pour ceux qui en ont besoin, que cosmétique, pour les riches.

Wyss considère son voyage à bord de l'Orient-Express comme des vacances, ainsi que comme une occasion de côtoyer de riches clients potentiels. Lors de conversations, Wyss finira toujours par indiquer poliment les défauts physiques d'une personne (peau détendue, lèvres peu sexy, nez dévié, etc.) puis indiquera qu'une simple opération réglerait le problème et qu'il serait enchanté de pouvoir aider. « Voici ma carte, mes tarifs sont très raisonnables. »

Mark Wilson

28 ans, investisseur australien

Caractéristiques

APP	18	Prestance	90 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	8	Puissance	40 %
TAI	6	Corpulence	30 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	6	Volonté	30 %

Valeurs dérivées

Impact	-1
Points de vie	11
Santé mentale	22

Compétences

Athlétisme	50 %
Comptabilité	40 %
Crédit	57 %
Discrétion	70 %
Droit	20 %
Écouter	30 %
Écrire des lettres et courriels agressifs	90 %
Informatique	60 %
Intimidation	35 %
Manipulation	40 %
Métier (mécanique)	20 %
Psychologie	30 %
Sciences de la vie (biologie)	40 %
Survie (brousse australienne)	20 %
Trouver objet caché	30 %

Langues

Anglais (langue maternelle)	70 %
Français	30 %
Japonais	20 %

Combat

• Bagarre	30 %
Dégâts 1D3 – 1	
• Couteau	30 %
Dégâts 1D4 + 2 – 1	

Description

Description physique : Bronzé, maigre, yeux bleus, fait tourner la tête des filles.
Caractère : Semble facile d'approche. C'est lui qui harcèle Chantel Antin.

Fabian Wyss

58 ans, chirurgien plastique suisse

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	6	Agilité	30 %
FOR	6	Puissance	30 %
TAI	18	Corpulence	90 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	14
Santé mentale	60

Compétences

Athlétisme	15 %
Bibliothèque	35 %
Crédit	67 %
Chirurgie plastique	70 %
Droit	20 %
Écouter	30 %
Manipulation	30 %
Médecine	80 %
Persuasion	40 %
Premiers soins	50 %
Psychologie	30 %
Sciences de la vie (biologie)	30 %
Sciences formelles (chimie)	20 %
Trouver objet caché	45 %

Langues

Allemand (langue maternelle)	90 %
Anglais	30 %
Français	80 %
Néerlandais	40 %

Combat

• Bagarre	25 %
Dégâts 1D3	

Description

Description physique : Calvitie naissante, plutôt petit de taille, mais large de corps.
Caractère : Calme et serein.

Le personnel du train

Bien qu'une quarantaine de personnes travaillent à bord de l'Orient-Express (chauffeur, mécanicien, cuisiniers, etc.), les investigateurs verront certainement plus souvent le personnel de service qui s'occupe d'eux. Un membre du personnel d'accueil est décrit ici. Le gardien devrait utiliser René Violet comme modèle pour les autres membres du personnel.

René Violet

26 ans, français

Description

Description physique : Mince, uniforme parfaitement repassé, cheveux noirs gominés et fine moustache.
Caractère : Imperturbable et extrêmement patient.

Notes

René Violet est un grand romantique. Ayant grandi en banlieue parisienne, il a toujours aimé les capitales européennes. Son travail est donc parfait pour lui. Il aime rencontrer les passagers et s'imaginer les vies trépidantes qu'ils mènent. Il fera de son mieux pour s'assurer que les passagers n'aient aucun problème à bord du train et en fera encore plus pour ceux qui se montrent amicaux et attentionnés.

Document moderne n° 3

L'itinéraire de l'Orient-Express

Premier jour – Vendredi 30 août

15 h 53	Embarquement à bord de l'Orient-Express, à Paris, gare de l'Est

Deuxième jour – Samedi 31 août

15 h 42	L'Orient-Express arrive à Budapest, en Hongrie. Transfert vers l'hôtel Hilton où les passagers passent la nuit

Troisième jour – Dimanche 1er septembre

10 h – 16 h	Visite guidée optionnelle de Budapest
18 h 08	L'Orient-Express part pour la Roumanie

Quatrième jour – Lundi 2 septembre

8 h 52	L'Orient-Express arrive dans la ville montagneuse de Sinaia
10 h – 12 h	Visite guidée optionnelle du château de Peleș
12 h 20	L'Orient-Express part pour Bucarest
14 h 16	L'Orient-Express arrive à Bucarest Nord. Transfert vers l'hôtel Hilton Athenee Palace où les passagers passent la nuit

Cinquième jour – Mardi 3 septembre

9 h 05	L'Orient-Express part pour la Bulgarie
14 h – 16 h	Excursion rapide à Varna, en Bulgarie
17 h 04	L'Orient-Express part pour la Turquie

Sixième jour – Mercredi 4 septembre

15 h 18	L'Orient-Express arrive à la gare de Sirkeci à Istanbul

René Violet

26 ans, français

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	8	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	13
Santé mentale	40

Compétences

Athlétisme	30 %
Discrétion	30 %
Écouter	50 %
Manipulation	50 %
Métier (mécanique)	20 %
Orientation	30 %
Persuasion	30 %
Premiers soins	40 %
Psychologie	40 %
Sciences de la vie (biologie)	20 %
Trouver objet caché	30 %

Langues

Anglais	50 %
Français (langue maternelle)	70 %
Italien	50 %

Combat

• Bagarre Dégâts 1D3	35 %

Description

Description physique : Mince, uniforme parfaitement repassé, cheveux noirs gominés et fine moustache.

Caractère : Imperturbable et extrêmement patient.

L'itinéraire du train en 2013

Ce scénario utilise l'itinéraire décrit ici pour le voyage. Les horaires et lieux indiqués sont inspirés du véritable horaire de l'Orient-Express. Les hôtels décrits ne sont pas ceux fréquentés par le véritable l'Orient-Express, mais ce sont des lieux véritables remodelés pour l'aventure.

Chronologie

Ci-dessous se trouve la chronologie des événements clés de ce scénario, détaillant les actions de John Milton, la séquence de meurtres et les conséquences étranges liées au ratage du rituel de Purification par Milton.
Le gardien peut modifier, changer et restructurer l'ordre des événements pour convenir aux actions entreprises par les investigateurs. Milton tentera de respecter son plan autant que possible, mais les changements provoqués au train par le rituel de Purification sont tels qu'il devra le modifier pour tenir compte de la nouvelle situation. L'étrangeté de l'Autre Lieu et les échos du passé sont, dans les faits, des moyens d'aider Milton à détourner l'attention, pour ajouter à la confusion et à la bizarrerie ambiante et ainsi cacher les meurtres. Tout ce que Milton a à faire, c'est de continuer à s'assurer que l'attention ne soit pas sur lui pendant qu'il obtient les six membres nécessaires à la création du Simulacre de Chair et, une fois qu'il y sera parvenu, qu'il crée un Portail jusqu'à la Mosquée désertée.
Les investigateurs ne devraient pas être sûrs de l'identité du coupable avant que le dernier meurtre ait eu lieu et que le Portail soit créé. Milton se donnera beaucoup de mal pour leurrer les investigateurs jusqu'à ce qu'il soit prêt, à la Mosquée désertée. Souvenez-vous, Milton souhaite être poursuivi et aimerait que les investigateurs le tuent pour que son esprit puisse s'incarner dans le Simulacre de Chair.
Les événements se déroulent sur cinq journées, et les premiers meurtres ont lieu le troisième jour. Les deux premiers jours passés sur le train sont relativement vides de tout événement important afin de laisser le temps aux investigateurs de faire connaissance entre eux, mais aussi de rencontrer les autres passagers.
Notez que les événements sur le train et les événements importants pour le scénario sont divisés par genre.

Premier jour – Vendredi

Train :

15 h 53	Embarquement à bord de l'Orient-Express en gare de l'Est à Paris.
16 h 30	Réception organisée par luxvista dans la voiture-salon.
19 h – 22 h	Dîner servi dans les wagons-restaurants.

Scénario :

Au dîner	John Milton accueille ses invités et organise une rencontre pour mieux les connaître dans la voiture-salon.

Deuxième jour – Samedi

Train :

7 h – 9 h	Petit-déjeuner servi dans les compartiments.
12 h – 14 h	Déjeuner servi dans les wagons-restaurants.
15 h 42	L'Orient-Express arrive à Budapest, en Hongrie. Les passagers sont conduits à l'hôtel Hilton pour la nuit.
16 h 30	Arrivée à l'hôtel Hilton.
19 h – 22 h	Dîner servi au restaurant de l'hôtel.

Scénario :

Déjeuner	C'est l'occasion pour les investigateurs de rencontrer les autres gagnants du concours et les passagers. Faustino Gonzaga tente d'entrer dans l'une des cuisines pour se plaindre de son saumon auprès du chef.
Soirée	Chantel Antin provoque une scène au dîner lorsqu'elle découvre un billet dans son sac (placé par Mark Wilson). Altercation entre Giuseppe Roti et Antonio Abella (qui refuse de quitter l'hôtel et se retire dans sa chambre).

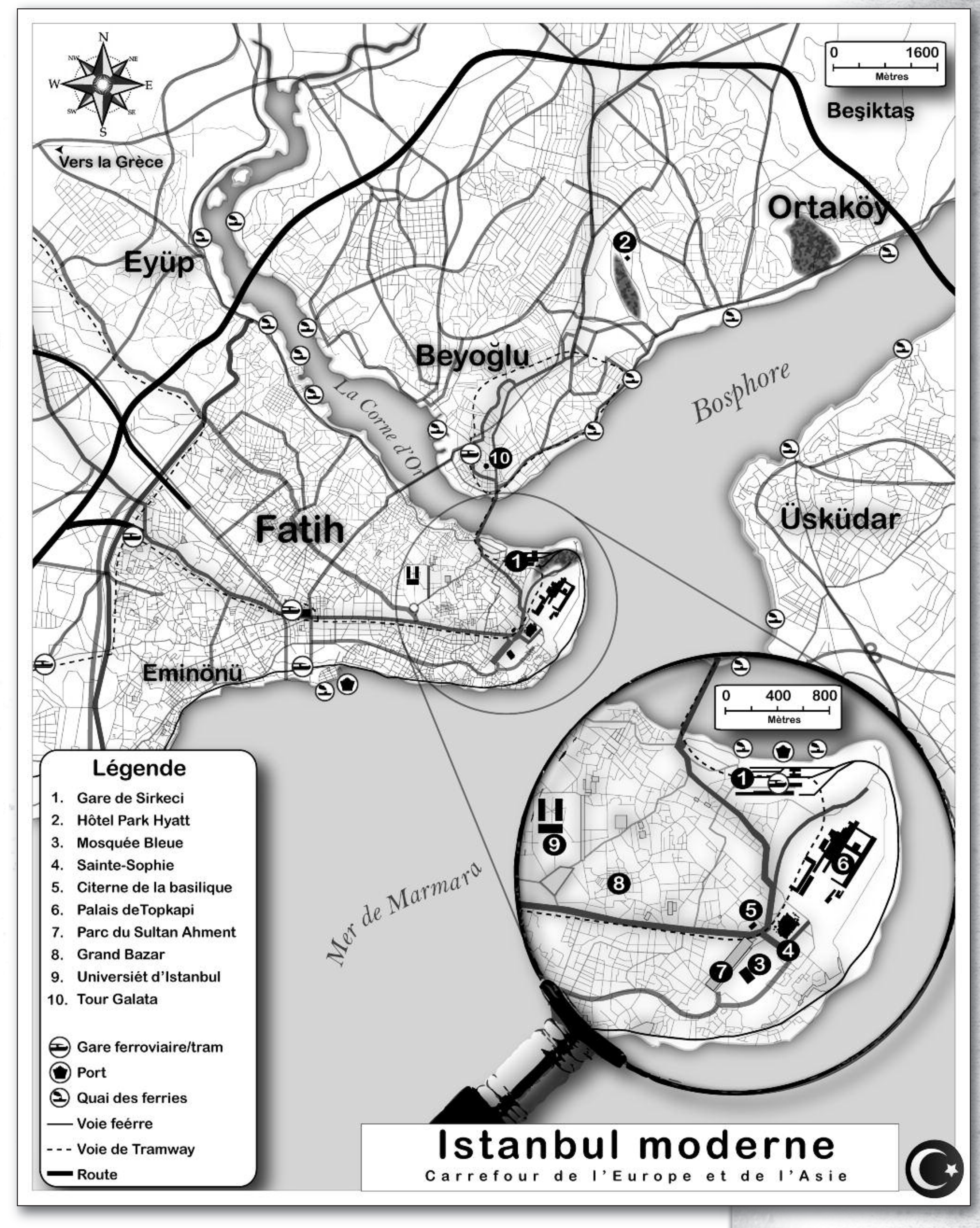
Troisième jour – Dimanche

Train :

10 h – 16 h	Visite guidée optionnelle de Budapest.
16 h 30	Thé servi dans les compartiments.
18 h 08	L'Orient-Express part pour la Roumanie.
19 h – 22 h	Dîner servi dans les wagons-restaurants.

Scénario :

Journée	John Milton prétend être malade et reste à bord du train pour préparer le rituel de Purification. Chantel Antin demande l'aide de l'un des investigateurs.
Soirée	Alors que le train se dirige vers la Roumanie, John Milton accomplit le rituel de Purification. La moitié de l'Orient-Express est transportée dans l'Autre Lieu.
Nuit	Giuseppe Roti puis John Walters sont assassinés par John Milton.



Quatrième jour – Lundi

Scénario :

Matin	Enzo Banuelos est assassiné par John Milton.
Journée	Le journal de 1923 est découvert.
	Oscar Griffin est assassiné par John Milton.
Soirée/nuit	Mark Wilson confronte Chantel Antin.
	Faustino Gonzaga est assassiné par John Milton.

Cinquième jour – Mardi

Scénario :

Journée	Antonio Abella est assassiné par John Milton.
Nuit	L'investigateur est assassiné par John Milton.
	John Milton crée un Portail vers la Mosquée désertée à Istanbul, accomplit le rituel d'Invocation sur le Simulacre de Chair et attend l'arrivée des investigateurs.

Premier jour – Vendredi 30 août

15 h 53	Embarquement à bord de l'Orient-Express en gare de l'Est à Paris.
16 h 30	Réception organisée par lux-vista dans la voiture-salon.
19 h – 22 h	Dîner servi dans les wagons-restaurants.

Tout le monde à bord

Une certaine excitation règne sur le quai alors que les différents passagers arrivent à la gare de l'Est, à Paris, pour monter à bord du train. La splendeur de la gare, avec son architecture d'époque, rehausse parfaitement les wagons magnifiquement restaurés de l'Orient-Express qui s'alignent le long du quai. Le personnel accomplit une danse parfaitement rodée, accueillant les passagers, vérifiant leurs billets et s'assurant qu'ils se sentent à l'aise tout en leur montrant les lieux.

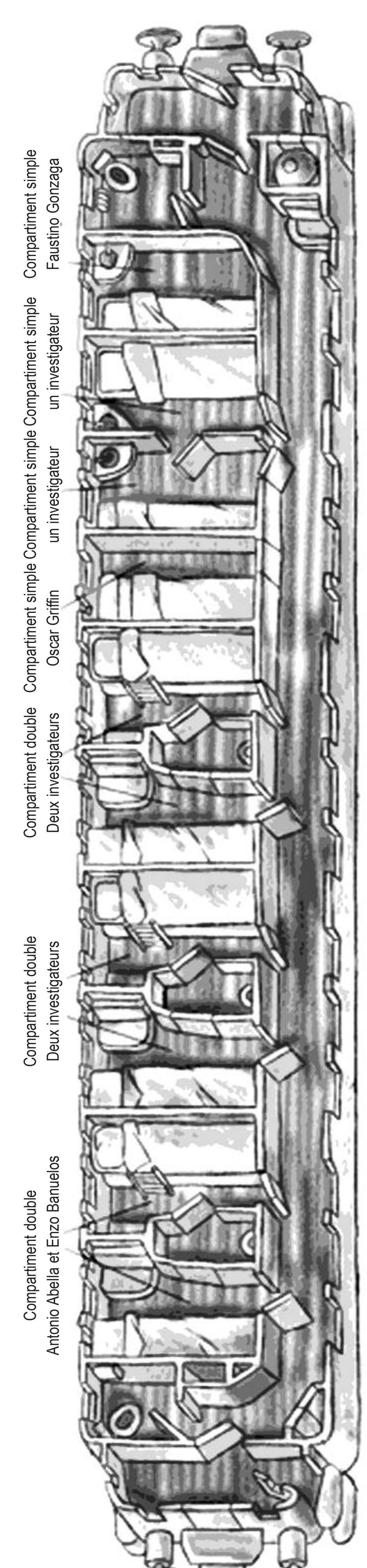
Les investigateurs occuperont les wagons-lits F et G (voir schéma). À l'intérieur de chaque compartiment se trouve du savon, une brosse à dents, une robe de chambre, des chaussons, un parapluie et des sous-verres, tous portant le logo de l'Orient-Express, ainsi qu'une boîte de chocolats de luxe et une enveloppe à leur nom. L'enveloppe contient une carte embossée provenant de lux-vista leur souhaitant un fabuleux voyage en plus de les inviter à la voiture-salon à 16 h 30 pour une réception en compagnie de John Milton, fondateur de lux-vista.

Un coup toqué à leur porte indique l'arrivée de René Violet (wagon-lit F) ou de Jacques Côté (wagon-lit G), en charge du wagon, qui leur expliquent qu'ils seront disponibles tout au long du voyage s'ils devaient avoir besoin de quoi que ce soit et que le thé sera servi dans la voiture-salon exceptionnellement aujourd'hui, plutôt que dans les compartiments, à la demande de lux-vista. Avec un sourire, l'employé leur souhaite : « Un agréable voyage à bord de l'Orient-Express », et disparaît dans le couloir.

Bienvenue à bord de l'Orient-Express

Tous les investigateurs devraient répondre à l'invitation de John Milton et le rejoindre dans la voiture-salon, comme le feront les autres gagnants. La moitié de la voiture-salon est réservée pour la réception lux-vista et chaque invité est chaleureusement accueilli par John Milton, qui donne à chacun une coupe de champagne en disant qu'il est heureux de voyager avec eux lors de ce voyage exceptionnel.

Le gardien devrait utiliser la réception pour s'assurer que les investigateurs fassent connaissance et qu'ils découvrent les autres invités de lux-vista. John Milton circule parmi les invités et s'assure que tout le



Wagon-lit G

Comp. simple John Milton

Comp. simple John Walters

Comp. simple Giuseppe Roti

Comp. simple Lars Färber

Compartiment double Chantel Antin et Henri Guillemette

Compartiment double Morissa Ocana et Wanda Zeigler

Compartiment double Mark Wilson

monde ait son verre plein en tout temps.
Le gardien devrait connaître les histoires et personnalités des invités de lux-vista. Antonio Abella sera silencieux et plutôt réticent à engager la conversation alors qu'Oscar Griffin sera ravi de se faire de nouveaux amis, tout comme Faustino Gonzaga qui passe son temps à discuter de nourriture. Giuseppe Roti demeurera à l'écart, prenant silencieusement la mesure des autres passagers alors que John Walters parlera fort, encore tout excité par cette situation. Enzo Banuelos regardera les autres passagers (un peu comme un lapin pris dans les phares d'une voiture) puisqu'il se sent totalement hors de son élément. Il se plaira à discuter avec quiconque parle espagnol ou italien et ne les lâchera pas avant la fin de la réception.
À 18 h, John Milton annonce que ce soir, le souper sera servi à L'Oriental entre 19 h et 21 h et qu'il recommande le bœuf. Les remerciant : « Merci de voyager en ma compagnie et bon voyage », il s'excuse pour aller se changer avant d'aller dîner.

Le dîner

Le dîner est une grande occasion et tous ceux qui ne sont pas habillés en conséquence seront renvoyés par le maître d'hôtel afin qu'ils aillent s'habiller convenablement (espérons que tout le monde aura pensé à apporter costumes-cravates et robes du soir).
Les invités de lux-vista sont installés ensemble alors que les autres passagers occupent les autres tables. Après le dîner, John Milton s'assure que tous ceux qui souhaitent s'y rendre puissent aller dans la voiture-salon prendre un digestif. Milton sera un hôte parfait et ne révélera jamais sa nature sombre. Il parlera volontiers de sa vie et de ses différentes entreprises, ou de l'histoire de l'Orient-Express.
Vers 23 h, la plupart des passagers seront au lit et la voiture-salon fermera pour la nuit. Les derniers passagers seront reconduits vers leur compartiment, où l'employé de service leur demandera à quelle heure ils souhaitent que leur petit-déjeuner leur soit apporté (entre 7 h et 9 h).

Deuxième jour – Samedi 31 août

7 h – 9 h	Petit-déjeuner servi dans les compartiments.
12 h – 14 h	Déjeuner servi dans les wagons-restaurants.
15 h 42	L'Orient-Express arrive à Budapest, en Hongrie. Les passagers sont conduits à l'hôtel Hilton pour la nuit.
16 h 30	Arrivée à l'hôtel Hilton.
19 h – 22 h	Dîner servi au restaurant de l'hôtel.

Les premier et deuxième jours devraient permettre aux investigateurs de prendre



Bastion des pêcheurs

leurs marques dans le train, de rencontrer les autres gagnants et de mieux connaître John Milton. Le deuxième jour permet aussi de rencontrer les autres passagers, ne serait-ce que fugitivement.

Qui a cuisiné ça ?

Au cours du déjeuner, Faustino Gonzaga fait une scène au restaurant La Côte d'Azur. Il a beaucoup bu et le saumon qu'il a commandé n'est pas exactement comme il l'aime. Malgré les attentions du personnel, Gonzaga tente d'accéder à la cuisine pour confronter le chef. Une altercation s'ensuit, au cours de laquelle Gonzaga devient de plus en plus rouge et fâché à mesure que l'entrée à la cuisine lui est interdite. Écarlate, il est sur le point de porter un premier coup alors que le personnel ne parvient pas à le calmer.

Si les investigateurs interviennent et réussissent un test d'**Intimidation**, de **Persuasion** ou de **Manipulation**, Gonzaga se calme au moment où le chef apparaît. Gonzaga est subitement désolé et embarrassé, complimente sans fin le chef et le personnel et les supplie de le pardonner. Si les investigateurs échouent un premier puis un deuxième test, la colère de Gonzaga se retourne contre eux et il lance son poing dans leur direction (étant saoul, il vise mal et le coup est facilement évité, à moins que le test d'**Athlétisme** pour esquiver de l'investigateur ne soit un échec critique). Ensuite, Gonzaga se calme, s'excuse et est rapidement reconduit à son compartiment par le personnel, pour qu'il puisse cuver son vin. Les investigateurs sont applaudis par les autres passagers.

Budapest

Juste avant quatre heures moins le quart, le train s'arrête en gare de Budapest (Nyugati Pályaudvar), d'où les passagers sont conduits au luxueux hôtel Hilton pour la nuit.

L'hôtel Hilton est situé à Buda et s'enorgueillit d'une magnifique façade baroque d'une école jésuite du seizième siècle. À côté se trouvent l'église Mathias et le Bastion des pêcheurs. Les chambres des voyageurs ont toutes une vue fantastique sur le Danube et le parlement.

Les clients de l'hôtel ont accès à un centre de sport ouvert sans interruption, au sauna, à un service de massage ainsi qu'à Internet depuis leur chambre ou depuis le Centre des affaires.

Ce soir, le dîner sera servi dans le restaurant de l'hôtel, L'Icône, où des plats méditerranéens et hongrois sont servis. Les voyageurs se voient recommander le filet de saumon

ou la poitrine de canard accompagnée de son panna cotta à la lavande.
Les investigateurs attentifs pourront remarquer que Chantel Antin semble perturbée durant le repas. Henri Guillemette, assis à ses côtés, ne semble pas se préoccuper d'elle outre mesure (test de **Psychologie**). La situation empire lorsqu'Antin se lève au moment du plat de résistance et sort du restaurant (pour monter dans sa chambre). Ceux qui s'inquiètent du bien-être d'Antin auprès de Guillemette se font répondre en riant : « Les femmes ! Elles se fâchent vraiment pour les plus petites choses, non ? »
Ceux qui vont toquer à la porte de la chambre d'Antin se font répondre de s'en aller. Elle n'ouvrira la porte à personne d'autre que Guillemette. Les investigateurs qui réussissent un test d'**Écouter** l'entendront pleurer dans sa chambre. Si le test échoue, Antin entend les investigateurs devant sa porte et s'exclame : « Allez-vous-en ! Je vous entends encore ! Laissez-moi tranquille et arrêtez de m'écrire. » Si les investigateurs insistent, Antin appelle la réception de l'hôtel pour faire venir la sécurité.
Juste avant le dîner, Antin a découvert une autre lettre anonyme dans son sac à main. Elle a supplié Guillemette de prendre la lettre au sérieux, mais il a juste ri de la situation, répétant, comme à son habitude, qu'il ne fallait pas s'inquiéter et qu'il s'agissait probablement juste d'un gamin boutonneux qui finirait par se lasser. Guillemette a persuadé Antin de venir dîner et il a continué de se moquer de ses peurs jusqu'à ce qu'elle se lasse et qu'elle remonte dans leur chambre.
Après dîner, certains des gagnants décident d'aller se promener un peu, pour voir les magnifiques jardins de l'hôtel. Giuseppe Roti demande à Antonio Abella de se joindre au groupe, mais celui-ci prétexte qu'il est fatigué et qu'il veut aller se coucher. Ceux qui réussissent un test de **Psychologie** remarqueront qu'Abella ne semble pas fatigué et qu'il ment. En haussant les épaules, Roti quitte Abella et rejoint les autres. Abella craint la police et tente de limiter ses sorties. Il compte donc rester le plus possible dans sa chambre durant le séjour à Budapest, refusant de participer à la visite guidée de la ville le troisième jour. S'il est encore approché par quelqu'un, il simulera la fatigue, se fâchera et fermera la porte de sa chambre au visage de tous ceux qui persisteraient à l'ennuyer.

Troisième jour – Dimanche 1er septembre

10 h – 16 h	Visite guidée optionnelle de Budapest.
16 h 30	Thé servi dans les compartiments.
18 h 08	L'Orient-Express part pour la Roumanie.
19 h – 22 h	Dîner servi dans les wagons-restaurants.

Antonio Abella est visiblement absent lors de la visite guidée de Budapest. Il demeure dans sa chambre jusqu'en après-midi, puis appelle un taxi pour retrouver la sécurité du train. John Milton non plus ne se joint pas aux gagnants pour la visite. Il sera présent au petit-déjeuner et souhaitera une belle journée à tout le monde puis prétextera avoir du travail à faire. Il compte bien les revoir en fin d'après-midi dans le train. Milton y sera dès midi, demeurant dans son compartiment pour accomplir le rituel de Purification en vue des meurtres qu'il compte commencer dès le quatrième jour.
Chantel Antin, quant à elle, semble avoir totalement récupéré depuis la soirée précédente. Si elle est abordée, elle présentera même ses excuses pour son comportement du dîner, le mettant sur le compte de l'épuisement dû à son rythme de travail démentiel puisqu'elle vient de revenir de New York.

La visite guidée

La visite de Budapest inclut les lieux les plus célèbres de la ville. Elle commence place de la Trinité, lieu de nombreux bâtiments et monuments historiques. Au milieu de la place, la colonne de la Trinité commémore les victimes de l'épidémie de peste de 1691. À la droite de la place, l'église Mathias domine. Bien qu'elle ait été à l'origine construite au treizième siècle, la façade actuelle de l'église date de la fin du dix-neuvième siècle et l'architecte Frigyes Schulek lui a donné un style néo-gothique. Cette église est l'une des plus importantes de la Hongrie. Son intérieur est richement décoré et contient le sarcophage du roi Béla III, sous le règne duquel l'église a été construite, ainsi que celle de sa femme, Agnès de Chatillon. Après une rapide visite de l'église, le groupe se dirige vers la Maison des vins hongrois, située dans l'ancienne mairie, pour une dégustation. Les meilleurs vins hongrois sont disponibles pour être

Document moderne n° 4

Belle Chantel
Cela me déplaît que tu continues
d'ignorer mes avances amoureuses
Quelque chose doit changer
Je te laisse une dernière chance
Je te recontacterai bientôt
Ton amoureux transi


L'intérieur du labyrinthe de Buda

goûtés et peuvent être achetés à la bouteille ou par caisses entières.
Le tour rejoint ensuite le quartier du château et son château de style gothique construit sous le règne de Louis le Grand, du roi Sigismond et du roi Mathias. Le guide indique que, durant la Deuxième Guerre mondiale, le palais et le quartier autour ont été le dernier refuge de l'armée allemande, qui a été assiégée par les forces soviétiques, provoquant de nombreux dégâts. Durant le déjeuner, les touristes ont le temps de voir le magnifique panorama qu'offrent le Danube et la ville de Pest, sur l'autre rive.
Le dernier arrêt de la visite est l'effrayant Labyrinthe du château de Buda (pour plus d'informations consultez le www.labirintus.com/en/). Énorme complexe souterrain, le labyrinthe est censé avoir accueilli vingt mille soldats allemands qui voulaient se protéger de l'assaut soviétique. Le réseau de grottes et de caves se trouve seize mètres sous le niveau du sol et le tour commence par l'histoire de Dracula avant de progresser dans le labyrinthe où des statues de cire attendent dans des salles obscures et où d'étranges installations artistiques, comme la Tête couronnée, piquent l'imagination. La Tête couronnée est une vision étrange. Il s'agit d'un énorme visage de pierre portant une couronne, qui semble s'enfoncer dans le sol de la salle. Enfin, les touristes visionnent un court film sur Budapest avant de remonter à l'air libre et de retourner au train.

Une demande d'aide

Durant la visite du Labyrinthe du château de Buda, Chantel Antin s'éloigne de son petit ami pour se rapprocher de l'un des investigateurs. Antin attend, dans un des nombreux recoins obscurs du labyrinthe, que l'investigateur choisi s'approche. Elle lui tape gentiment sur l'épaule et lui chuchote : « Venez avec moi s'il vous plaît, j'ai besoin d'aide. »
Elle lui montre son visage et pose un doigt sur ses lèvres pour lui intimer le silence. Si l'investigateur se laisse faire, Antin l'amène à l'écart du groupe, vers l'une des autres salles. Là, elle lui demande son aide puisqu'elle pense que sa vie est en danger. Elle lui explique qu'elle reçoit des messages anonymes depuis six mois. Elle ne sait pas qui les envoie, mais elle pense que le responsable a lui aussi pris le train puisqu'elle a découvert une lettre dans son sac à main la veille au soir. La lettre n'y était pas plus tôt dans la journée et elle a donc dû être placée dans son sac au cours de l'après-midi ou en début de soirée. Si l'investigateur demande ce que son petit ami fait pour l'aider, elle

sourit timidement et indique qu'Henri juge les lettres sans importance. « C'est un homme cruel, dit-elle, il ne s'intéresse à moi que parce que je suis belle, je suis un trophée, et il pense que je me comporte comme une gamine. »

Antin montrera la dernière lettre reçue à l'investigateur (**Document moderne nº 4**). Elle n'a pas les lettres précédentes, qu'elle a laissées chez elle. Elle confirme aussi qu'elle n'est pas allée voir la police puisqu'elle a peur que la publicité qui s'ensuivrait nuise à sa carrière et n'incite l'inconnu à mettre ses menaces à exécution. Elle implore l'investigateur de l'aider.

Espérons que l'investigateur acceptera. Un test réussi de **Psychologie** indique qu'Antin a vraiment peur et qu'elle est sincère. Antin n'a aucune idée de ce qu'elle doit faire ensuite, elle sait simplement qu'elle ne peut pas compter sur son petit ami et qu'elle ne peut pas contacter la police. Si l'investigateur trouve un plan convaincant, elle acceptera de s'y plier. Elle ne mentionnera pas qu'elle possède un Derringer : c'est son secret et son moyen de défense en dernier recours.

Mark Wilson a 30 % en Trouver objet caché. Il appartient donc au gardien de décider si Wilson remarque qu'Antin quitte le groupe pour s'éloigner avec un investigateur. Le cas échéant, il les suivra silencieusement (Discrétion 70 %) et écoutera la conversation. Wilson est intelligent et n'agira pas tout de suite. Il attendra le bon moment. Par contre, il ressentira une folle jalousie à l'encontre de l'investigateur, qu'il considérera comme une menace. Lorsque l'opportunité parfaite se présentera (sûrement une fois que le train aura été transporté dans l'Autre Lieu), Wilson éliminera toute menace envers son amour pour Antin, ce qui signifie que Guillemette et l'investigateur pourraient être visés.

Le meurtrier se prépare

Pendant que tout le monde visite Budapest (ou se cache dans sa chambre, comme Antonio Abella), Milton prend un taxi pour retourner à la gare et remonte à bord de l'Orient-Express en utilisant Domination pour convaincre un employé de le laisser faire. Tout d'abord, il lui demande de lui donner le passe-partout qui lui permettra d'entrer dans tous les compartiments. Ensuite, Milton lui indique de retourner à ses occupations et d'oublier qu'il l'a vu dans le train. Enfin, il ouvre la porte du compartiment de Giuseppe Roti et dessine un bras gauche à la craie sur le côté du lit de Roti. Il fait ensuite de même avec les compartiments de chacune de ses victimes, dessinant le membre concerné sous le lit (y compris dans le compartiment de l'investigateur). Il entre aussi dans le compartiment partagé par deux investigateurs et y vole quatre chemises. Pour finir, il s'enferme dans son compartiment et se prépare à lancer le rituel de

Quelles choses étranges sont tapies dans le labyrinthe



Les machinations de Nyarlathotep ?

Il appartient au gardien de décider si Nyarlathotep a joué un rôle dans la relocalisation de Milton et du train vers l'Autre Lieu. Le fait même que les victimes de Milton et le train soient tous piégés dans un monde cauchemardesque pourrait avantager les pulsions meurtrières de Milton et satisfaire le sens de l'humour du Dieu Extérieur, non ?

Purification. Pour sa version du sort, la préparation implique de méditer et de prendre un bain rituel. Milton n'ira pas dîner, restera dans son compartiment et accomplira le rituel de Purification la nuit même, alors que le train est en route pour la Roumanie. Les investigateurs seront probablement occupés par la demande d'aide de Chantel Antin ou profiteront de leur soirée à bord du train. Il est hautement improbable que, à ce stade-ci, ils soupçonnent Milton de quoi que ce soit puisqu'il n'a encore rien fait d'anormal. Si quelqu'un tente d'aller parler à Milton, il feindra d'être malade et indiquera qu'il se repose en espérant aller mieux le lendemain matin.

Qui est entré dans mon compartiment ?

Bien qu'il soit peu probable que ce soit le cas immédiatement, les deux investigateurs remarqueront sûrement à un moment donné qu'il leur manque deux chemises à chacun (quatre chemises au total). S'ils demandent aux employés si quelqu'un est entré dans leur compartiment, ils apprendront que les femmes de ménage sont venues le matin, alors qu'ils étaient à Budapest, mais il est presque certain qu'elles n'auraient pas volé de chemises. Est-il possible qu'elles soient mal rangées ou qu'ils aient cru les avoir emportées ?

L'investigateur qui doit être tué ne remarquera le dessin de tête fait à la craie rouge sous son lit que s'il précise qu'il regarde sous le lit (tout en haut, au niveau du cadre) et qu'il réussit un test extrême de **Trouver objet caché** (le dessin est petit et il fait plutôt sombre sous le lit).

Le rituel échoue

Alors que tout le monde dort, Milton accomplit le rituel de Purification. En puisant dans son aptitude magique, il tente d'invoquer et d'absorber l'esprit de Mehmet Makryat. En raison de l'imprécision de Milton et d'un imprévu pervers de la magie du Mythe, le sort a un effet inattendu et fait passer la queue du train et ses passagers dans un Autre Lieu, par une fissure dans le temps et l'espace.

Le passage vers l'Autre Lieu se produit instantanément et les passagers comme le personnel ne se rendront compte de rien jusqu'au matin suivant. Les employés réveillés à ce moment-là sont incapables de résister aux effets du sort et sombrent dans l'inconscience. En effet, cette nuit-là, les personnes transportées dans l'Autre Lieu feront les cauchemars les plus terrifiants, se faisant traquer et poursuivre par des êtres noirs dénués de visage dans les couloirs de l'Orient-Express.

Bien entendu, Milton est réveillé et le demeure lors du passage vers l'Autre Lieu. Au début, il est plutôt inquiet et essaie de comprendre ce qu'il s'est passé. Cependant, il réalise rapidement que la situation dépasse maintenant ses espoirs les plus fous. Dans sa folie, Milton pense que Nyarlathotep lui montre son intérêt en envoyant ses victimes dans un lieu où Milton pourra agir sans être distrait par le monde extérieur. En résumé, Milton se croit chanceux et décide que son seigneur lui a accordé cet avantage pour que le Simulacre de Chair devienne une réalité. Plein d'énergie et très content de ce nouveau développement, Milton passe à la vitesse supérieure et ne tue pas une, mais bien deux personnes (Giuseppe Roti et John Walters) avant que l'aube ne se lève dans l'Autre Lieu.

Ceux qui ont été transportés dans l'Autre Lieu ne peuvent pas savoir ce qui est arrivé au reste du train dans le monde réel. En fait, l'avant du train continue simplement sa route, sans que personne ne se doute de rien, jusqu'à ce qu'un employé tente de rejoindre la voiture-salon et qu'il découvre qu'elle a disparu, tout comme les cinq wagons de queue ! Les polices hongroise et roumaine sont totalement mystifiées puisque personne ne parvient à retrouver la partie de train manquante.

L'Autre Lieu

La queue du train a été transportée vers l'Autre Lieu :

- La voiture-salon E
- Le wagon-restaurant L'Oriental
- Le wagon-lit F
- Le wagon-lit G
- Un fourgon

Seuls trois employés se trouvent à bord des wagons transportés : René Violet et Jacques Côté, en charge des wagons-lits, et Didier Lagoy de L'Oriental.

L'Autre Lieu existe en marge de l'espace et du temps conventionnels et il semble être un reflet sombre de notre monde, bien que le temps s'y déroule différemment et que les échos du passé se manifestent dans le présent, résultant en des conséquences inattendues et dangereuses.

En gros, l'Autre Lieu est comme une poche dimensionnelle dans laquelle une partie de l'Orient-Express est coincée. Des images fugaces d'événements importants ou mineurs de l'histoire du train reprennent vie et se déroulent à nouveau. Ces échos du passé deviennent tangibles et ceux qui se trouvent à bord du train et essaient d'interagir avec ces échos pourraient découvrir que ce ne sont pas de simples fantômes qui rejouent des actes passés, mais bien des manifestations physiques et réelles capables d'interagir avec eux de manière mortelle.

Le gardien devrait utiliser l'Autre Lieu pour perturber, déconcentrer et terroriser les investigateurs pendant que, en coulisses, Milton continue à faire des victimes. Utilisez les événements qui se sont produits

durant la campagne de 1923 comme écho. Voici certaines possibilités :

- Les investigateurs actuels ouvrent la porte de leur compartiment et découvrent un investigateur de 1923 endormi dans leur lit.
- Un employé de 1923 sert à boire dans la voiture-salon.
- Fenalik apparaît au bout du couloir et attaque l'investigateur le plus proche.
- Des membres originaux du Simulacre de Sedefkar apparaissent à des moments inopportuns et en des lieux étranges à bord du train.
- Des Chemises noires montent à bord du train et demandent à voir les papiers des passagers.
- Nikolaï l'assassin apparaît et tente de voler l'œil de l'un des investigateurs (voir la campagne de 1923).
- Les PNJ importants rejouent des scènes ou des conversations de la campagne de 1923.
- Le prince Puzzle apparaît sur son trône incrusté de joyaux et demande s'ils ont un accord (voir la campagne de 1923).
- Des Chairs rampantes (voir la campagne de 1923) se promènent dans le train en quête de victimes.
- Le train se métamorphose momentanément en Locomotive bestiale (voir la campagne de 1923).

Naturellement, chaque gardien devrait s'appuyer sur les expériences vécues par ses joueurs durant la campagne de 1923 pour rejouer les échos qui les perturberont le plus. Chaque écho ne devrait se manifester qu'un court instant, à la discrétion du gardien, mais nous suggérons une durée de 1D6 minutes. Chaque écho est réel pour la période durant laquelle il se manifeste avant de disparaître dans le néant, mais les pertes de Santé mentale s'appliquent. Ainsi, si Fenalik fait une apparition, utilisez les caractéristiques indiquées dans la campagne. Il agira comme en 1923 et ignorera tous les anachronismes qui l'entourent. Par contre, ses griffes seront tout aussi dangereuses pendant la brève période de sa manifestation. De la même manière, les membres du Simulacre de Sedefkar qui se manifestent peuvent être attrapés et déplacés, mais disparaîtront au bout d'un moment.

Bien entendu, les effets de l'Autre Lieu ne se limitent pas aux événements de la campagne de 1923. Tout événement historique qui s'est produit à bord du train ou qui concerne tout passager peut, en théorie, se manifester, faisant naître le plaisir ou l'horreur chez les investigateurs et les PNJ actuels. Pour plus d'exemples, consultez *Des échos historiques*, plus bas. Essayez de ne pas trop impliquer Milton et ses victimes dans les échos, car ces éléments devraient rester en arrière-plan. L'Autre Lieu permet de cacher ce qui se passe actuellement et Milton ne devrait être découvert qu'au dernier moment, quand il compte aller récupérer la tête de sa dernière victime : l'investigateur.

Si un investigateur a la compétence **Mythe de Cthulhu**, un test réussi lui permettra de conclure que cette partie du train et ses passagers ont été transportés dans une autre dimension. Il ne saura pas comment s'échapper ni même si le train retournera un jour dans le monde réel. Un deuxième test réussi de **Mythe de Cthulhu** pourrait lui permettre de se souvenir d'informations relatives aux Portails. Il est possible qu'un Portail permette de ramener le train dans le monde réel. (C'est d'ailleurs la seule issue possible. Le Portail de Milton vers la Mosquée désertée est le seul moyen sûr pour que tout le monde puisse s'en sortir.)

Réussir un test de **Sciences occultes** pourrait permettre à l'investigateur de comprendre que ce lieu est, d'une certaine manière, relié aux nombreux mythes concernant les royaumes des fées, où les voyageurs inconscients sont emportés vers des lieux où le temps s'écoule à un rythme différent du monde réel.

Des échos historiques

Voilà quelques rencontres générales, sans aucun lien avec les événements de 1923, qui pourraient être utilisées par le gardien pendant que le train se trouve dans l'Autre Lieu. Le gardien peut modifier ces échos ou s'en servir comme inspiration pour en créer d'autres.

Regarder par la fenêtre

Il est difficile de voir dehors à travers la brume épaisse qui encercle le train, mais il semble y avoir des arbres en bordure des rails. Alors que l'investigateur tente d'y voir un peu mieux, un visage pâle aux yeux d'un blanc laiteux apparaît soudain de l'autre côté de la vitre. Les yeux morts semblent fixer l'investigateur durant un instant avant de disparaître dans la brume (perte de 1/1D4 points de Santé mentale).

Quitter le train – Sur le talus

Si certains investigateurs quittent le confort du train, un vent froid se lève subitement et les glace jusqu'aux os. La brume semble s'attacher à eux, ses filets glacés pénétrant leurs vêtements. S'ils restent sur le talus, ils constateront qu'ils se trouvent dans une dense forêt de conifères, mais aucun oiseau ne chante. Ils n'entendent rien d'autre que leur propre respiration saccadée. Un test réussi de **Trouver objet caché** leur permet de distinguer ce qui ressemble à des formes humaines parmi les arbres. Celles-ci ne bougent pas.

Alors qu'ils progressent dans la forêt, ils constateront que les gens dans les arbres portent un uniforme militaire : des manteaux lourds, des chapeaux en fourrure et un fusil en bandoulière. Il est difficile de savoir

Échos du passé

Il existe de nombreuses possibilités, mais voici certains événements historiques qui ont eu lieu en lien avec l'Orient-Express et qui pourraient servir d'échos dans l'Autre Lieu :

- Le 31 mai 1891, un important groupe de bandits turcs, menés par Anasthatos, un géant charismatique à la longue barbe noire, a fait dérailler le train à 96 kilomètres de Constantinople. Les bandits ont volé l'argent et les bagages en plus de prendre vingt passagers en otage, qu'ils comptaient restituer contre une rançon. Entre le moment où les bandits sont partis avec leur butin et le moment où la nouvelle a été apprise, plusieurs heures se sont écoulées, et plus encore avant qu'un autre train ne puisse amener les passagers à leur destination.
- En 1929, le train est resté coincé dans une congère pendant cinq jours à Çerkezköy, à 103 kilomètres d'Istanbul. Cet événement aurait inspiré *Le Crime de l'Orient-Express* à Agatha Christie.
- Robert Baden-Powell, fondateur du mouvement scout, a pris le train en se faisant passer pour un lépidoptériste (personne qui étudie les papillons), dessinant des insectes et récoltant des échantillons. En fait, Baden-Powell était un espion ! Ses dessins étaient des schémas codés des fortifications ennemies placées le long de la côte dalmatienne, en Yougoslavie.
- En 1920, le président français, Paul Deschanel, a été embarrassé lorsqu'il a chuté du train en pyjama et en chaussons. Il a approché un cheminot en lui disant : « Je suis le président de la République. » L'employé lui a répondu, du tac au tac : « Et je suis l'empereur Napoléon. »
- Le 11 novembre 1918, l'Orient-Express a été la scène de la reddition de l'Allemagne. Un commandant allié utilisait le train comme salle de conférence mobile et plusieurs officiers allemands ont été conduits à bord pour pouvoir signer les documents d'armistice. Ensuite, les Français ont fièrement exhibé le wagon à Paris jusqu'en juin 1940, quand Adolf Hitler a ordonné que le wagon soit replacé à l'endroit exact où l'armistice avait été signé vingt-deux ans plus tôt, dictant ainsi les conditions de la reddition française. Quatre ans plus tard, quand Hitler a commencé à entrevoir la possibilité d'une défaite, il a ordonné que le wagon soit détruit, de peur qu'il ne devienne « à nouveau un trophée des Alliés ».

Soldats sans visage

Horreurs muettes et impitoyables

Caractéristiques

CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	16	Corpulence	80 %
INT	4	Intuition	20 %
POU	8	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de vie	14

Compétence

Athlétisme 30 %

Combat

- Bagarre 35 %
  Dégâts 1D3 + 1D4
- Armes d'épaule 40 %
  Dégâts 1D6 + 1

Armure : Manteau (1 point)

Perte de SAN : Voir les soldats sans visage fait perdre 1/1D6 points de Santé mentale.

combien ils sont puisque les arbres et la brume obstruent la vue. Les soldats demeurent immobiles pendant que les investigateurs approchent puis se tournent en silence. Ils n'ont pas de visage (perte de 1/1D6 points de Santé mentale).

Si les investigateurs tentent de s'enfuir en courant, ils entendront le bruit distinctif de fusils que l'on arme. S'ils regardent en arrière, ils constateront que les soldats sans visage les ont mis en joue. Aucun ordre n'est donné, mais, s'ils font un pas de plus, les soldats tirent et les traquent.

Les soldats visent pour blesser et non pour tuer. Leur tâche est de s'assurer que les passagers restent à bord du train et que tous ceux qui tentent de s'échapper remontent à bord de l'Orient-Express. De toute manière, les passagers qui voudraient s'échapper n'iraient pas loin : s'ils échappent aux soldats ou s'en tirent avec des blessures légères, ils atteignent l'orée de la forêt et ne peuvent pas aller plus loin (voir « L'orée de la forêt »).

Il y a autant de soldats sans visage que le gardien le souhaite.

L'orée de la forêt

Si, par chance, les investigateurs échappent à l'assaut des soldats sans visage, ils se retrouveront à l'orée de la forêt. Devant eux s'étendent des ténèbres absolues. Loin devant, presque invisibles, brillent des points lumineux. Les investigateurs ne peuvent pas avancer dans les ténèbres puisqu'une sorte de barrière invisible les repousse. Prendre de l'élan et tenter de forcer le passage résulte en une chute : l'investigateur est repoussé par la barrière et, s'il ne réussit pas un test d'**Athlétisme** ou de **Dextérité**, il subit 1D4 points de dégâts en chutant lourdement.

Quitter le train – Suivre les rails

Si les investigateurs tentent d'éviter les soldats et essaient plutôt de suivre les rails, soit devant soit derrière le train, ils arriveront à un moment sur un tunnel. Le tunnel est parfaitement noir et toute source lumineuse ne projetterait qu'un faible halo sur environ cinquante centimètres. Les ténèbres sont oppressantes, épaisses et solides. Des sons étranges, comme une respiration haletante ou des pleurs dans le lointain, se font entendre, mais leur source demeure inconnue (perte de 0/1 point de Santé mentale). Après des minutes ou des heures (le temps est difficile à estimer), les investigateurs tomberont sur un mur de briques qu'ils ne pourront pas faire tomber, même à coup de masse.

Si les investigateurs restent devant le mur pendant un certain temps, demandez-leur un test d'**Écouter** et, en cas de succès, ils entendent des pas lourds s'avancer sur la voie, s'approchant d'eux. Les soldats sans visage jaillissent de l'obscurité, fusils levés, pour ramener les investigateurs au train.

Ouvrir le robinet

Lorsque les investigateurs veulent se rafraîchir et ouvrent le robinet, ils constatent qu'un sang épais en jaillit et remplit la vasque. Peut-être aussi qu'en réfléchissant dans la voiture-salon, ils prendront un verre et constateront qu'au lieu d'un glaçon, c'est un œil qui flotte dans leur boisson (perte de 1/1D4 points de Santé mentale).

Vérifier les bagages

Peut-être auront-ils besoin de quelque chose dans leurs bagages ? Ils devront alors aller voir dans le fourgon pour chercher leur valise. Une odeur nauséabonde flotte dans le fourgon. En ouvrant leur valise, ils trouveront un corps humain desséché ou, si la valise est trop petite, une main momifiée (perte de 1/1D4 points de Santé mentale).

Note : Le corps ou membre desséché ne provient pas de l'une des victimes de Milton.

L'enfant en pleurs

À bord du train, l'un des investigateurs entend un enfant pleurer. Lorsqu'il va voir, il trouve une petite fille au bout du wagon, lui tournant le dos. L'enfant pleure sur un ton strident. Dès que le personnage pose la main sur l'épaule de l'enfant, elle se tourne. Elle n'a pas de visage (perte de 1/1D4 points de Santé mentale).

Réaliser qu'ils sont pris au piège

Le gardien devrait demander un test de Santé mentale dès que les joueurs réalisent qu'ils pourraient être coincés dans cet Autre Lieu (perte de 1/1D4 points de Santé mentale).

Les premiers meurtres

Alors que tout le monde dort et que le train est transporté vers l'Autre Lieu, Milton envisage la nouvelle situation, gagne en assurance et décide de mettre les bouchées doubles, ne tuant pas une personne, mais bien deux gagnants du concours en une seule nuit.

Milton se change en mettant l'une des chemises volées à un investigateur et se rend chez Giuseppe Roti. Il ouvre doucement la porte en utilisant le passe-partout volé. À l'intérieur, il tranche rapidement la gorge de Roti avant que celui-ci ne réalise ce qui se passe. Milton entreprend ensuite de couper le bras gauche de Roti à l'articulation puis de le placer dans une valise.

Plein d'énergie encore, Milton décide que son seigneur porte sur lui un regard favorable et convient de s'en prendre sans attendre à la deuxième victime, John Walters. En utilisant le passe-partout, il entre en silence dans le compartiment de Walters et le regarde dormir un instant, en souriant. Walters commence à se réveiller et Milton le poignarde à plusieurs reprises. Une fois Walters mort, Milton lui coupe le bras droit

et le place avec celui de Roti dans une valise. Milton passe devant les employés endormis et va cacher la valise dans le fourgon. Ensuite, il enlève ses vêtements tachés de sang et les jette par une fenêtre du wagon-lit G avant de retourner dans son compartiment.

Mener les événements jusqu'à leur conclusion

Ce scénario prend maintenant une forme plus libre dans son approche des événements subséquents, ce qui permet au gardien de faire progresser le plan de Milton tout en réagissant aux actions des investigateurs. Vous trouverez plus bas les événements principaux qui se déroulent les quatrième et cinquième jours, le point culminant se produisant à la Mosquée désertée, à Istanbul. Le gardien peut faire progresser les événements plus rapidement ou plus lentement selon la réaction des investigateurs face aux situations, aux meurtres et aux autres PNJ.

Milton sait que le train est maintenant piégé dans un Autre Lieu. Il pense aussi (à raison) pouvoir s'en échapper en créant un Portail vers la Mosquée désertée. Ainsi, il s'en tiendra à ses plans, à moins d'être arrêté par les investigateurs. Milton est rusé et fou, il profitera de toute distraction pour accomplir ses meurtres et, si nécessaire, il s'en prendra à des cibles différentes si les circonstances l'y contraignent. Au cours du quatrième jour, probablement après avoir assassiné la cinquième victime, Faustino Gonzaga, il laissera traîner le journal de 1923 pour que celui-ci soit découvert, idéalement par l'investigateur qui sera sa dernière victime. Le cruel sens de l'humour de Milton le pousse à désirer que sa victime réalise qu'elle sera la prochaine !

Milton continuera de jouer son rôle d'hôte parfait, semblant aussi perplexe que les autres passagers face à la situation actuelle. Il tentera toujours de ne pas être la cible de l'attention, proposant d'organiser des jeux, de servir les boissons ou d'écouter les spéculations fantaisistes des gagnants. Les investigateurs qui pensent avoir une raison de se méfier de Milton ou qui remettent sa façade en question devraient réussir un test extrême de **Psychologie** pour réaliser que Milton cache quelque chose et qu'il semble apprécier un peu trop le fait « d'être piégé dans un endroit inconnu entouré d'horreurs sans visage ». Il détournera toute question ou suspicion des investigateurs en simulant une attaque de panique. Il éclatera en sanglots : « C'en est trop », et demandera s'il peut aller se coucher un peu pour se reprendre avant de devoir répondre aux questions. Il tentera alors de fuir le train et d'aller se cacher dans la forêt (en utilisant Domination ou Trou de mémoire si nécessaire), ne revenant dans le train qu'au moment opportun pour accomplir le reste des meurtres.

Si les investigateurs se montrent efficaces et qu'ils empêchent Milton d'accomplir ces meurtres, le gardien devrait utiliser les échos du passé pour servir de diversions et de fausses pistes, permettant ainsi à Milton d'attaquer ses victimes sans craindre grand-chose. Si nécessaire et que les plans de Milton sont découverts trop tôt, il quittera le train, ira se cacher dans la forêt et attendra le moment opportun pour son prochain meurtre. Il connaît un important nombre de sorts et il utilisera Domination, Trou de mémoire, Contrôler la peau, Fondre la chair et Envoyer des rêves pour s'assurer de pouvoir accéder à ses victimes. La dernière action de Milton sera de créer un Portail pour rejoindre la Mosquée désertée, qui est la seule issue possible pour les investigateurs et les autres passagers du train. Milton aime l'idée que les derniers passagers et le personnel du train assistent à son ascension à titre de Simulacre de Chair.

Quatrième jour – Lundi 2 septembre

Les investigateurs sont probablement réveillés par le boucan devant leur compartiment. Ils perçoivent l'inquiétude des autres passagers et la voix d'au moins un employé. Ils constatent également que le train ne semble pas se déplacer.

Quittant leur compartiment, ils rejoignent la masse de personnes qui regardent par les fenêtres du train, se demandant ce qui a bien pu se passer. La venue de René Violet ne fait qu'empirer les choses puisqu'il annonce que le reste du train a disparu (voir « Le train disparu », ci-dessous).

Les investigateurs vigilants, ou Milton (pour rejeter l'attention ailleurs que sur lui), noteront l'absence de Roti et Walters (voir « La découverte des meurtres »).

Le train disparu

Ceux qui suivent René Violet jusqu'au bout de la voiture-salon pourront constater par eux-mêmes que les wagons qui étaient à l'avant de la voiture-salon ne sont plus là.

S'ils sortent pour voir si la voiture-salon n'aurait pas simplement été détachée du reste du train, les investigateurs remarqueront instantanément que les connecteurs ont été coupés, comme par un couteau géant. René et les autres employés n'ont aucune explication, mais ils feront de leur mieux pour demeurer calmes et tenteront de contacter le reste du train, le siège social de l'Orient-Express et la police, en vain.

René propose de suivre le rail pour voir s'il peut trouver quelque chose. À contrecœur, il acceptera de se faire accompagner par certains passagers s'ils insistent (voir « Quitter le train – Suivre les rails », p. 118).

La découverte des meurtres

Les investigateurs, probablement accompagnés de Milton, n'auront aucune réponse

s'ils vont toquer à la porte du compartiment de Roti ou de Walters. René et les autres employés ne verront pas d'un bon œil que quelqu'un enfonce la porte alors que leur passe-partout permet d'entrer si facilement.
Roti est couché sur son lit, sous un drap, mais du sang inonde son torse et une bonne partie des draps. Il est visible qu'il a eu la gorge tranchée. Retirer le drap permet de constater que son bras gauche manque (perte de 1/1D3 points de Santé mentale). Le reste du compartiment est en ordre, sauf que la fenêtre est restée ouverte (le meurtrier se serait-il échappé par là ?).
Le compartiment de Walters est bien pire. Du sang couvre les murs et le sol. Walters a été poignardé à de nombreuses reprises et, sans avoir besoin de retirer le drap, il est évident que son bras droit a été coupé (perte de 1/1D4 points de Santé mentale). La fenêtre est également ouverte et il est impossible de retrouver l'un des deux bras.
À moins que l'un des investigateurs ne soit médecin, c'est Fabian Wyss qui sera appelé à examiner le corps des victimes. Dans ce cas, Wyss préfère travailler seul et s'enfermera dans le compartiment. Après quelques instants, il ressort et se rend à l'autre compartiment. Peu après, il sortira s'entretenir avec un employé, Milton (qui demande à être informé) et tout investigateur qui saura persuader Wyss qu'il devrait être tenu au courant.
Le docteur Wyss confirme que Roti et Walters ont été assassinés : Roti a eu la gorge tranchée, Walters a été poignardé par un petit couteau (sûrement un cran d'arrêt) à onze reprises. Les deux victimes se sont fait couper un bras post-mortem. Il n'y a aucun signe de lutte dans le cas de Roti, mais Walters semble avoir résisté un peu, ce qui pourrait expliquer les nombreux coups de couteau plutôt que la « coupure nette » faite sur Roti. Wyss présume que les deux meurtres ont eu lieu durant la nuit, entre 2 h et 6 h.
S'il est questionné plus avant, le docteur Wyss indiquera que, selon lui, le meurtrier était droitier et que Roti et Walters devaient le connaître puisqu'il a pu entrer dans leur compartiment. S'il est interrogé au sujet des fenêtres ouvertes, Wyss n'a pas très envie de faire des suppositions, mais, si le train était déjà arrêté, il est possible que le meurtrier se soit enfui par là, ce qui signifie qu'il serait plutôt petit, ou agile.
Si les compartiments sont fouillés par les investigateurs, demandez un test de **Trouver objet caché**. Un succès permet de trouver le petit dessin à la craie rouge dessiné sous le lit des victimes. Si le test résulte en un échec, l'investigateur l'efface sans y faire attention. Du coup, quand il le remarque, il est impossible de savoir ce qui était écrit ou dessiné. Si l'un des deux dessins a été trouvé, aucun test supplémentaire n'est nécessaire pour trouver son jumeau dans l'autre compartiment.

Les vêtements ensanglantés

Demandez à ce que toute personne marchant à côté du train, sur le côté droit du wagon-lit G, fasse un test de **Trouver objet caché**. Un succès indique que la chemise souillée de sang que Milton a jetée est trouvée parmi les broussailles. Comme la chemise n'est pas très loin du train, il est possible d'en déduire que celui qui l'a jetée se trouvait à l'une des fenêtres du wagon-lit G.
Si la chemise est montrée à l'investigateur auquel elle appartient (elle a été volée la veille par Milton), il sera à lui de décider s'il veut admettre que c'est sa chemise ou non. Cependant, octroyez un test de **Psychologie** à tous ceux qui sont présents à ce moment-là si les actions de l'investigateur le méritent.
Si elle est montrée au docteur Wyss, il confirmera que, selon lui, c'est la chemise que portait le tueur au moment du meurtre, avant qu'il s'en débarrasse.

Les troisième, quatrième et cinquième meurtres

Durant l'après-midi, la soirée et la nuit du quatrième jour, Milton tentera d'assassiner trois personnes supplémentaires :
• Enzo Banuelos : jambe gauche
• Oscar Griffin : jambe droite
• Faustino Gonzaga : torse
En utilisant les distractions offertes par la situation pour se retrouver seul avec chaque victime, Milton fera de son mieux pour trouver des raisons plausibles de « disparaître ». Par exemple, il se proposera pour aller en forêt chercher de l'aide, ce qui lui laissera bien assez de temps pour s'éloigner et attendre de surprendre sa victime seule. Souvenez-vous qu'il se montrera opportuniste si des victimes potentielles se présentent. Si nécessaire, Milton recourra à Fondre la Chair, Domination et Trou de mémoire.
S'il le peut, Milton cachera les membres coupés dans des valises, dans le fourgon. Sinon, il les mettra dans sa chambre ou à l'extérieur du train, cachés par la brume et les broussailles. (Dans ce cas, il comptera les récupérer plus tard.)
Lors du cinquième et dernier meurtre de la journée, il laissera le journal près du corps (voir « Un indice vital » ci-dessous).

Un indice vital

Tel que mentionné dans « Le journal » , l'un des investigateurs de la campagne de 1923 est censé avoir tenu un journal. Celui-ci est maintenant découvert près du corps de la cinquième victime (probablement Faustino Gonzaga). Le gardien devrait savoir qui est l'investigateur original qui a rédigé ce journal.
Le journal est visiblement vieux, usé et jauni par les ans. Le récit donne des informations sur les Frères de la Chair, le Simulacre de Sedefkar, Mehmet Makryat et

ainsi de suite. Le gardien devrait rapidement relater certains événements majeurs et situations rencontrées lors de la campagne de 1923 en plus de spécifier que le narrateur indique clairement qu'il lègue le journal au British Museum pour prévenir et aider ceux qui devraient contrecarrer les intrigues vicieuses des Frères de la Chair dans le futur. Le journal contient aussi le phrasé de deux sorts, portant le nom de rituel de Purification. Dans la marge de la première version sont écrits les mots : « Mauvaise version ! Cela a permis à l'esprit de Makryat de posséder X (insérer le nom de l'investigateur concerné). »

Bien entendu, si les événements de la campagne sont différents de ceux attendus par ce scénario, ajustez le contenu du journal.

Milton laisse le journal pour exposer son plan, tant pour distraire les investigateurs (en leur faisant croire qu'un Turc, membre des Frères de la Chair, pourrait être le meurtrier) et pour les perturber. La folie de Milton a atteint un point tel qu'il veut être découvert ; il rêve d'avoir cet honneur douteux et souhaite conduire les passagers du train jusqu'à sa dernière représentation, lorsqu'il prendra possession du Simulacre de Chair et transcendera la mort. Notez que Milton pense (à tort) que le Simulacre de Chair le rendra immortel.

À moins qu'il n'ait déjà été découvert, Mark Wilson se révélera être l'admirateur de Chantel Antin lors du quatrième jour, l'abordant à un moment approprié pour lui révéler son amour. Le gardien devrait utiliser cet événement pour éloigner l'attention de Milton, lui permettant ainsi d'accomplir un ou deux meurtres.

Wilson tente d'attirer Antin vers un lieu privé, à bord du train ou à l'extérieur, en lui laissant une lettre anonyme (**Document moderne nº 5**), sûrement en la glissant sous sa porte durant la confusion matinale. La lettre est manuscrite et demande à Antin de le retrouver à un endroit précis plus tard dans la journée, à une heure déterminée par le gardien.

Selon le soutien que lui a apporté l'investigateur à qui elle a demandé de l'aide, Antin ira seule ou, plus probablement, demandera à l'investigateur de l'accompagner. Antin suggérera que l'investigateur reste caché jusqu'à ce que son admirateur se montre.

Au moment convenu, Wilson approchera Antin. Il lui adresse un grand sourire et lui dit : « Maintenant, tu sais. Je t'aime. » Il s'avance pour l'embrasser, mais elle recule rapidement en rétorquant : « Mais qui êtes-vous ? Vous avez écrit des choses tellement atroces. Vous avez fait de ma vie un enfer. »

Wilson, l'air effaré lui répond : « Je suis désolé. Mes émotions étaient incontrôlables. Pardonne-moi. Moi et mon tempérament bouillant. Ne vois-tu pas que je suis l'homme qu'il te faut ? Le seul qui saura t'aimer comme tu le mérites ? »

« Comment pourrais-je jamais aimer un homme comme vous ? Vous n'êtes qu'un porc. Vous mériteriez la prison ! »

À ces mots, Wilson s'assombrit, sort un couteau et le brandit. Antin réagit en sortant son Derringer et en tirant sur Wilson à bout portant, lui faisant perdre six points de vie. Wilson hurle et, à moins qu'il ne soit arrêté par un investigateur ou quelqu'un d'autre, il s'enfuit, soit dans le wagon le plus proche, soit dans la forêt. Le vacarme attire l'attention de tous ceux qui se trouvent non loin, qui veulent voir ce qui se passe.

Si Wilson s'échappe, il se cache dans la forêt en essayant d'échapper aux soldats sans visage. Plusieurs cas de figure sont alors possibles :

- Wilson est traqué et capturé. Dans ce cas, il sera enfermé dans son compartiment jusqu'à ce que les choses « reviennent à la normale ». Si l'opportunité se présente, Milton utilisera son passe-partout pour ouvrir la porte de Wilson et l'assassiner (peut-être en utilisant Fondre la Chair pour lui coudre la bouche et s'assurer qu'aucun cri ne soit entendu).
- Wilson revient et tente d'assassiner Antin (s'il ne peut pas l'avoir, personne ne l'aura). Il se cache hors du train et attend, remontant à bord uniquement pour tuer Antin et tous ceux qui se mettraient sur son passage.
- Wilson devient une victime de Milton. Ce dernier, toujours opportuniste, trouve Wilson et l'assassine, barrant ainsi un nouveau membre de sa liste. Dans un tel cas, Milton pourrait même attirer l'attention sur le corps en criant au meurtre, pour pouvoir attraper quelqu'un qui se rend dans la forêt ou revenir rapidement dans le train presque vide pour y trouver sa prochaine victime.

Document moderne nº 5

Chère Chantel

Retrouve-moi aujourd'hui à… heures

dans le …

Viens seule

Pardonne-moi de t'imposer

de garder le secret

Je te promets de tout te dire

Premier extrait

Personne ne peut m'arrêter. Je suis prêt. L'Aklo est avec moi et j'ai tout prévu. Enfin ! J'ai attendu si longtemps, regroupant mes ressources. Ia ! Mon sombre seigneur ne sera pas déçu. Je ne faillirai pas. Il n'aura pas eu tort de me faire confiance. Car moi et moi seul suis digne de bâtir le nouveau réceptacle. Je rassemblerai les pièces et le nouveau sang jaillira du sang. Mon excitation croît chaque jour, mais je dois la contenir. Je dois œuvrer en silence, en secret, depuis les ombres, jusqu'à ce que mes pions soient placés sur l'échiquier. Je suis leur maître. Ils savent si peu de choses ! Je suis le berger, qui rassemble ses moutons pour l'abattoir. Ils me croient riche et puissant, mais ce ne sont que des broutilles. Je vais leur montrer ce qu'est le véritable pouvoir une fois que mon couteau aura tranché les chairs et aura préparé ce que moi seul peux réussir. Ia ! Ia ! Nyarlathotep ! Seigneur des chairs ! Mon sauveur ! Lorsque les membres seront tranchés sur ces imbéciles, le sang coulera, mais personne ne devinera mon plan. J'ai bu profondément au puits de la sagesse ancestrale et il est maintenant l'heure. Il est l'heure que je fasse trembler le monde en SON nom et IL me reconnaîtra. IL saura que JE suis son FIDÈLE SERVITEUR ! Le Simulacre renaîtra ! Je suis le Simulacre !

Deuxième extrait

Oui, c'est fait. Enfin. Aucune lignée ne m'est inaccessible. Richmond a trouvé l'information sur l'arbre généalogique du fauteur de trouble. Tout comme ma vision me l'avait indiqué. J'ai envoyé un billet à ce descendant indigne. Ils ne soupçonnent rien. Ils se croiront chanceux alors qu'en fait, j'ai orchestré leur chance. Je savourerai leur dernier souffle. Je les regarderai dans les yeux lorsque leur fluide vital s'écoulera des coupures que je leur aurai infligées. Je leur chuchoterai que je SAIS. Je sais qui ils sont et qui étaient leurs grands-parents fauteurs de trouble, que leur vie appartient maintenant au MAÎTRE. Je suis la main de la vengeance et je tuerai ceux qui voudraient s'opposer à LUI, j'utiliserai leur corps pour ma grande création. Quelle ironie !

Troisième extrait

Les six éléments doivent être placés dans les alcôves. L'ordre est précis, comme dans ma vision. Le bras droit dans la deuxième, le bras gauche dans la quatrième, le torse dans la troisième, la jambe droite dans la cinquième, la jambe gauche dans la sixième. La tête vient en dernier et se place dans la première. Walters, Roti, Gonzaga, Griffin, Banuelos et, pour finir, le descendant. Ia ! SON serviteur est intelligent ! La cérémonie est prête. J'ai les chants du Dhol. IL accordera de nombreuses récompenses à son serviteur. Je dois être prêt. Je dois être digne pour ne pas qu'il me juge hypocrite. Jamais. Par ma main, je couperai les éléments nécessaires en SON nom et il me RECONNAÎTRA. Je demanderai aux autres de me libérer de mon corps physique actuel. Avec mon couteau, ils mettront un terme à John Milton et mon essence pourra rejoindre le nouveau Simulacre où elle s'installera et le pouvoir ME reviendra.

Enquêter sur les meurtres

Les investigateurs pourraient vouloir fouiller le train et surtout les compartiments des passagers. Personne n'est heureux de cette situation. La plupart se fâchent et s'indignent d'être considérés comme des meurtriers et il est possible que des insultes et des coups soient échangés. De quel droit agissent-ils ainsi ? Après tout, ce sont peut-être eux les meurtriers.

Des tests de **Persuasion**, **Manipulation** ou **Intimidation** pourraient être nécessaires, selon les personnes auxquelles ils parlent. L'un des employés devra être impliqué, en tant que représentant de la compagnie.

Si la fouille a lieu, Milton pourrait tenter de détourner l'attention ou essayer de rendre les choses plus confuses encore. Pendant que la fouille a lieu, il utilisera Domination pour demander à un autre passager de prendre son couteau pour le cacher ou, si personne ne le regarde, il utilisera son passe-partout pour se débarrasser de son couteau dans un autre compartiment.

Une fois que la fouille commencera, Milton saura qu'il a peu de temps. Il tentera de se débarrasser du journal, de son couteau et de la craie, soit en les cachant sur lui, soit en les jetant par la fenêtre en attendant de pouvoir aller les récupérer. Si, par malheur, Milton ne peut pas faire accuser quelqu'un d'autre avant que son compartiment ne soit fouillé, il sait que son heure est venue. Il disparaîtra rapidement du train (en emportant avec lui la valise pleine de membres, s'il le peut) et se cachera dans la forêt, revenant aussi souvent que nécessaire pour accomplir les derniers meurtres.

Si Milton est capable de débarrasser son compartiment avant qu'il ne soit fouillé, il n'y aura rien qui puisse l'incriminer. La seule chose étrange, qui nécessitera la réussite d'un test extrême de **Trouver objet caché** pour être repérée (à moins qu'un investigateur ne déclare spécifiquement qu'il regarde sous le lit, auquel cas aucun test ne sera nécessaire), est une série de lignes tracées à la craie sous le lit de Milton. Si ce dernier a su maintenir sa couverture de gentil accompagnateur, il feindra la surprise et, si les dessins à la craie sous les lits des victimes ont été découverts, il s'inquiétera à voix haute de pouvoir être la prochaine victime.

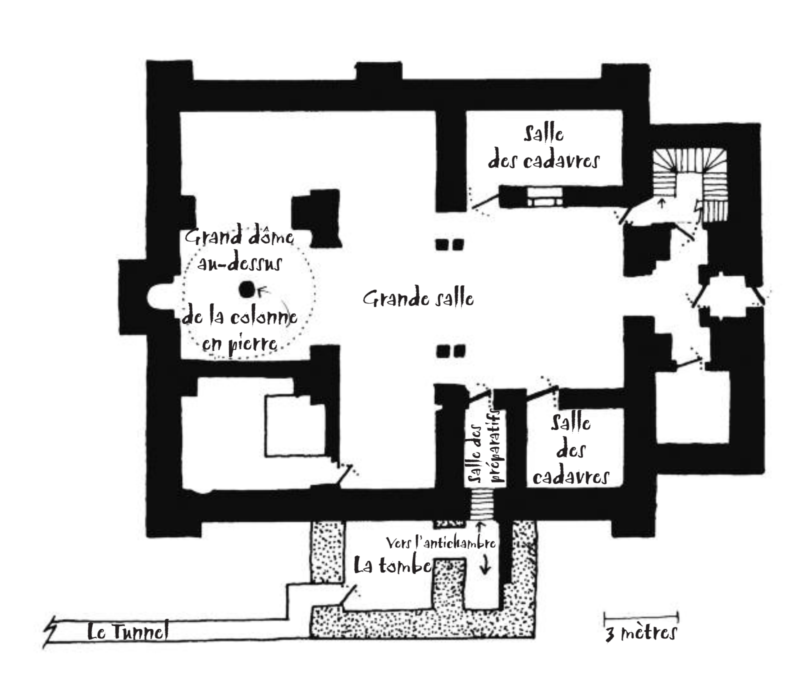
Si Milton ne peut pas faire le ménage de son compartiment, les choses suivantes peuvent être découvertes :

- **Le journal de Milton,** qui contient les élucubrations d'un fou. Le journal décrit le culte qu'il voue à Nyarlathotep, ses recherches sur les événements de 1923, son enquête pour trouver les descendants des investigateurs originaux et la planification du Simulacre de Chair. Enfin, le journal contient ses versions du rituel de Purification, du rituel d'Invocation et de la Création de Portail. Dans son journal, sous la section concernant le rituel d'Invocation, Milton a noté que son corps physique devra être détruit pour activer le Simulacre de Chair et invoquer le rituel. Voir **Document moderne nº 6**.
  Il faut environ 1D6 + 2 heures pour déchiffrer l'écriture en pattes de mouche de Milton et parcourir tout le journal. Il en coûte 1D6 points de Santé mentale pour lire le journal et le lecteur gagne 3 % de **Mythe de Cthulhu**.
- **Les chemises volées** : seuls les investigateurs qui se sont fait voler leurs chemises pourront remarquer que celles-ci se trouvent dans le compartiment de Milton (test de **Trouver objet caché**).
- **Les composants de sorts** : un bol en cuivre, sur lequel figurent d'étranges symboles (un test réussi de **Mythe de Cthulhu** confirmera que ce sont des objets du Mythe) ; un paquet d'herbes malodorantes (qui pourraient être prises, à tort, pour de la marijuana) ; un bâton de craie rouge ayant déjà servi.

Utiliser le sort Création de Portail

Des joueurs malins pourraient déduire que, avec le sort de Création de Portail qui se trouve dans le journal de Milton, ils ont une issue. C'est bien sûr une possibilité et il suffirait que l'un des investigateurs apprenne le sort et le lance. Si c'est la voie que les investigateurs semblent privilégier, le gardien devrait permettre à Milton d'accélérer les choses. Dès qu'il réalise que son journal est tombé entre les mains de quelqu'un, Milton saura que l'heure tourne et il fera tout pour obtenir les membres dont il a besoin pour le Simulacre de Chair. Sa liste de victimes potentielles ne lui servant plus à rien, tout le monde devient une cible potentielle.

Pour apprendre le sort de Création de Portail qui se trouve dans le journal, un investigateur devra consacrer 1D6 + 2 heures pour comprendre les formules puis réussir un test difficile d'**INT**. Ce test peut être refait si l'investigateur trouve une bonne justification (mais il perdra un point de Santé mentale si ce second test est raté).





À l'intérieur de Sainte-Sophie à Istanbul

La capture de Milton ?

Si les événements font en sorte que les investigateurs capturent Milton ou s'il arrive un moment où ils sont sur le point de le tuer, Milton cessera de résister et leur rappellera que, s'ils veulent quitter l'Autre Lieu un jour, ils ont besoin de lui. Sinon, tout le monde restera piégé là à jamais.

Milton tentera de persuader les investigateurs qu'il est le seul à savoir comment quitter l'Autre Lieu (ce qui est le cas, grâce au sort de Création de Portail). Bien entendu, il ne mentionnera pas que le sort est écrit dans son journal. Il propose de laisser tout le monde partir s'ils accèdent à sa requête : que X personnes se sacrifient pour le bien des autres (X étant le nombre de membres dont Milton a encore besoin).

Si l'accord est refusé, Milton concoctera n'importe quel plan imaginable pour pouvoir rester en vie et trouver un moyen de s'échapper. Aux investigateurs de décider s'ils choisiront d'accepter la terrible requête de Milton pour sauver les autres passagers ou s'ils sont prêts à rester coincés à jamais dans cet Autre Lieu…

Cinquième jour – Mardi 3 septembre

Ceux qui parviennent à dormir se réveillent et constatent qu'ils sont toujours piégés dans l'Autre Lieu cauchemardesque. Le gardien devrait faire progresser les événements de la journée jusqu'à leur apogée dans la Mosquée désertée. Milton n'a plus qu'un membre à trouver : la tête de l'un des investigateurs.

La sixième victime

Alors que le meurtre de l'un des investigateurs est un bon moyen de faire réaliser l'horreur d'une situation, une autre victime pourrait être utilisée si le gardien préfère. Antonio Abella (de son vrai nom Angelo Minotti) serait un bon candidat.

Milton suivra sa dernière victime en faisant de son mieux pour être seul avec elle. Si Milton n'a pas encore été démasqué, il approchera simplement sa victime, affirmant qu'il vient de voir un truc ressemblant à un hélicoptère approcher du train. S'ils se dépêchent, ils pourraient peut-être lui faire des signaux ? Avec un peu de chance, sa victime le croira et le suivra. Milton utilisera ensuite un couteau ou un sort de Domination pour soumettre sa victime dans un premier temps et lui couper la tête par la suite.

Si la victime est un investigateur, permettez-lui de faire les tests appropriés pour éviter de se faire tuer. Il faut rester juste. Si Milton échoue et qu'il pense avoir visé une victime trop difficile, il tentera de s'échapper pour trouver une autre cible aussi rapidement que possible.

Si l'investigateur meurt, permettez au joueur de choisir un autre personnage parmi les PNJ disponibles. Si le corps de l'investigateur est découvert, la perte de Santé mentale pour voir un corps décapité est de 1/1D4 + 1.

Milton ouvre un Portail

En possession des six membres, Milton voit sa tâche presque terminée. Il lui suffit maintenant d'ouvrir le Portail qu'il a préparé et de se rendre à la Mosquée désertée. Il lui faut une heure pour lancer le sort et il veut avant tout ne pas se faire repérer. Il prie donc Nyarlathotep pour que ce dernier l'aide. Il emporte les membres dans le tunnel (voir « Quitter le train – Suivre les rails », p. 118) et, alors qu'il commence le sort, six soldats sans visage sortent de la brume pour le protéger de toute intervention d'investigateurs curieux.

Une fois le sort achevé, Milton renvoie les soldats (à moins qu'il ait été découvert, auquel cas les soldats combattent probablement les investigateurs) et sort du tunnel en criant : « Venez voir ! Suivez-moi ! Une nouvelle aube nous attend ! »

Il continue de crier jusqu'à voir les passagers se diriger vers lui. Il emprunte alors le Portail, emportant les membres avec lui. Il espère que certains passagers au moins le suivront et qu'ils « l'aideront » à accomplir le rituel d'Invocation.

Il appartient bien évidemment aux investigateurs de décider s'ils le suivent dans le tunnel aux motifs étranges. S'ils ne le font pas, le Portail se referme au bout de 1D4 heures, les laissant à jamais prisonniers de l'Autre Lieu. Bien entendu, s'ils ont mis la main sur le journal de Milton, tout n'est pas perdu et ils pourraient être capables de s'en sortir en créant leur propre Portail.

Si les investigateurs hésitent à franchir le Portail, faites en sorte qu'un ou deux PNJ ouvrent la voie, en disant qu'ils préfèrent tenter leur chance plutôt que de rester à jamais dans ce cauchemar. Avec un peu de chance, cela suffira à persuader les investigateurs de prendre un risque et de suivre Milton.



Affrontement à la Mosquée désertée

Lorsque les investigateurs franchiront le Portail, Milton aura déjà commencé le rituel d'Invocation. Les passagers perdent tous 2 points de magie pour avoir franchi le Portail et arrivent à 3 h du matin dans la grande salle de la Mosquée désertée.

La Mosquée désertée

Les attitudes et le passage du temps n'ont pas été cléments envers la Mosquée rouge, que les habitants du coin appellent toujours la Mosquée désertée. Depuis les événements de 1923, la mosquée n'a pas été utilisée et elle demeure un abri pour les marginaux, les gamins des rues et les criminels. À la fin des années 1920, la mosquée a été fermée par Mustafa Kemal Atatürk et n'a jamais fait partie des plans de restauration de la ville. Alors que, durant les années 1940 et 1950, le reste de la ville a connu de profonds changements structuraux avec notamment la construction de nouveaux parcs et boulevards, et une volonté d'en arriver à une splendeur moderne, la Mosquée désertée a su préserver sa décrépitude. Elle est condamnée et oubliée, désertée autant de nom que par les foules. C'est un bubon sur le visage autrement magnifique d'Istanbul.

Dans les dernières années, la seule personne qui se soit intéressée à la Mosquée, c'est John Milton. L'an dernier, il a mené des négociations pour acheter le bâtiment, proposant d'en faire un hôtel de luxe. Les fonctionnaires municipaux ont rapidement vu le bon côté de ce plan et ont espéré que la rénovation modifierait enfin la mauvaise réputation des lieux. Au début de l'année, un accord a été conclu et Milton est maintenant propriétaire de la Mosquée désertée. Malgré le désir des fonctionnaires municipaux d'accélérer les choses, Milton a mis du temps avant de commencer les travaux de rénovation, prétextant des délais liés aux architectes. Jusqu'à présent, tout le monde a cru aux mensonges proférés par Milton. En fait, Milton veut laisser la mosquée en l'état, étant donné son importance pour le culte de son maître, l'Écorché, Nyarlathotep. Il considère de bon augure que la cérémonie d'activation du Simulacre de Chair ait lieu dans la pièce centrale de la mosquée.

En entrant par le Portail, les passagers sont accueillis par des ténèbres percées seulement par un cercle de torches qui reposent dans des torchères en fer rouillées. Les rares fenêtres sont condamnées de sorte qu'il est impossible de savoir s'il fait jour ou nuit à l'extérieur. Ce qui reste des anciens tapis rouges n'est plus qu'un simple canevas élimé de tissu brunâtre. De la poussière recouvre toutes les surfaces. L'odeur de poussière et de pourriture est étouffante.

Sous le grand dôme, une unique colonne en pierre s'élève, dans laquelle sont taillées six alcôves. Dedans se trouvent les membres prélevés sur les victimes. Dans l'alcôve faisant face aux investigateurs se trouve la tête de la dernière victime. Si le corps de la victime n'avait pas été découvert, les investigateurs perdent 1/1D4 + 1 points de Santé mentale.

John Milton se dresse devant eux. Du sang s'écoule d'une blessure profonde à la poitrine et il tient fermement un grand couteau dans la main droite. Il se tient debout dans un cercle qui semble avoir été dessiné avec son propre sang.

Le rituel d'Invocation

Milton tombe à genoux, jette son couteau par terre et en appelle aux passagers. « Voyez mon œuvre ! Je suis seul responsable et j'ai maintenant accompli l'œuvre vouée à la gloire de mon maître. Je me soumets à votre justice ! Faites comme moi et prenez votre revanche ! »

Milton veut être tué et fera de son mieux pour convaincre les passagers de le tuer, pour activer le rituel d'Invocation. Si personne ne s'avance, Milton tentera de Dominer un investigateur et lui demandera de venir le tuer. Si cela ne fonctionne pas, il n'aura pas d'autre choix que de se suicider et d'espérer que cela active le Simulacre de Chair. Il ramasse le couteau au sol et se l'enfonce dans la gorge (perte de 0/1 point de Santé mentale).

S'il est tué ou s'il se suicide, le sort est achevé et l'esprit de Milton prend possession du Simulacre de Chair (voir « Le Simulacre de Chair » ci-après).

Si les passagers n'agissent pas et que Milton est arrêté avant qu'il se suicide, les investigateurs ont gagné et contrecarré ses plans. Il pleure, inconsolable, implore le pardon de son maître et lui demande de venir le chercher. Une fois qu'il est arrêté par la police et que ses meurtres seront exposés, il passera ses jours à pleurer en prison jusqu'à connaître son destin ultime, quel qu'il soit.

Le Simulacre de Chair

Le corps de Milton s'effondre. Le rituel accompli, son esprit, invisible, appelle à lui les éléments du Simulacre de Chair. Chaque membre s'élève, comme porté par des mains invisibles, et flotte autour du cercle ensanglanté tracé autour du corps de Milton. Le torse, puis les bras, les jambes et la tête se rassemblent enfin, en une parodie d'un spectacle de marionnettes macabre. Le Simulacre de Chair est enfin complété. Ceux qui assistent à la scène perdent 1/1D4 points de Santé mentale alors que les membres se rassemblent et que les yeux s'ouvrent pour révéler des puits noirs sans fond.

Si les investigateurs agissent rapidement, ils peuvent encore contrecarrer les plans de Milton. S'ils peuvent empêcher les membres de se rassembler et les détruire, l'esprit de Milton ne pourra pas fusionner avec le

John Milton

32 ans, propriétaire de lux-vista et adorateur de Nyarlathotep

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de vie	13
Santé mentale	0
Points de magie	15

Compétences

Athlétisme	40 %
Baratin	60 %
Bibliothèque	55 %
Comptabilité	30 %
Conduite	60 %
Crédit	99 %
Discrétion	60 %
Écouter	87 %
Imposture	40 %
Informatique	85 %
Intimidation	40 %
Métier (pickpocket)	30 %
Mythe de Cthulhu	26 %
Paraître aimable	90 %
Persuasion	60 %
Psychologie	30 %
Sciences humaines (histoire)	30 %
Sciences occultes	40 %

Langues

Anglais (langue maternelle)	70 %
Français	40 %
Turc	40 %

Combat

• Bagarre Dégâts 1D3 + 1D4	70 %
• Hachoir à viande Dégâts 1D8 + 1D4	70 %
• Cran d'arrêt Dégâts 1D4 + 1D4	70 %
• Automatique, calibre 38 Dégâts 1D10	55 %

Sortilèges : Contacter Nyarlathotep, Contrôler la Peau, Création de Portail, Domination, Envoyer des rêves, Fondre la Chair, Rituel d'Invocation, Rituel de Purification, Trou de mémoire

Description

Description physique : Mince, 1 m 78, cheveux bruns aux épaules, costume parfaitement coupé.

Caractère : Sourire constant et air affable (qui masque un esprit impitoyable, rusé et fou).

Les sorts de John Milton – Guide rapide

Contrôler la Peau

Coût : 5 points de magie par zone
Temps d'incantation : 30 minutes
Le sorcier peut faire fondre, remodeler ou altérer la peau sur une zone du corps par utilisation du sort.
Le sorcier peut lancer le sort sur lui-même ou sur quelqu'un d'autre (test de **POU** en opposition contre la cible, à moins que celle-ci ne soit volontaire).
Les effets durent environ une heure.

Création de Portail

Coût : 5 points de POU (pour aller de l'Autre Lieu à la Mosquée désertée), 2 points de magie **Temps d'incantation :** 5 heures
Milton a préparé un Portail qui mène à la Mosquée désertée. Il ne lui reste qu'à le relier au train, une procédure qui ne prend qu'une heure.

Domination

Coût : 1 point de magie
Temps d'incantation : Instantané
Faire un test de **POU** en opposition contre la cible.
Soumet la volonté de la cible à celle du sorcier.
En cas de succès, la cible obéit aux ordres du sorcier, sans exception, jusqu'à la fin du prochain tour de combat.
Une seule cible à la fois, à une distance maximale de trois mètres.
Le sort peut être rompu si l'ordre donné contredit la nature basique de la cible (comme de demander à un humain de voler comme un oiseau).
Le sort peut être réutilisé aussi souvent que le sorcier le peut, ce qui lui permet de contrôler sa cible sans interruption.
Relancer le sort est instantané.

Envoyer des rêves (variante)

Coût : Variable
Temps d'incantation : 1D10 minutes
Faire un test de **POU** en opposition contre la cible.
Le sorcier envoie des courts rêves spécifiques à la cible (une scène unique, une image ou une émotion).
Le sorcier utilise un bol en cuivre spécialement gravé rempli d'herbes spéciales et de son sang, auxquels il met le feu, produisant une fumée verte.
La cible doit être endormie et se trouver à moins de trente kilomètres du sorcier.

Fondre la Chair

Coût : 1 point de magie pour 15 points de TAI de chair morte ou 5 points de magie pour 15 points de TAI de chair vivante
Temps d'incantation : 5 tours
Faire chauffer la chair jusqu'à son point de fusion en un tour.
La chair vivante ainsi fondue défigure la cible (1D4 points de dégâts par tranche de 15 points de TAI affectée).
Si le visage est visé, la victime pourrait devenir aveugle ou sourde, voire suffoquer à moins que des canaux soient rapidement créés pour lui permettre de respirer.
Voir la chair fondre sur quelqu'un fait perdre 1/1D6 points de Santé mentale.

Rituel d'Invocation (variante)

Coût : sacrifice de tous les points de magie sauf 1
Temps d'incantation : 3 heures
Prépare le sorcier à revêtir le Simulacre de Chair.
Note : Cette version est corrompue et, bien qu'elle préparer le sorcier à porter le Simulacre de Chair, elle crée aussi une fissure dans l'espace et le temps, envoyant le sorcier et son environnement dans un Autre Lieu.

Rituel de Purification (variante)

Coût : 5 points de POU
Temps d'incantation : 1 minute
Le corps physique du sorcier doit être sacrifié, ce qui libère son esprit qui peut alors infuser le Simulacre de Chair.
Permet d'activer le Simulacre de Chair et de lui donner son pouvoir.

Trou de mémoire

Coût : 1D6 points de magie
Temps d'incantation : Instantané
Test de **POU** en opposition contre la cible.
Bloque l'aptitude d'une cible à se souvenir consciemment d'un événement spécifique.
Le sorcier doit pouvoir voir la cible et celle-ci doit pouvoir recevoir ses instructions.

Simulacre de Chair et il errera à jamais. Autorisez chaque investigateur à faire un test pour tenter d'attraper un membre (ce qui nécessite un test de combat, mais un gardien extrêmement généreux pourrait autoriser un simple test de **Dextérité**). Il suffit d'attraper un seul membre et de le détruire (en le brûlant ou en le réduisant en charpie) pour empêcher l'activation du Simulacre de Chair.

Les possibilités

Si le plan de Milton se réalise et que son esprit investit le Simulacre de Chair, les investigateurs pourraient décider de fuir ou de combattre. Le Simulacre de Chair attaquera tous ceux qui se trouvent dans la mosquée, considérant qu'il s'agit d'un digne sacrifice. L'esprit de Milton ne contrôle pas encore parfaitement le pouvoir et les aptitudes du Simulacre et ses attaques sont donc limitées. S'il est blessé et a perdu la moitié de ses points de vie, il tentera de fuir. Peut-être reviendra-t-il se venger un jour ?
Ce scénario peut se terminer de plusieurs manières. Dans le pire des cas, les investigateurs et les autres passagers ne quittent jamais l'Autre Lieu et sont condamnés à jamais à revivre les échos douloureux de l'histoire de l'Orient-Express. Ils pourraient aussi s'échapper de l'Autre Lieu, mais ne pas parvenir à empêcher Milton de se transformer en Simulacre de Chair, ni de s'enfuir dans les rues d'Istanbul. Idéalement, ils devraient contrecarrer les plans de Milton, soit en empêchant l'activation du Simulacre de Chair soit en le détruisant par la force.

Notez que le Portail de Milton demeure actif durant 1D4 heures entre son point d'invocation et la Mosquée désertée. Des investigateurs malins pourraient utiliser le Portail pour se débarrasser de ce qu'il reste du Simulacre de Chair ou de toute preuve incriminante.

Conclusion

Que Milton et le Simulacre de Chair aient été vaincus ou qu'ils se soient échappés, les investigateurs sortent de la Mosquée désertée sombre pour retrouver les rues d'Istanbul alors que le jour se lève. De toute la ville, les invitations à la prière se font entendre du haut des minarets. La ville se réveille et un nouveau jour s'annonce.
La manière dont les investigateurs expliqueront leur présence dans la Mosquée désertée, ou à Istanbul d'ailleurs, ne dépend que d'eux. La police viendra si elle a été appelée, fouillera la Mosquée désertée et pourrait y trouver, selon les circonstances, le cadavre de Milton, un amas de membres ensanglantés ou un monstre terrifiant qui ressemble à une reconstitution, en plus sanglante, de la créature de Frankenstein. La police prendra les déclarations de tout le monde et les dirigeants de l'Orient-Express tenteront de découvrir où se trouve la seconde moitié de leur train. À un moment donné, les passagers de l'Orient-Express seront reconduits vers leurs ambassades respectives pour pouvoir planifier leur retour. Plus tard encore, les fonctionnaires municipaux annuleront le contrat intervenu avec Milton et ordonneront la démolition de la

Mosquée désertée. Pourtant, malgré le fait qu'un investisseur bâtisse un nouvel hôtel sur les lieux, les habitants d'Istanbul estiment encore qu'il s'agit d'un site maléfique. Si le plan de Milton se réalise et que son esprit fusionne avec le Simulacre de Chair, le gardien pourrait vouloir utiliser cette horreur dans un scénario futur. Qui sait ce que « Milton » décidera de faire et quelle identité il prendra une fois qu'il aura maîtrisé son nouveau corps ? Peut-être compte-t-il faire renaître les Frères de la Chair ? Peut-être cherchera-t-il à se venger de ceux qui ont voulu l'arrêter ?

Les récompenses

Attribuez les récompenses suivantes, selon la conclusion du scénario :

- Pour avoir empêché Milton de réaliser six meurtres : 1D6 points de Santé mentale
- Pour avoir empêché Milton de se tuer et d'achever le rituel d'Invocation : 1D6 points de Santé mentale
- Pour avoir empêché les différents membres de former le Simulacre de Chair : 1D4 points de Santé mentale
- Pour avoir capturé et fait arrêter Milton : 1D4 points de Santé mentale
- Pour avoir détruit le Simulacre de Chair déjà formé : 1D6 points de Santé mentale
- Pour avoir sauvé Chantel Antin de son amoureux transi, Mark Wilson : 1D4 points de Santé mentale
- Pour avoir découvert la véritable identité d'Angelo Minotti et l'avoir fait arrêter : 1D4 points de Santé mentale



Simulacre de Chair

Serviteur de Nyarlathotep

Les caractéristiques indiquées ici montrent le niveau le plus bas du Simulacre de Chair, alors que l'esprit de Milton n'a pas encore pris pleinement le contrôle de son pouvoir et de ses capacités. Si le Simulacre de Chair devait être affronté à une date ultérieure, ses caractéristiques seraient bien plus élevées.

Caractéristiques

CON	16	Endurance	80 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	18	Puissance	90 %
TAI	16	Corpulence	80 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	8	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D6
Points de vie	16
Points de magie	5 (15)

Pouvoirs spéciaux

Imposture : Capacité de prendre l'identité de n'importe quel être humain en revêtant la peau de cette personne. Cela permet d'avoir la même voix et la même démarche, mais pas les compétences et souvenirs de la personne. Les caractéristiques demeurent inchangées, à l'exception de l'APP et de la TAI, qui se conforment à celles du nouveau corps. Il est impossible de porter une peau plus d'une fois. Une fois changée, l'ancienne peau n'est plus portable, mais demeure identifiable.

Compétence

Athlétisme 32 %

Attaques

Attaques par tour : 2

Il peut attaquer à coups de poing ou de pied et utiliser une arme.

- Bagarre 45 %
  Dégâts 1D6 + 1D6
- Couteau 45 %
  Dégâts 1D8 + 1D6

Armure : 5 points contre les attaques cinétiques

Sortilèges : Contacter l'Écorché (sans faire de sacrifice), Contacter Nyarlathotep, Contrôler la Peau, Création de Portail, Domination, Envoyer des rêves, Fondre la Chair, Rituel d'Invocation, Rituel de Purification, Trou de mémoire

Perte de SAN : Voir le Simulacre de Chair sous sa forme originelle, non déguisée, fait perdre 1/1D6 points de Santé mentale.


SATME
2

Livre 5
Les inconnus du train



Les inconnus du train

Des individus variés pouvant servir de figurants ou d'investigateurs remplaçants.



Passagers

Les personnages non joueurs présentés dans ce livret ne sont pas vitaux pour le déroulement de la campagne. Ce sont des gens intéressants avec qui passer un moment. Le gardien peut aussi s'appuyer sur eux pour ses intrigues secondaires. Ils rappellent également aux joueurs que leurs investigateurs ne sont pas les seuls voyageurs à bord de l'Orient-Express. En cas de besoin, ils peuvent être embauchés comme personnages joueurs, en remplacement d'un investigateur décédé ou interné.

Cinq des personnages non joueurs travaillent pour l'Orient-Express. Ils sont loin de représenter l'ensemble du personnel, ou même toute la variété des occupations à bord. Ce ne sont que quelques personnages mis à disposition du gardien. Le personnel de l'Orient-Express est sélectionné pour son intelligence, sa compétence, son dévouement et sa motivation. Tout manquement dans ces qualités est sanctionné par un transfert ou un renvoi. Gardez-le à l'esprit lors de leur interprétation. Un trop grand relâchement ne serait pas crédible vu les critères d'excellence de l'entreprise.

Le service lui-même n'est jamais étouffant, malgré la présence constante du personnel. S'ils sont toujours prêts à répondre aux demandes, les employés de l'Orient-Express cherchent d'abord à anticiper les besoins et les envies de leurs clients. Dans le meilleur des cas, il se forme entre un domestique et ses maîtres une relation de symbiose, sur la base du respect et l'intégrité.

Liste des passagers



Simon Johns

6 ans, garnement anglais

APP	13	Prestance	65 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	05	Corpulence	25 %
ÉDU	01	Connaissance	5 %
INT	06	Intuition	30 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées
Impact –1
Points de vie 7
Santé mentale 85

Compétences
Athlétisme 62 %
Dévisager 37 %
Discrétion 80 %
Écouter 87 %
Ennuyer 67 %

Langues
Anglais (langue maternelle) 30 %

Combat
- Lance-pierre 44 %
  Dégâts 1D2–1
- Bagarre 30 %
  Dégâts 1D3–1

Redoutable. Horrible. À six ans, John s'amuse à coup de boules puantes, de pétards, d'encre sur les poignées et de grenouilles dans les baignoires. Lui et sa mère prennent l'Orient-Express pour aller voir son père, un diplomate en poste à Venise. Étant entré à l'école cette année, il est reconnaissable au blazer vert et à la casquette qu'il porte avec fierté.

En cours de jeu, Simon peut déclencher des incidents inquiétants jusqu'à ce que les investigateurs comprennent qu'il en est la cause. Il peut aussi leur poser des questions naïves, mais étrangement pertinentes. D'ailleurs, Simon pourrait aussi être une source d'information, étant invisible aux yeux des adultes. Après tout, il sait très bien passer inaperçu lorsqu'il pose un seau d'eau glacée en équilibre au-dessus d'une porte entrouverte, ou lorsqu'il attend de voir qui va se prendre une douche froide.

Quelqu'un pourrait remarquer des dessins sur les murs d'un couloir, une danse de bonshommes de toutes les couleurs, dont les bras et les jambes partent du bas de la tête. Ils sont l'œuvre de Simon. Une autre fois, un investigateur pourrait apercevoir une ombre verte foncer sur lui au bout d'un couloir et lui rentrer dans l'estomac. Le souffle coupé, il verrait Simon se relever et s'enfuir en s'écriant : « Jean Petit qui danse, de son ventre il danse ! »

Entourage

Mme Amanda Johns

32 ans, mère fatiguée

APP	13	Prestance	65 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 9
Santé mentale 35

Compétences
Athlétisme 30 %
Attraper Simon 22 %
Faire une Patience 73 %
Intimidation 40 %
Punir 65 %

Langues
Anglais (langue maternelle) 80 %

Combat
- Bagarre 38 %
  Dégâts 1D3
- Brosse à cheveux (pour fesser Simon) 96 %
  Dégâts 1D2–1
- Gifle 78 %
  Dégâts 1D3–2

Mlle Mary Baxter

38 ans, gouvernante torturée

APP	10	Prestance	50 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 13
Santé mentale 70

Compétences
Athlétisme 55 %
Attraper Simon 70 %
Ignorer Simon 56 %

Langues
Anglais (langue maternelle) 45 %

Combat
- Bagarre 35 %
  Dégâts 1D3
- Badine 72 %
  Dégâts 1D3–2



Autres

Section du gardien

Connaissances notables

Compétences particulières

Possessions remarquables



Colonel Herring et Madame

Portant une tenue impeccable, une épouse effacée à son bras, le colonel parade dans le train. Bien qu'ayant servi en Inde et en Afrique du Sud, il se plaint à haute voix de ces « saletés d'étrangers », particulièrement si certains investigateurs ne sont pas blancs. Au dîner, il demande de la viande rôtie et un steak à point plutôt que des « plats exotiques ». Ailleurs que dans le wagon-restaurant du Simplon-Orient-Express ou dans un bon club anglais, il passe son repas à se lamenter que la nourriture est trop grasse et trop aillée pour être honnête.

Colonel Andrew Herring

67 ans, militaire anglais à la retraite

APP	13	Prestance	65 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	09	Intuition	45 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 13
Santé mentale 55

Compétences
Athlétisme 37 %
Boire plus que de raison 55 %
Camouflage 15 %
Crédit 50 %
Exercices militaires 75 %
Intimidation 65 %
Protéger sa pension 78 %

Combat
• Bagarre 40 %
Dégâts 1D3
• Revolver .45 60 %
Dégâts 1D10+2

Langues
Anglais (langue maternelle) 50 %

Mme Agnes Herring

66 ans, épouse

APP	11	Prestance	55 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 11
Santé mentale 40

Compétences
Acquiescer 55 %
Aller chercher 68 %
Athlétisme 27 %
Être exploitée 77 %
Pratique artistique (aquarelle) 47 %
S'habiller rapidement 29 %

Combat
•Bagarre 25 %
Dégâts 1D3

Langues
Anglais (langue maternelle) 65 %

Entourage

M. Albert Rumsford

42 ans, domestique dévoué

APP	09	Prestance	45 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 11
Santé mentale 50

Compétences
Athlétisme 20 %
Aider M. Herring à s'habiller rapidement 62 %
Faire les valises 89 %
Faire les commissions 75 %

Langues
Anglais (langue maternelle) 60 %

Combat
• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3

Mlle Annabelle Hawkins

38 ans, bonne de Mme Herring

APP	14	Prestance	70 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 12
Santé mentale 50

Compétences
Athlétisme 37 %
Nettoyer 76 %
Servir Mme Herring 67 %

Langues
Anglais (langue maternelle) 45 %

Combat
• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3



Autres

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

Section du gardien

Connaissances notables

....

....

....

....

....

....

....

Compétences particulières ....

....

....

....

....

....

....

Possessions remarquables

....

....

....

....

....

....

....



Kerim Mahtuk

41 ans, financier turc

APP	15	Prestance	75 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 10
Santé mentale 70

Compétences
Athlétisme 40 %
Baratin 45 %
Comptabilité 89 %
Crédit 85 %
Persuasion 75 %

Combat
• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3

Langues
Allemand 40 %
Anglais 40 %
Arabe 55 %
Bulgare 35 %
Français 45 %
Grec 40 %
Italien 40 %
Perse 35 %
Roumain 50 %
Turc (langue maternelle) 90 %

Financier et patriote turc, Mahtuk est un acteur majeur de l'économie européenne. Il voyage fréquemment à Londres, Paris et Berlin pour le compte de son pays. Grâce à ses talents d'investisseur et de banquier, il a accumulé une richesse inimaginable. Charmant, petit et vif, Mahtuk est doté d'un esprit pénétrant et d'un sens inné des placements lucratifs.

Conformiste de nature, il demande à dormir dans le même lit, s'asseoir sur le même siège et commander les mêmes plats lors de chacun de ses déplacements en Orient-Express, ce que le personnel lui accorde volontiers. En effet, ils admirent les passagers exigeant le meilleur et ayant la culture et le raffinement nécessaires pour l'apprécier.

Entourage

Çürügü Yaryi

37 ans, fidèle garde du corps

APP	10	Prestance	50 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	17	Corpulence	85 %
ÉDU	06	Connaissance	30 %
INT	08	Intuition	40 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées
Impact +1D6
Points de vie 15
Santé mentale 10

Langues
Turc (langue maternelle) 30 %

Compétences
Athlétisme 62 %
Lancer un regard noir 75 %
Suivre les ordres 62 %

Combat
• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3 + 1D6
• Automatique .45 74 %
Dégâts 1D10+2
• Épée lourde (bien aiguisée) 83 %
Dégâts 1D6+1 + 1D6

Yolculuk Tutuyor

26 ans, majordome turc

APP	14	Prestance	70 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 12
Santé mentale 60

Compétences
Athlétisme 27 %
Organiser les voyages 83 %
Servir M. Mahtuk 70 %

Langues
Turc (langue maternelle) 70 %

Combat
• Bagarre 46 %
Dégâts 1D3

Autres

Section du gardien

Connaissances notables

Compétences particulières

Possessions remarquables



Lorna Cambell-Barnes

39 ans, riche veuve américaine

Millionnaire américaine, Lorna est la veuve de John Barnes, un industriel mort il y a trois ans lors d'un accident de chasse. Elle aime le luxe et les voyages, le Simplon-Orient-Express est évidemment son moyen de transport favori. Malgré ses manières parfois brusques et lapidaires, elle n'est pas dépourvue d'humour. Belle, elle sait rester discrète, surtout si son flirt actuel est à bord de l'Express. Elle préfère voyager seule ou en compagnie de son secrétaire particulier, Roger Dipcott.

Excellente cavalière, bonne tireuse, elle collectionne aussi les manuscrits enluminés européens et arabes. Son salon parisien est fréquenté par quantité d'intellectuels d'autant plus bavards et remuants qu'ils ont un coup dans le nez.

APP	13	Prestance	65 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 14
Santé mentale 65

Compétences
Athlétisme 37 %
Bibliothèque 60 %
Comptabilité 30 %
Crédit 85 %
Équitation 76 %
Persuasion 55 %
Psychologie 55 %
Sciences humaines (histoire) 52 %
Sciences occultes 15 %

Langues
Anglais (langue maternelle) 75 %
Français 65 %

Combat
• Bagarre 35 %
Dégâts 1D3 + 1D4
• Fusil .22 70 %
Dégâts 1D6+1
• Fusil de chasse calibre 20 70 %
Dégâts 2D6/1D6/1D3
• 9 mm automatique 80 %
Dégâts 1D10
• Fleuret d'escrime 40 %
Dégâts 1D6 + 1D4

Entourage

Roger Dipcott

27 ans, secrétaire particulier

APP	17	Prestance	85 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 13
Santé mentale 60

Compétences
Amuser Lorna 54 %
Athlétisme 30 %
Plaire à Lorna 88 %
Se faire dicter une lettre 12 %
Langues
Anglais (langue maternelle) 80 %

Combat
• Bagarre 70 %
Dégâts 1D3
• Fleuret d'escrime 62 %
Dégâts 1D6 + 1D4

Gertrude Wentworth

60 ans, servante âgée

APP	08	Prestance	40 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	07	Agilité	35 %
FOR	07	Puissance	35 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 10
Santé mentale 75

Compétences
Athlétisme 17 %
Dormir 96 %
Écouter 08 %
Servir Lorna 45 %
Trouver objet caché 01 %

Combat
• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3

Langues
Anglais (langue maternelle) 80 %



Autres

Section du gardien

Connaissances notables

Compétences particulières

Possessions remarquables



APP	09	Prestance	45 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	07	Puissance	35 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	05	Connaissance	25 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées
Impact –1
Points de vie 11
Santé mentale 45

Compétences
Athlétisme 25 %
Crédit 95 %
Dépenser 57 %
Faire la moue 88 %
Geindre 61 %
Harceler 53 %
Se plaindre 67 %
Tyranniser 36 %

Combat
• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3 – 1

Langues
Anglais (langue maternelle) 25 %
Français 06 %
Latin 08 %

Roger Whipsnade, Lord Palfrey

9 ans, gamin pair du royaume

Roger Lord Palfrey est le jeune héritier du duché du Derbyshire. Atrocement gâté, il insiste pour manger de la glace et du faisan tous les jours. Sans la moindre gêne, il s'enquiert à haute voix des particularités affichées par les autres clients du wagon-restaurant. Une cohorte de serviteurs et de secrétaires à bout de souffle se charge d'aplanir les difficultés devant et derrière lui.

Roger n'est totalement satisfait que lorsqu'il dépense de l'argent. Sa chambre est jonchée de jouets abandonnés, de bibelots et d'autres futilités accumulées lors de ses visites des villes-étapes. Extravagant, il s'attend à avoir le meilleur en toute chose, ce qu'il obtient le plus souvent. Sa mère, tout aussi gâtée que lui, l'attend sur le quai d'une ville au choix du gardien.

Entourage

Armand Applegate

45 ans, majordome, responsable des domestiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 11
Santé mentale 60

Compétences
Athlétisme 30 %
Être attentif 68 %
Gérer le personnel 84 %

Langues
Anglais (langue maternelle) 90 %

Combat
• Bagarre 65 %
Dégâts 1D3

Mlle Karen Lindon

36 ans, gouvernante en chef réservée

APP	12	Prestance	60 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 13
Santé mentale 70

Compétences
Apaiser Roger 65 %
Athlétisme 35 %
Contrôler Roger 12 %
Servir Roger 75 %

Langues
Anglais (langue maternelle) 75 %

Combat
• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3

Autres

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

Section du gardien

Connaissances notables

....
....
....
....
....
....
....

Compétences particulières ....

....
....
....
....
....
....

Possessions remarquables

....
....
....
....
....
....
....





Andre / Andrea Stefani

28 ans, aventurier italien

APP	18	Prestance	90 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 13
Santé mentale 75

Compétences
Athlétisme 65 %
Backgammon 65 %
Baratin 72 %
Conservation agréable 80 %
Discrétion 49 %
Négociation 80 %
Persuasion 56 %
Pratique artistique (chant) 61 %

Langues
Allemand 45 %
Anglais 60 %
Français 55 %
Italien (langue maternelle) 65 %

Combat
• Bagarre 35 %
Dégâts 1D3 + 1D4

Le gardien doit décider si ce personnage est un homme ou une femme. Il pourrait séduire un investigateur, feindre un attachement romantique, lui soustraire une petite ou une grande partie de ses économies, puis le laisser tomber pour un autre passager. D'autres investigateurs peuvent remarque qu'Andre / Andrea dîne en compagnie d'une personne différente chaque soir. Ce gigolo peut être poursuivi par un mari trompé, une femme jalouse, un amant délaissé ou des détectives privés… ce qui entraînera des quiproquos amusants s'il se trouve ressembler comme deux gouttes d'eau à l'un des investigateurs, surtout si les poursuivants ne sont pas très malins.

Entourage

Andre a un serviteur, et Andrea une servante.

Tomas Infuego

23 ans, serviteur

APP	17	Prestance	85 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 9
Santé mentale 35

Compétences
Athlétisme 30 %
Persuasion 74 %
Servir Andre 68 %

Langues
Italien (langue maternelle) 80 %

Combat
• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3
• Revolver .38 67 %
Dégâts 1D10

Mlle Carmina Ferrara

31 ans, servante

APP	17	Prestance	85 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	08	Intuition	40 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 11
Santé mentale 70

Compétences
Athlétisme 40 %
Nettoyer 55 %
Obéir promptement 55 %
Servir Andrea 68 %

Combat
• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3
• Automatique .22 67 %
Dégâts 1D6

Langues
Italien (langue maternelle) 45 %

Autres

Section du gardien

Connaissances notables

Compétences particulières

Possessions remarquables



APP	16	Prestance	80 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	17	Corpulence	85 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées
Impact +1D6
Points de vie 16
Santé mentale 50

Compétences
Athlétisme 32 %
Crédit 50 %
Équitation 79 %
Jauger le bétail 45 %
Manier un lasso 70 %
Métier
- acteur 19 %
- mannequin 80 %
Paraître sincère 85 %

Langues
Anglais (langue maternelle) 45 %
Français 7 %

Combat
• Bagarre 65 %
Dégâts 1D3 + 1D6
• Revolver colt .45 75 %
Dégâts 1D10+2
• Carabine .30 45 %
Dégâts 2D6+3

Biff Baxter

31 ans, star de cinéma américain

Baxter est une grande vedette de cinéma aux États-Unis. Depuis peu, les aventures qu'il partage avec son cheval Foudre sont très populaires en France et en Roumanie. Tous ses films à succès sont des westerns. Il est beau et fonceur, et sa voix ne correspond pas du tout à son physique et à son allure virile. Le gardien peut s'amuser à l'inventer en fonction de ses possibilités vocales. Ayant travaillé comme cow-boy pendant plusieurs années, il réalise lui-même ses cascades. Grand et fort, Baxter n'est ni intelligent, ni bien éduqué, et n'est vraiment pas à sa place en première classe. Son cheval dispose de son propre fourgon. Un agent ou un employé de Baxter peut faire partie des autres inconnus. Leur visite en Europe a pour but de signer un nouveau contrat de distribution pour ses films auprès de Marvel Cinema.

Entourage

M. J. B. Bramwell

42 ans, manager de Biff

APP	09	Prestance	45 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 13
Santé mentale 75

Compétences
Athlétisme 22 %
Mentir de façon convaincante 88 %
Promouvoir ses poulains 65 %
Reconnaître un talent réel 13 %
Sentir une star potentielle 75 %

Combat
• Bagarre 35 %
Dégâts 1D3 + 1D4
• Revolver .38* 58 %
Dégâts 1D10
* dans ses bagages

Langues
Anglais (langue maternelle) 80 %

Mlle Penelope Barnes

26 ans, secrétaire

APP	16	Prestance	80 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 13
Santé mentale 55

Compétences
Athlétisme 30 %
Célébrité par association 76 %
Gérer un emploi du temps 24 %
Tailler les crayons 89 %

Langues
Anglais (langue maternelle) 60 %

Combat
• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3

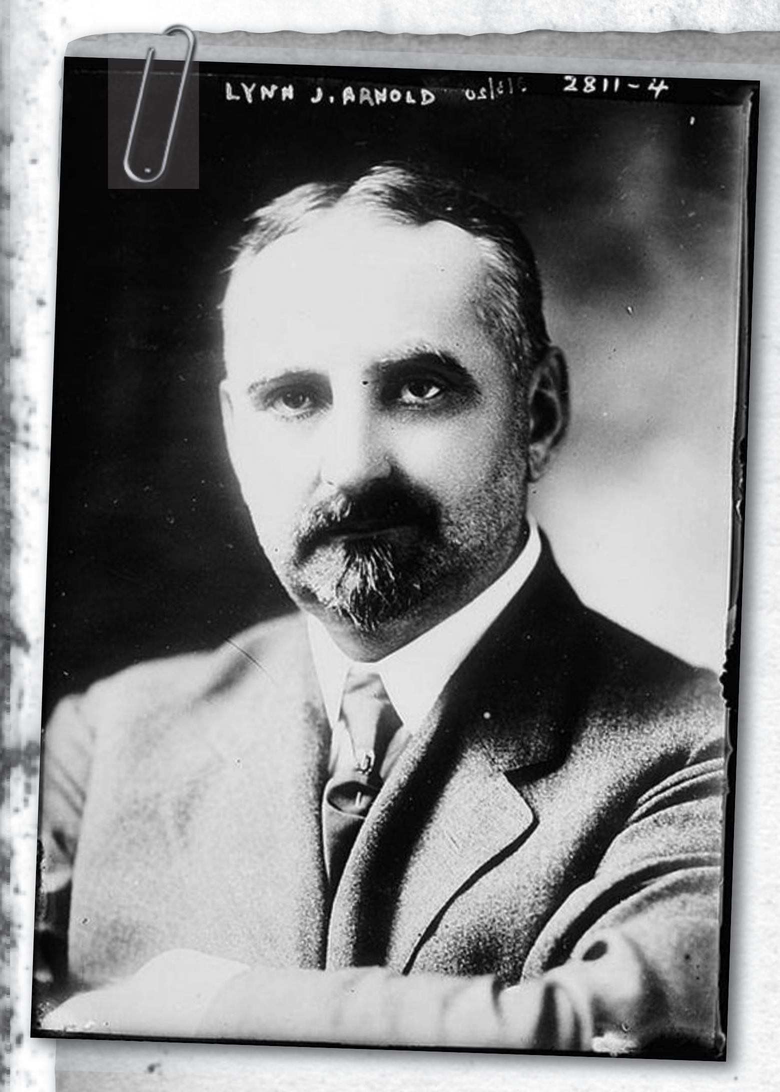
Autres

Section du gardien

Connaissances notables

Compétences particulières

Possessions remarquables



APP	12	Prestance	60 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 13
Santé mentale 55

Compétences

Athlétisme	22 %
Cartographe	25 %
Comptabilité	71 %
Crédit	45 %
Droit	52 %
Écouter	75 %
Estimation des bijoux	45 %
Histoire de l'art	45 %
Persuasion	50 %
Psychologie	59 %
Trouver objet caché	64 %

Langues
Anglais (langue maternelle) 80 %

Combat
• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3

Entourage

M. Albert Swanson

37 ans, assureur et compagnon

APP	11	Prestance	55 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 12
Santé mentale 45

Compétences

Athlétisme	27 %
Bureaucratie	77 %
Détecter les faux	80 %
Jauger les risques	72 %
Rédiger un contrat d'assurance	55 %

Langues
Anglais (langue maternelle) 90 %

Combat
• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3

Humphrey Enderly

52 ans, courtier en assurance

Enderly est un agent d'assurance anglais. De taille modeste mais vigoureux, il doit son teint hâlé à son amour typiquement britannique pour les paysages lointains. La Grèce et la Turquie sont ses destinations favorites, puisqu'il préfère les climats secs et chauds.
Il se rend à Constantinople, où il doit rencontrer un riche client pour assurer un bijou rare qui va faire la tournée des musées européens. Habitué aux longs voyages en train de par sa profession, il paraît détendu et blasé dans les lieux les plus exotiques qui soient. Son métier consiste entre autres à enquêter sur des évènements étranges, des disparitions, des contrefaçons, des vols et des tromperies de toutes sortes.

Autres

Section du gardien

Connaissances notables

Compétences particulières

Possessions remarquables



Seregena Androkovna Rankenberg

24 ans, princesse Romanov

Émigrée depuis 1917, cette aristocrate russe voyage toujours accompagnée d'un aréopage composé d'un amant (beau, fort et prêt à mourir pour elle), d'une secrétaire française, de deux bonnes, d'un valet de pied et de deux barzoïs. Chaque jour, l'exercice de ces lévriers russes consiste à courir le long du couloir de seconde classe, au grand dam des passagers de cette section.

Femme charmante mais retorse (après tout, elle a survécu à des temps particulièrement difficiles), la princesse semble d'abord réservée et hautaine, avant de s'avérer un allié précieux, voire une bonne amie, du moins jusqu'à ce que la politique s'en mêle.

APP	13	Prestance	65 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 10
Santé mentale 80

Compétences
Athlétisme 25 %
Comploter 88 %
Crédit 55 %
Écouter 45 %
Persuader 56 %
Politique 58 %

Langues
Anglais 25 %
Français 50 %
Russe (langue maternelle) 75 %

Combat
• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3
• Derringer .22 (2 coups) 35 %
Dégâts 1D6

Entourage

Vladimir Veslenka

32 ans, amant dévoué

APP	16	Prestance	80 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 14
Santé mentale 70

Compétences
Athlétisme 32 %
Adorer Seregena 83 %
Protéger Seregena 65 %

Langues
Russe (langue maternelle) 70 %

Combat
• Bagarre 45 %
Dégâts 1D3 + 1D4
• 9 mm automatique 70 %
Dégâts 1D10

Marie Rimbaud

28 ans, secrétaire française

APP	12	Prestance	60 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 11
Santé mentale 65

Compétences
Athlétisme 30 %
Gérer un emploi du temps 86 %
Préparer la correspondance 75 %

Langues
Français (langue maternelle) 80 %

Combat
• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3

Autres

Section du gardien

Connaissances notables

Compétences particulières

Possessions remarquables



Agents secrets

Poli et d'une conversation agréable, Roman Petrov est un agent de la Tchéka soviétique (précurseur du NKVD et, plus tard, du KGB). Nikolaï Vasiliev est quant à lui un Russe blanc contre-révolutionnaire. S'il se lie facilement d'amitié, il n'hésite pas ensuite à dévaliser ses nouveaux amis.

Vasiliev se rend à Constantinople (ou à Paris, si les investigateurs vont vers l'ouest) pour négocier des affaires. Petrov a pour ordre de l'éliminer. Ils se connaissent suffisamment bien pour se reconnaître. Lorsqu'ils montent dans le train, ils ne savent pas encore que l'autre est aussi présent. Tous deux ont d'excellentes couvertures. Leur conflit est une bonne source de diversions ou d'évènements inhabituels.

Roman Petrov

36 ans, agent de la Tchéka

APP	13	Prestance	65 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de vie	16
Santé mentale	70

Compétences

Athlétisme	60 %
Écouter	61 %
Intimidation	55 %
Pistage	34 %
Trouver objet caché	49 %

Langues

Anglais	20 %
Russe (langue maternelle)	70 %

Combat

- Bagarre 75 %
  Dégâts 1D3 + 1D4
- Pic à glace 45 %
  Dégâts 1D4 + 1D4, empale
- Automatique .45 80 %
  Dégâts 1D10+2

Nikolaï Vasiliev

41 ans, agent tsariste

APP	14	Prestance	70 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de vie	12
Santé mentale	60

Compétences

Athlétisme	50 %
Écouter	41 %
Trouver objet caché	57 %

Langues

Anglais	35 %
Russe (langue maternelle)	75 %

Combat

- Bagarre 60 %
  Dégâts 1D3 + 1D4
- Pistolet '08 (Luger) 55 %
  Dégâts 1D10

Autres

Section du gardien

Connaissances notables

Compétences particulières

Possessions remarquables



Yves Rostande

47 ans, restaurateur français

APP	11	Prestance	55 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	18	Corpulence	90 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 14
Santé mentale 40

Compétences

Athlétisme	20 %
Comptabilité	30 %
Crédit	60 %
Écouter	45 %
Gastronomie	90 %
Goûter	90 %
Œnologie	90 %
Persuasion	65 %
Psychologie 55 %	
Sciences formelles (chimie)	15 %

Combat
• Bagarre 40 %
Dégâts 1D3 + 1D4
• Couteau de cuisine 40 %
Dégâts 1D6 + 1D4

Langues

Allemand	30 %
Anglais	10 %
Bulgare	45 %
Français (langue maternelle)	75 %
Italien	53 %
Serbe	35 %

Rostande possède un restaurant bien noté par le guide Michelin. Grand voyageur, parlant plusieurs langues, Rostande parcourt le monde à la recherche de nouvelles saveurs. Il emprunte régulièrement le Simplon-Orient-Express pour goûter la cuisine de la péninsule balkanique et profiter des délicieux repas du train.
En effet, Rostande est un admirateur du chef de l'Orient-Express, Paul Deguerre. On le trouve généralement dans le wagon-restaurant, goûtant aux derniers plats. S'il en a l'occasion, il coince Deguerre pour l'entretenir des subtilités de sa carte. Rostande est un homme fort, imposant, méticuleux dans tout ce qu'il entreprend et précis dans ses conversations.

Entourage

Jacques Pouret

24 ans, apprenti chef

APP	10	Prestance	50 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 12
Santé mentale 40

Compétences

Athlétisme	32 %
Établir un menu	35 %
Gastronomie	55 %
Goûter	50 %

Langues
Français (langue maternelle) 80 %

Combat
• Bagarre 35 %
Dégâts 1D3 + 1D4
• Couteau de cuisine 35 %
Dégâts 1D6 + 1D4

Luc Gesparde

35 ans, serviteur attentif

APP	13	Prestance	65 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	08	Intuition	40 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 11
Santé mentale 75

Compétences

Athlétisme	30 %
Être serviable	62 %
Goûter	5 %
Servir le repas	62 %

Langues
Français (langue maternelle) 40 %

Combat
• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3

Autres

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

Section du gardien

Connaissances notables

....
....
....
....
....
....
....

Compétences particulières ....

....
....
....
....
....
....

Possessions remarquables

....
....
....
....
....
....
....



Ronald Lakeby

33 ans, cambrioleur franco-anglais

APP	16	Prestance	80 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	18	Agilité	90 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de vie	12
Santé mentale	65

Compétences

Athlétisme	70 %
Baratin	73 %
Crédit	15 %
Discrétion	79 %
Écouter	65 %
Estimation	80 %
Linguiste	40 %
Métier (mécanicien)	87 %
Psychologie	67 %
Trouver objet caché	59 %

Langues

Allemand	30 %
Anglais	75 %
Espagnol	45 %
Français (langue maternelle)	75 %
Grec	39 %
Italien	35 %

Combat

• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3 + 1D4

Cambrioleur franco-anglais jouissant d'une chance insolente, Lakeby se qualifie de « voleur de la haute ». Travaillant de temps en temps à partir de l'Orient-Express, il fait attention à ne voler qu'en dehors du train, afin de maintenir son alibi et de ne pas se priver de son moyen de fuite.

Séducteur, il parle correctement une demi-douzaine de langues. Si les investigateurs lui semblent riches ou particulièrement naïfs, Lakeby va les aborder pour faire leur connaissance. L'Orient-Express lui sert d'appât pour trouver ses prochaines victimes.

Autres

Section du gardien

Connaissances notables

Compétences particulières

Possessions remarquables

Dr Vincenzo Gaspari

45 ans, médecin italien

En tant que doyen adjoint d'une prestigieuse école de médecine du nord de l'Italie, Gaspari se rend régulièrement dans des conférences et rendez-vous privés pour découvrir de nouveaux traitements et techniques médicales. L'Orient-Express est à la fois rapide et fiable. Malgré sa richesse, Gaspari voyage actuellement en deuxième classe, estimant qu'acheter un ticket de première serait une perte d'argent. Grand, d'âge moyen et protocolaire dans ses manières, c'est un bon docteur et un véritable humaniste.

APP	08	Prestance	40 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de vie	12
Santé mentale	50

Compétences

Athlétisme	37 %
Crédit	50 %
Médecine	75 %
Persuasion	45 %
Premiers soins 86 %	
Psychologie	49 %
Sciences de la vie	
- biologie	55 %
- pharmacologie	51 %
Sciences formelles (chimie)	27 %
Trouver objet caché	53 %

Langues

Français	40 %
Italien (langue maternelle)	80 %
Latin	50 %

Combat

• Bagarre	25 %
Dégâts 1D3	

Entourage

Dr Antonio Visconti

42 ans, compagnon de voyage

APP	10	Prestance	50 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	13
Santé mentale	60

Compétences

Athlétisme	32 %
Premiers soins	60 %
Médecine	60 %
Sciences de la vie	
- biologie	58 %
- pharmacologie	60 %

Langues

Italien (langue maternelle)	95 %

Combat

• Bagarre	25 %
Dégâts 1D3	



Autres

Section du gardien

Connaissances notables

Compétences particulières

Possessions remarquables



Lady Margaret Bramwell

62 ans, noble anglaise

APP	12	Prestance	60 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	9
Santé mentale	55

Compétences

Athlétisme	22 %
Crédit	70 %
Jouer au bridge	71 %
Pouponner ses chats	93 %
Rumeurs	65 %

Langues

Anglais (langue maternelle)	65 %
Français	20 %

Combat*

• Bagarre	25 %
Dégâts 1D3	

* Charlotte et Emily défendent Lady Bramwell (cf. ci-dessous).



Le compartiment de Lady Margaret est occupé par ses deux compagnons adorés : Charlotte et Emily. Portant des diamants sur leurs colliers, ces chats siamois sont aussi gâtés que méchants. Ils se plaignent quand on ne s'occupe pas d'eux, griffent les chevilles, déchirent les bas de soie et jouent avec les cravates. On peut retrouver de petits objets précieux dans leurs paniers, ou des passeports et des visas déchirés dans leurs litières (une chacun, bien sûr). S'ils sont là pour apporter une touche d'humour, le gardien ne doit pas hésiter à faire connaître un sort horrible à l'un de ces rusés matous.

Entourage

Gertrude Rosewater

48 ans, servante

APP	11	Prestance	55 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	10
Santé mentale	50

Compétences

Athlétisme	30 %
Attraper Charlotte ou Emily	55 %
Nettoyer	77 %
Nourrir des chats	61 %

Combat

• Bagarre	25 %
Dégâts 1D3	

Langues

Anglais (langue maternelle)	45 %

Charlotte

Chat siamois

CON	06	Endurance	30 %
DEX	21	Agilité	99 %
FOR	04	Puissance	20 %
TAI	04	Corpulence	20 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	–2
Points de vie	5
Déplacement	10

Compétences

Athlétisme	52 %
Faire le gros dos	75 %
Refuser de manger	88 %

Combat

• Griffes	65 %
Dégâts 1D2	

Emily

Chat siamois

CON	05	Endurance	25 %
DEX	19	Agilité	95 %
FOR	05	Puissance	25 %
TAI	04	Corpulence	20 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	–2
Points de vie	4
Déplacement	10

Compétences

Athlétisme	45 %
Faire le gros dos	70 %
Refuser de manger	94 %

Combat

• Griffes	75 %
Dégâts 1D2	

Autres

Section du gardien

Connaissances notables

Compétences particulières

Possessions remarquables



APP	14	Prestance	70 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	17	Corpulence	85 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 15
Santé mentale 90

Compétences
Athlétisme 22 %
Bibliothèque 42 %
Crédit 35 %
Médecine 34 %
Persuasion 34 %
Premiers soins 73 %
Sciences formelles (pharmacopée) 17 %
Sciences humaines (histoire) 53 %

Langues
Anglais (langue maternelle) 65 %

Combat
• Bagarre 50 %
Dégâts 1D3 + 1D4

Homer Banner

33 ans, journaliste et écrivain américain

Rédacteur pour diverses publications américaines, Banner n'a guère les moyens de se payer un billet de première classe, mais il estime que l'Orient-Express est le meilleur moyen de traverser l'Europe. Il note toutes ses impressions sur les nations, les peuples et le train lui-même. Grand, chauve et doté d'une pomme d'Adam proéminente, Banner est aussi bavard qu'ignorant, parfois naïf. Les gens ont heureusement rarement le cœur de tirer profit de sa bienveillance.

Ayant servi dans un hôpital durant la Grande Guerre, il a appris quoi faire en cas d'urgence. Ses nombreux remèdes venus de la campagne de Caroline du Nord sont apparemment efficaces, s'il trouve les ingrédients nécessaires. Son costume fripé déborde de crayons, de carnets et de feuilles de papier pliées en quatre, noircies de griffonnages. Il est incroyablement chanceux.

Entourage

Mme Margaret Banner

30 ans, épouse fidèle

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 10
Santé mentale 40

Compétences
Athlétisme 30 %
Paraître cultivée 5 %
Parler de tout et de rien 75 %
Peinture à l'huile 26 %

Langues
Anglais (langue maternelle) 60 %

Combat
• Bagarre 25 %

Autres

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

Section du gardien

Connaissances notables

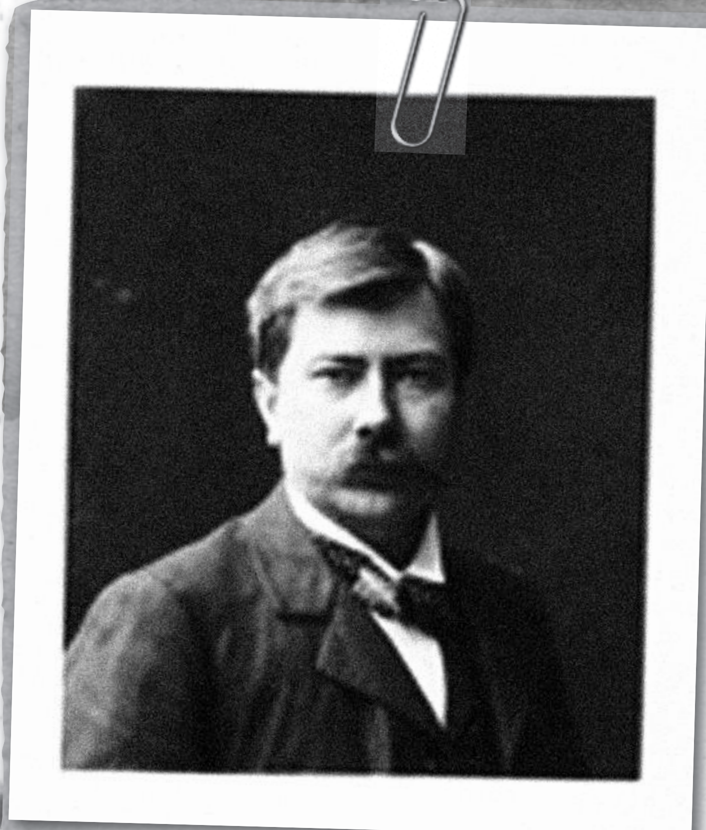
....
....
....
....
....
....
....

Compétences particulières ....

....
....
....
....
....
....

Possessions remarquables

....
....
....
....
....
....
....



APP	10	Prestance	50 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 10
Santé mentale 45

Compétences
Athlétisme 27 %
Comptabilité 48 %
Sciences humaines (histoire) 30 %
Connaissance des trains 90 %

Combat
• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3

Langues
Anglais (langue maternelle) 60 %
Lecture des horaires ferroviaires français 27 %

Walter Partridge

40 ans, expert en trains anglais

Véritable connaisseur des trains, Walter est capable de réciter les horaires par cœur et de décliner les différents types de locomotives et de voies. Comptable dans le Yorkshire, petit et plutôt calme de nature, il déborde d'énergie dès qu'il parle de trains. Des Américains trouveront son accent anglais quasiment incompréhensible.

Ayant économisé depuis des années pour monter dans le plus célèbre des trains, l'Orient-Express, il passe tout son temps à contempler sa mécanique ou à discuter de détails avec le personnel passant à sa portée. Quand le train s'arrête, Walter ne sait pas s'il est en France ou en Turquie. Il longe la plate-forme d'un bout à l'autre, inspectant la locomotive ou le dessous des voitures. Sous le bras, un porte-documents plein de feuilles volantes rassemblant des données passionnantes (à ses yeux) sur les chemins de fer. Il est impossible de le faire parler d'autre chose, à l'exception peut-être de la comptabilité. S'il peut être utile sur ces deux sujets, il ne sait rien à propos de l'Orient-Express que l'on ne peut apprendre en parlant à son personnel.

Entourage

Allen Carmichael

28 ans, serviteur engagé pour le voyage

APP	10	Prestance	50 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 10
Santé mentale 50

Compétences
Athlétisme 27 %
Commander des plats 57 %
Compiler des données sur les trains 31 %

Langues
Anglais (langue maternelle) 45 %

Combat
• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3

Autres

Section du gardien

Connaissances notables

Compétences particulières

Possessions remarquables



APP	12	Prestance	60 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	07	Agilité	35 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 13
Santé mentale 50

Compétences
Athlétisme (esquiver) 17 %
Baratin 23 %
Estimer le prix des vêtements et des bijoux 70 %
Jauger de la classe sociale 65 %
Jouer au tennis 33 %
Métier (rédactrice) 45 %
Pratique artistique (piano) 24 %
Rêver 21 %
Trouver objet caché 31 %

Combat
• Bagarre 2 5 %,
Dégâts 1D3 + 1D4

Langues : Anglais (langue maternelle) 60 %

Kay Montague

29 ans, arriviste

M[lle] Montague est en bas de l'échelle sociale, mais elle n'a aucune intention d'y rester. Souhaitant s'entourer de la meilleure compagnie possible, elle prend souvent l'Orient-Express. Rien ne la rendrait plus heureuse que d'être traitée comme une amie et une égale par n'importe quel passager de première classe. Hélas, son salaire de rédactrice à Londres ne lui permet pas d'acheter un billet de cette section. Mais alors, comment peut-elle espérer obtenir un titre, la richesse ou au moins la reconnaissance ? La cocaïne et l'alcool n'ont rien donné. Le mariage est une solution, comme le chantage ou le vol. Qui peut prédire quelles occasions se présenteront ? Grande et maigre, parfois déprimée, il lui arrive de dévoiler ses rêves en parlant trop vite. En effet, pour se protéger de ses perceptions erratiques, elle est prompte à snober les personnes ne rentrant pas dans le moule souhaité.

Sous son vernis élitiste et son égoïsme se cache une personne agréable et de bonne volonté.

Entourage

Amy Van Patton

27 ans, autre arriviste

APP	13	Prestance	65 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 12
Santé mentale 70

Compétences
Athlétisme 30 %
Glousser 47 %
Jauger la classe sociale 50 %
Rumeurs 69 %

Langues
Anglais (langue maternelle) 60 %

Combat
• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3 + 1D4

Autres

Section du gardien

Connaissances notables

Compétences particulières

Possessions remarquables



APP	11	Prestance	55 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 12
Santé mentale 70

Compétences
Athlétisme 58 %
Crédit (apparent) 40 %
Écouter 41 %
Équitation 40 %
Jouer au tennis 51 %
Psychologie 34 %
Sciences occultes 26 %
Ski 42 %

Langues
Anglais (langue maternelle) 75 %

Combat
• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3

Daisy Cannon

22 ans, héritière américaine

Issue de la grande bourgeoisie américaine, Mlle Cannon a des désirs parfaitement opposés à ceux de Kay Montague. Vivant sa richesse et son statut comme un poids, elle rêve d'un confort ordinaire, sans obligations au milieu de gens capables d'émotions non feintes. Blasée par le luxe, mais effrayée par l'inconnu, elle a réservé une place en deuxième classe. Ce projet, qui paraîtrait futile à ses amis, la satisfait. Dans le train, elle peut faire des rencontres anonymes et sûres. Si elle est particulièrement émue par une histoire qu'on lui raconte, elle demande par télégraphe à ses avocats londoniens de virer de l'argent au malheureux.

Son charme et sa gaieté font oublier ses traits ordinaires et ses vêtements sobres. S'intéressant un peu à l'occultisme pour se distraire, elle fréquente des diseuses de bonne aventure et, surtout, des médiums. Rien n'est plus excitant qu'une bonne séance.

Entourage

Matilda Simpson

32 ans, servante au comportement maternel

APP	13	Prestance	65 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 9
Santé mentale 35

Compétences
Athlétisme 30 %
Froncer les sourcils 76 %
Rendre compte à la mère de Daisy 83 %
Suivre Daisy 32 %

Langues
Anglais (langue maternelle) 80 %

Combat
• Bagarre 62 %
Dégâts 1D3
• Gifle 62 %
Dégâts 1D3–2

Sam Miller, détective privé

29 ans, garde du corps discret

APP	10	Prestance	50 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 13
Santé mentale 55

Compétences
Athlétisme 32 %
Discrétion 68 %
Garder un secret 71 %
Rendre compte à la mère de Daisy 65 %

Combat
• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3 + 1D4
• Automatique .45 70 %
Dégâts 1D10+2

Langues
Anglais (langue maternelle) 60 %

Autres

Section du gardien

Connaissances notables

Compétences particulières

Possessions remarquables



APP	13	Prestance	65 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	19	Volonté	95 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 13
Santé mentale 95

Compétences
Athlétisme 25 %
Cuisiner la bouillabaisse 90 %
Baratin 67 %
Sciences occultes 35 %
Persuasion 35 %
Psychologie 40 %

Langues
Allemand 35 %
Anglais 25 %
Français (langue maternelle) 70 %

Combat
• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3
• Derringer .22 (un coup) 32 %
Dégâts 1D6

Sortilèges : Contacter les morts

Madame Arcane

53 ans, médium de Marseille

Madame Arcane, alias Blanche Goulart, est une femme ronde et joyeuse d'une cinquantaine d'années. La mort de son mari, le capitaine Édourd Goulart, lui a laissé une fortune confortable et un certain vide dans sa vie. Elle a enchaîné les séances pour reparler à son amour perdu. Lorsqu'elle a enfin réussi, elle a découvert son propre don. Si le gardien le souhaite, feu le capitaine Goulart peut être son guide spirituel de prédilection.
Suivant les instructions d'Édouard, elle a choisi le sobriquet « madame Arcane » pour sa nouvelle profession. Malgré le décorum, c'est une authentique médium, qui se laisse parfois submerger par les émotions et les nouvelles que les esprits envoient à ses clients. Si les investigateurs la consultent, ils reçoivent des avertissements vagues concernant les périls à venir, qu'ils ne comprennent qu'après coup. Elle les prévient que « des ombres noires et menaçantes » planent au-dessus d'eux. Par son intermédiaire, un gardien peut communiquer des indices aux investigateurs ou leur annoncer un danger à venir.

Entourage

Cybelle Francis

26 ans, assistant médium

APP	15	Prestance	75 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 11
Santé mentale 80

Compétences
Athlétisme 27 %
Contacter les morts 12 %
Métier (assistant médium) 57 %
Sciences occultes 20 %

Langues
Français (langue maternelle) 60 %

Combat
• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3
• Derringer .22 (un coup) 60 %
Dégâts 1D6

Marjorie Endicott

42 ans, servante et confidente

APP	10	Prestance	50 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 10
Santé mentale 70

Compétences
Athlétisme 27 %
Faire la conversation 76 %
Nettoyer 52 %
Placer des décorations ésotériques 52 %

Langues
Français (langue maternelle) 45 %

Combat
• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3



Autres

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

Section du gardien

Connaissances notables

....
....
....
....
....
....
....

Compétences particulières ....

....
....
....
....
....
....

Possessions remarquables

....
....
....
....
....
....
....



Doreen O'Bannon

33 ans, invalide irlandaise

APP	04	Prestance	20 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 10
Santé mentale 31

Compétences
Athlétisme 20 %
Se cacher 42 %
Médecine 10 %

Langues
Anglais (langue maternelle) 75 %

Combat
• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3

Habillée en noir de la tête aux pieds, y compris un petit chapeau, un voile et de longs gants en satin, Mlle O'Bannon ne parle à personne à bord. Fille unique de Michael O'Bannon, un riche armateur irlandais, elle souffre d'une irritation de la peau débilitante qui touche tout son corps. Elle se rend en Turquie pour une cure thermale, ou en revient. Dans sa chambre, on trouve des pots de crèmes dégageant des odeurs étranges et plusieurs rouleaux de bandages. Elle est accompagnée par une infirmière chargée de ses soins et un jeune serviteur qui lui apporte ses repas.

Entourage

Alice O'Malley

43 ans, infirmière prévenante

APP	13	Prestance	65 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 12
Santé mentale 65

Compétences
Athlétisme 30 %
Premiers soins 75 %
Médecine 60 %
Sciences formelles (pharmacopée) 45 %

Langues
Anglais (langue maternelle) 90 %

Combat
• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3

Jim Allen

19 ans, serviteur dévoué

APP	10	Prestance	50 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	05	Connaissance	25 %
INT	04	Intuition	40 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 13
Santé mentale 60

Compétences
Aller chercher 85 %
Athlétisme 30 %
Défendre Doreen 53 %
Faire les commissions 65 %

Langues
Anglais (langue maternelle) 25 %

Combat
• Bagarre 70 %
Dégâts 1D3 + 1D4



Autres

Section du gardien

Connaissances notables

Compétences particulières

Possessions remarquables



François Laverge

26 ans, amoureux au cœur brisé

APP	14	Prestance	70 %
CON	50	Endurance	50 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de vie	12
Santé mentale	24

Compétences

Admirer Mallarmé	55 %
Athlétisme	27 %
Bibliothèque	65 %
Crédit	45 %
Discuter des œuvres de Racine	71 %
Fumer une Gauloise	80 %
Rédaction d'essais	70 %

Combat

• Bagarre	50 %
Dégâts 1D3 + 1D4	

Langues

Allemand	55 %
Anglais	27 %
Français (langue maternelle)	90 %

Intellectuel français au caractère ombrageux, François porte de beaux costumes noirs ou gris anthracite. Assis dans le salon ou le restaurant, il regarde par la fenêtre, pensif, relisant encore et encore la même page de *La Chair et le Sang*. Il repousse les tentatives de conversations en faisant des réponses molles et à moitié inaudibles. Si on insiste, il peut dire qu'il n'est pas heureux et qu'il préfère rester seul. Si l'on persévère, il saisit la main ou le manteau d'un investigateur, en s'écriant : « Pourquoi m'a-t-elle fait ça ? »

Les détails de l'histoire de M. Laverge sont laissés à la discrétion du gardien. Durant le voyage, à moins qu'une investigatrice ne l'ait pris sous son aile, un investigateur peut le voir sauter dans le vide, sans rien pouvoir y faire.

Autres

Section du gardien

Connaissances notables

Compétences particulières

Possessions remarquables



Jean Pourvois

55 ans, industriel français

APP	09	Prestance	45 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	17	Agilité	85 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de vie	10
Santé mentale	50

Compétences

Athlétisme	42 %
Conception d'objets à la mode	65 %
Estimer la qualité du cuir	80 %
Métier (directeur d'usine)	78 %
Persuasion	43 %

Combat

• Bagarre	25 %
Dégâts 1D3 + 1D4	

Langues

Allemand	38 %
Anglais	30 %
Français (langue maternelle)	70 %
Turc	30 %

M. Pourvois tient un magasin à Paris, où il vend des objets en cuir. Il se déplace régulièrement en Italie et en Turquie pour examiner et acheter des peaux. Portant des vêtements simples et clairs, il boit son café seul, si possible, frottant des échantillons de cuir ou leur donnant de drôles de formes à coups de dents. S'il se rend compte qu'on l'observe, il fait un clin d'œil avec un sourire suffisant. Appréciant les jolies femmes, il a la mauvaise habitude de leur mettre la main aux fesses lorsqu'il les croise dans les couloirs étroits du train.

Entourage

Fifi du Louvre

33 ans, prostituée lasse

APP	12	Prestance	60 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	10
Santé mentale	45

Compétences

Athlétisme (esquiver)	37 %
Métier (prostituée)	78 %
Persuasion	85 %
Trouver objet caché	62 %

Langues

Français (langue maternelle)	45 %

Combat

• Bagarre	45 %
Dégâts 1D3	
• Couteau à cran d'arrêt	45 %
Dégâts 1D4	
• Revolver .22	55 %
Dégâts 1D6	

Jacques Artaud

44 ans, serviteur las

APP	09	Prestance	45 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	06	Connaissance	30 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de vie	12
Santé mentale	55

Compétences

Athlétisme	25 %
Métier (blanchisseur)	15 %
Sarcasme	80 %
Nettoyer	40 %

Langues

Français (langue maternelle)	30 %

Combat

• Bagarre	25 %
Dégâts 1D3 + 1D4	

Autres

Section du gardien

Connaissances notables

Compétences particulières

Possessions remarquables



Franklin Myers

37 ans, antiquaire américain

Cet antiquaire américain semble nerveux et à bout de nerfs. Et il y a de quoi. L'année dernière, il a acquis un exemplaire du *Unausprechlichen Kulten* de Von Junzt. Il a alors fait ce qui lui apparaît maintenant comme une erreur : il l'a lu et a tenté de contacter Tsathoggua à l'aide d'un sort décrit dans l'ouvrage. Depuis, son sommeil est troublé par d'horribles rêves. Il est sur le point de craquer. Il espère trouver en Hongrie la pierre noire mentionnée par Von Junzt, afin de lever sa malédiction.

Il porte le livre dans un attaché-case enchaîné à son poignet. Chaque nuit, il barre la porte de son compartiment, entassant les valises contre elle, bien qu'il le partage avec d'autres personnes. Il s'agite dans son sommeil, marmonnant en allemand et dans d'autres langues. Régulièrement, il se réveille en hurlant, terrifié par les cauchemars qui sapent son équilibre mental.

Seul le gardien peut déterminer si Myers va réussir ou si les sbires de Tsathoggua parviendront à réclamer le livre. Si les investigateurs n'offrent pas leur aide, un matin, on découvrira un sac froissé et percé de dizaines de trous, contenant des ossements… la peau de Franklin (perte de 1/1D4 points de Santé mentale).

APP	12	Prestance	60 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 11
Santé mentale 23

Compétences
Athlétisme 25 %
Bibliothèque 70 %
Estimer l'authenticité d'un manuscrit 74 %
Mythe de Cthulhu 15 %
Sciences humaines
- archéologie 41 %
- histoire 60 %

Langues
Allemand 51 %
Anglais (langue maternelle) 80 %
Latin 65 %

Combat
• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3
• Revolver .32 30 %
Dégâts 1D8

Sortilèges : Contacter Tsathoggua

Autres

Section du gardien

Connaissances notables

Compétences particulières

Possessions remarquables



APP	10	Prestance	50 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	10
Santé mentale	65

Compétences

Athlétisme	27 %
Bibliothèque	40 %
Comptabilité	40 %
Crédit	40 %
Culture artistique	40 %
Discrétion	40 %
Estimation	45 %
Intimidation	35 %
Persuasion	40 %
Pratique artistique (écriture)	70 %
Sciences humaines	
- archéologie	20 %
- histoire	50 %
Trouver objet caché	58 %

Langues

Allemand	30 %
Anglais (langue maternelle)	95 %
Français	50 %
Grec ancien	10 %
Italien	25 %
Latin	20 %

Combat

• Bagarre	25 %
Dégâts 1D3,	

Patrick Jensen

42 ans, écrivain voyageur

Jensen gagne sa vie en écrivant sur l'art, l'architecture et les voyages. Il est l'auteur du *Guide du voyageur à bord de l'Orient-Express*, ce qu'il n'admettra que sous la pression, considérant ce travail de commande comme un ratage humiliant. Pédant et austère, Jensen étudie constamment les gens autour de lui, les verres et les couverts, comme s'il jaugeait leur propreté. Son amour de l'art et des antiquités est contrebalancé par un mépris pour la modernité et la nouveauté.

Autres

Section du gardien

Connaissances notables

Compétences particulières

Possessions remarquables



APP	10	Prestance	50 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 13
Santé mentale 45

Compétences
Athlétisme 20 %
Baratin 65 %
Faire preuve de courtoisie 75 %
Négociation 60 %
Persuasion 55 %
Trouver objet caché 52 %

Combat
• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3

Langues
Allemand 25 %
Anglais 31 %
Bulgare 44 %
Français (langue maternelle) 65 %
Italien 40 %

René Clément (personnel)

50 ans, contrôleur en chef

Grand et sévère, le contrôleur en chef perd ses cheveux, qu'il gomine et peigne sur son crâne. Son seul luxe est son eau de Cologne. Clément ne se permettra jamais de jeter un œil à l'intérieur des bagages des passagers, mais tous les mystères qu'ils renferment sûrement exercent sur lui une fascination sans fin.

À l'occasion, il peut parler aux passagers de bagages inhabituels, de valises mal équilibrées ou de caisses particulièrement lourdes. Il ne pense pas à mal et n'a pas l'intention d'être indiscret, mais sa curiosité reste forte.

Entourage

Armand Chavelle

28 ans, assistant

APP	12	Prestance	60 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 10
Santé mentale 50

Compétences
Assister René 78 %
Athlétisme 30 %
Baratin 26 %
Persuasion 30 %

Langues
Français (langue maternelle) 60 %

Combat
• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3

Ricard Allou

25 ans, un autre assistant

APP	10	Prestance	50 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 11
Santé mentale 75

Compétences
Assister René 35 %
Athlétisme 30 %
Baratin 70 %
Persuasion 62 %

Langues
Anglais (langue maternelle) 55 %

Combat
• Bagarre 25 %
Dégâts 1D3



Autres

Section du gardien

Connaissances notables

Compétences particulières

Possessions remarquables



APP	10	Prestance	50 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	07	Volonté	35 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	12
Santé mentale	35

Compétences

Athlétisme	37 %
Discrétion	52 %
Écouter	58 %
Psychologie	69 %
Trouver objet caché	67 %

Langues

Anglais	63 %
Français (langue maternelle)	75 %
Néerlandais	32 %

Combat

• Bagarre 65 %
Dégâts 1D3

Pierre Marchand (personnel)

37 ans, contrôleur

Marchand est un contrôleur. Mince et doté d'un flegme à toute épreuve, il n'est pas très causant. La nuit, il tient son poste à l'extrémité d'une voiture de première classe. Prêt à répondre aux appels, il se plonge dans des romans d'aventures se déroulant dans les colonies françaises en Afrique. Marchand n'est pas doué pour faire la conversation, préférant observer les gens de loin. Se considérant comme un étudiant de la nature humaine, il se souvient avec précision du comportement des passagers et des évènements de chaque nuit.

Autres

Section du gardien

Connaissances notables

Compétences particulières

Possessions remarquables



APP	12	Prestance	60 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de vie	12
Santé mentale	55

Compétences

Athlétisme	32 %
Estimer le temps de préparation des plats	88 %
Pratique artistique	
- chant	18 %
- danse	26 %
- mal raconter des blagues	67 %
- ventriloquie	31 %
Psychologie	89 %
Servir en passant inaperçu	77 %

Langues

Anglais (langue maternelle)	75 %
Français	39 %
Italien	41 %

Combat

• Bagarre	25 %
Dégâts 1D3 + 1D4	

Lorenzo Bercé (personnel)

22 ans, serveur ambitieux

Banni du milieu des théâtres londoniens pour des motifs scabreux, Harold Smith (de Leighton Buzzard, Angleterre) ne s'est pas découragé. Sous un autre nom, il a fait le siège des producteurs parisiens, même si les pourboires ne sont pas aussi élevés que sur l'Orient-Express. Hélas, ni Smith ni Bercé n'ont eu l'heur de plaire au public. Toutefois, Bercé est un excellent serveur. L'un des investigateurs a le même nom qu'un célèbre artiste parisien. Espérant se placer, Bercé le suit à la trace. Lorsqu'il est seul avec lui (ou elle), il danse avec son balai, embrasse les serpillières et s'agenouille pour pousser la chansonnette.

Autres

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

Section du gardien

Connaissances notables

....
....
....
....
....
....
....

Compétences particulières ....

....
....
....
....
....
....

Possessions remarquables

....
....
....
....
....
....
....



Paul Deguerre (personnel)

49 ans, chef-cuisinier

APP	12	Prestance	60 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 14
Santé mentale 80

Compétences
Aiguiser ses couteaux 92 %
Apprécier les vins français 96 %
Athlétisme 32 %
Cuisine
- brasserie 88 %
- légumes 90 %
- omelette 96 %
- pain 94 %
- poisson 92 %
- poulet 93 %
- sauce 99 %
- sommelier 96 %
- soufflé 99 %
- soupe 89 %
- viande rouge 90 %

Psychologie 51 %

Langues
Anglais 29 %
Chinois (mandarin) 21 %
Français (langue maternelle) 80 %
Italien 35 %

Combat
- Bagarre 65 %
  Dégâts 1D3 + 1D4
- Couteau de cuisine 65 %
  Dégâts 1D6 + 1D4
- Bouteille (lancée) 78 %
  Dégâts 1D3–1 + 1D2

Chef renommé, Deguerre est un homme mince et agile, aux gestes précis et décidés, qui a trouvé l'inspiration dans les limitations de sa petite cuisine roulante. Bien que protégée par ses moustaches soigneusement entretenues, son immense fierté professionnelle reste fragile. Certains voyages le laissent tremblant de rage. Toutefois, il reçoit quasiment toutes les insultes sans y réagir. Parmi les gourmets d'Europe, Deguerre est considéré comme l'un des meilleurs chefs du monde civilisé.

Entourage

Richard Montalou

33 ans, chef-en-second

APP	11	Prestance	55 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de vie 11
Santé mentale 65

Compétences
Athlétisme 32 %
Cuisine
- pain 85 %
- sauce 90 %
- soufflé 88 %
- soupe 80 %

Langues
Français (langue maternelle) 80 %

Combat
- Couteau de cuisine 80 %
  Dégâts 1D6 + 1D4

Jean Renour

28 ans, chef pâtissier

APP	10	Prestance	50 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de vie 12
Santé mentale 70

Compétences
Athlétisme 32 %
Cuisine
- garniture 55 %
- pâtisserie 75 %

Langues
Français (langue maternelle) 45 %

Combat
- Bagarre 75 %
  Dégâts 1D6

Autres

Section du gardien

Connaissances notables

Compétences particulières

Possessions remarquables



APP	16	Prestance	80 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de vie	14
Santé mentale	85

Compétences

Athlétisme	30 %
Écouter	43 %
Faire des jeux de mots	65 %
Négociation	75 %
Persuasion	68 %
Psychologie	54 %
Ski	76 %
Trouver objet caché	56 %

Langues

Allemand	50 %
Anglais	30 %
Français (langue maternelle)	65 %
Suédois	54 %

Combat

• Bagarre	25 %
Dégâts 1D3 + 1D4	

Émile Duchamps (personnel)

33 ans, contrôleur

Duchamps est un contrôleur jovial et affable, d'une trentaine d'années. Sa nature sympathique lui vaut une approbation unanime. Les exigences les plus extrêmes et les conduites les plus impolies ne viennent jamais à bout de ses réserves de charme et de bonne humeur. Calme et concentré durant son quart, il est toujours prêt à aider les passagers. Rêvant d'être une star du cinéma, Duchamp est fasciné par Biff Baxter. Mais il préfère l'admiration que lui vaut son poste de contrôleur à bord du fameux Orient-Express.

Autres

Section du gardien

Connaissances notables

Compétences particulières

Possessions remarquables

Investigateurs

Les PNJ suivants sont tous des personnages joueurs potentiels, au cas où des remplaçants s'avéreraient nécessaires. Les six premiers sont ceux des joueurs de Bradford, dont les parties ont été enregistrées et sont écoutables sur le site Yog-Sothoth.com. Les six autres ont été créés par des contributeurs de notre projet de financement participatif.

Colonel Neville « Never » Goodenough

65 ans, colonel (du génie) à la retraite



APP	12	Prestance	60 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de vie	13
Santé mentale	80

Compétences

Athlétisme	35 %
Conduite	45 %
Crédit	60 %
Droit	50 %
Intimidation	45 %
Métier	
- mécanicien	35 %
- superviseur technique	65 %
Négociation	37 %
Orientation	50 %
Persuasion	60 %
Sciences de la vie	
- histoire naturelle	22 %

Langues

Afrikaans	55 %
Anglais (langue maternelle)	95 %

Combat

• Armes d'épaule	30 %
• Armes de poing	40 %
• Bagarre	35 %
Dégâts 1D3 + 1D4	
• Canne	35 %
Dégâts 1D6 + 1D4	

Notes

Le colonel Goodenough a entrepris ce trajet en l'honneur de son épouse récemment décédée, Lily, qui aimait voyager. Boitant de la jambe gauche, il porte une canne au pommeau sculpté. Le colonel bavarde volontiers avec les personnes prêtes à l'écouter. Il leur raconte les nombreuses anecdotes qu'il a accumulées lors de ses années en Afrique, commençant par les guerres anglo-zouloues et finissant par la Grande Guerre. Ayant vu pire pendant la guerre (même s'il ne précise jamais laquelle), il reste d'un stoïcisme remarquable quels que soient les désastres qui lui tombent dessus. Le colonel ne supporte pas les imbéciles. Il interviendra s'il est témoin d'actes qu'il considère comme cruels ou lâches.

Historique

Description : un gros nez et une large moustache en guidon.
Idéologie et croyances : les bonnes manières et l'esprit sportif sont les marques d'un vrai gentilhomme.
Personnes importantes : son épouse récemment décédée, Lily.
Traits : stoïque.
Blessures et cicatrices : boite suite à une blessure reçue durant la guerre.

Autres

Section du joueur

Connaissances notables

Compétences particulières

Possessions remarquables

Mme Elisabeth « Betty » Sunderland, alias le Renard argenté

54 ans, égyptologue et propriétaire d'un magasin d'antiquités



APP	08	Prestance	40 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	18	Agilité	90 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de vie	15
Santé mentale	70

Compétences

Athlétisme	45 %
Crédit	56 %
Discrétion	30 %
Métier	
- antiquaire	40 %
- serrurier	90 %
Négociation	60 %
Persuasion	30 %
Psychologie	20 %
Sciences de la vie	
- histoire naturelle	30 %
Sciences humaines	
- anthropologie	60 %
- archéologie	60 %
- histoire	50 %
Sciences occultes	25 %
Trouver objet caché	60 %

Langues

Anglais (langue maternelle)	95 %
Hiéroglyphes égyptiens	31 %

Combat

• Bagarre	25 %
Dégâts 1D3 + 1D4	

Notes

Veuve et chef de famille, Betty Sunderland emprunte l'Orient-Express pour rendre visite à sa nièce, à Istanbul. Betty est accompagnée par sa secrétaire, souffre-douleur et dame de compagnie, Grace Murphy. À première vue, on pourrait prendre Betty pour une vieille femme au bord de la sénilité, une impression que Grace s'empresse de confirmer. Mais sa nature affable cache des profondeurs insoupçonnées. En réalité, la Renarde argentée (comme l'appellent ceux qui la connaissent vraiment) est étonnamment observatrice, rusée et agile pour une dame de son âge. Elle s'amuse à jouer son rôle de vieillarde afin que ses interlocuteurs baissent leur garde et révèlent leurs secrets.
Betty est d'une loyauté confinant au fanatisme envers ceux qu'elle considère comme ses amis. Elle aime la compagnie, le sherry et les mystères.
Betty a fait beaucoup de choses durant sa vie, ayant étudié l'archéologie, élevé quatre enfants et possédant (actuellement) un magasin d'antiquités à Londres, dans le quartier de Soho. Toujours heureuse de faire de nouvelles connaissances, elle conclut la majorité de ses conversations par une invitation dans sa demeure du Yorkshire.

Historique

Description : des cheveux blancs, un regard malicieux et un verre de sherry dans la main.
Idéologie et croyances : inspirée et intriguée par un bon mystère.
Personnes importantes : sa compagne et secrétaire, Grace Murphy.
Lieux significatifs : sa maison dans le « pays élu », le Yorkshire.
Traits : joue la « vieille folle » en attendant d'être prête à baisser sa garde.

Autres

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

Section du joueur

Connaissances notables

....
....
....
....
....
....
....

Compétences particulières ....

....
....
....
....
....
....

Possessions remarquables

....
....
....
....
....
....
....

Grace Murphy

24 ans, assistante de Mme Betty Sunderland



APP	04	Prestance	20 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	11
Santé mentale	70

Compétences

Athlétisme	35 %
Baratin	45 %
Bibliothèque	60 %
Crédit	20 %
Dactylographie	27 %
Écouter	45 %
Métier (mécanicien)	30 %
Négociation	30 %
Persuasion	60 %
Premiers soins	40 %
Psychologie	30 %
Sciences de la vie - histoire naturelle	30 %
Sciences humaines - histoire	39 %
Taper à la machine	27 %
Trouver objet caché	40 %

Langues

Anglais (langue maternelle)	40 %

Combat

• Bagarre Dégâts 1D3	25 %

Notes

Grace traverse l'Europe avec son employeur, Mme Sunderland. Officiellement sa secrétaire, elle est, dans les faits, une dame de compagnie, la suivant sur les sites archéologiques et dans ses autres excursions. Mme Sunderland est parfois exigeante. On entend souvent la phrase « Oui, Mme Sunderland », prononcée en levant les yeux au ciel. Grace aime boire, ce qu'elle fait avec un certain manque de modération après une longue journée de travail. Elle n'a pas un physique facile. On peut même dire qu'elle est franchement laide. Pour autant, elle poursuit avec confiance sa quête d'un mari, aidée avec un manque flagrant de subtilité par Mme Sunderland.

Historique

Description : pas très jolie, de grosses lunettes.

Idéologie et croyances : ne panique pas et persévère.

Idéologie et croyances : les hommes ne manquent pas, je vais me trouver un mari !

Personnes importantes : sa patronne et compagne, Mme Betty Sunderland.

Traits : a tendance à boire un peu trop.

Autres

Section du joueur

Connaissances notables

Compétences particulières

Possessions remarquables

Margrave Milos Valinchek

30 ans, héros de guerre et vendeur d'armes



APP	04	Prestance	20 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	17	Agilité	85 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	11
Santé mentale	70

Compétences

Athlétisme	42 %
Crédit	60 %
Intimidation	20 %
Négociation	20 %
Orientation	30 %
Persuasion	75 %
Premiers soins	37 %
Psychologie	19 %

Langues

Allemand	66 %
Anglais	61 %
Italien	31 %
Tchèque (langue maternelle)	60 %

Combat

• Bagarre Dégâts 1D3	25 %
• Pistolet-mitrailleur .45 Dégâts 1D10+2	75 %
• Automatique .45 Dégâts 1D10+2	65 %

Notes

Margrave Milos Valinchek parcourt l'Europe en tant que vendeur pour l'entreprise de son père, Valinchek Zbrani Firma, un grand fabricant d'armes tchèque. L'usage de l'Orient-Express convient à son statut d'entrepreneur et de héros de guerre de l'ancienne Autriche-Hongrie. Vétéran des voyages en Europe, il peut conseiller ses compagnons sur les meilleurs hôtels, sur la façon de passer des marchandises de contrebande au nez et à la barbe de la douane ou sur qui soudoyer pour obtenir des informations. L'attaque au gaz qui l'a défiguré l'a également affligé d'un certain fatalisme. Déprimé, il souhaite vivre des péripéties qui lui feront oublier sa douleur et l'aideront à se sentir de nouveau utile.

Historique

Description : de terribles cicatrices et des traits difformes.

Idéologie et croyances : servir est le plus grand honneur.

Personnes importantes : son père, Milos Valinchek.

Traits : fataliste, pratique l'humour noir.

Blessures et cicatrices : défiguré par une attaque au gaz durant la guerre.

Autres

Section du joueur

Connaissances notables

Compétences particulières

Possessions remarquables

Violet Davenport

31 ans, assistante de magicien



APP	16	Prestance	80 %
CON	07	Endurance	35 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	8
Santé mentale	65

Compétences

Athlétisme	55 %
Comptabilité	20 %
Crédit	40 %
Discrétion	60 %
Équitation	18 %
Métier	
- couturière	30 %
- mécanicien	25 %
- pickpocket	70 %
- serrurier	31 %
Négociation	50 %
Persuasion	40 %
Prestidigitation	50 %
Psychologie	30 %
Trouver objet caché	35 %

Langues

Anglais (langue maternelle)	65 %

Combat

• Bagarre	25 %
Dégâts 1D3	

Notes

Violet Davenport emprunte l'Orient-Express pour rejoindre son époux, « le merveilleux Walter Davenport », un fameux prestidigitateur. Sa beauté et son style attirent l'attention de nombreux hommes. Toutefois, elle trahit ses origines ouvrières dès qu'elle ouvre la bouche. Adorant les ragots, Violet en connaît toujours un ou deux sur chacun des passagers. Elle est aussi ravie de parler de ses tenues et de ses chaussures, ou de recommander les meilleurs magasins de mode sur le trajet. Malgré ses préoccupations frivoles, Violet n'est pas stupide. Au contraire, elle a le sens des affaires. Elle est toujours à la recherche de nouvelles idées pour le spectacle de son mari.

Historique

Description : d'une beauté rayonnante, toujours habillée à la dernière mode.
Idéologie et croyances : chacun a droit à sa vie privée.
Lieux significatifs : son mari, Walter Davenport.
Traits : un accent de la classe ouvrière.

Autres

Section du joueur

Connaissances notables

Compétences particulières

Possessions remarquables

Professeur Alphonse Moretti

66 ans, historien louche



APP	07	Prestance	35 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	13
Santé mentale	65

Compétences

Athlétisme	35 %
Baratin	40 %
Bibliothèque	45 %
Crédit	52 %
Discrétion	35 %
Persuasion	42 %
Psychologie	30 %
Sciences humaines (histoire)	75 %

Langues

Allemand	60 %
Anglais	75 %
Français	60 %
Italien (langue maternelle)	98 %
Turc	40 %

Combat

- Petit couteau 60 %
  Dégâts 1D4
- Bagarre 60 %
  Dégâts 1D3

Notes

Italien enjoué de la soixantaine, Moretti est professeur émérite d'Histoire et de Langues européennes à l'Université de Florence et de Biélorussie. Il retourne à Milan après un long séjour à Londres. On peut le croiser dans la voiture-salon, où il se repose. Dans sa conversation, il ne cache ni son amour de l'opéra, ni sa haine des Autrichiens. Les nombreux conflits entre l'Italie et ce pays lui ont enlevé son père et un fils. En dehors de ses nombreuses réussites universitaires, Moretti a trempé dans des affaires plus louches, y compris la contrebande et le vol d'œuvres (ce qu'il niera farouchement). Excessivement poli et généreux, sauf envers les Autrichiens, Moretti a le sens de la répartie et ne perd pas son sang-froid sous la pression. S'il ne s'énerve pas facilement, il pardonne encore plus lentement. Le professeur peut être un allié précieux ou un ennemi dangereux.

Historique

Description : rougeaud, gros et chauve.
Personnes importantes : son fils et son père, tous deux tués par les Autrichiens.
Lieux significatifs : Milan, où il a passé sa jeunesse.
Traits : rancunier, en particulier contre les Autrichiens.
Traits : garde son sang-froid, ne s'énerve pas facilement.

Autres

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

Section du joueur

Connaissances notables

....

....

....

....

....

....

....

Compétences particulières ....

....

....

....

....

....

....

Possessions remarquables

....

....

....

....

....

....

....

Jarrod Holst

29 ans, psychiatre



APP	12	Prestance	60 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	13
Santé mentale	60

Compétences

Athlétisme	25 %
Crédit	60 %
Écouter	30 %
Médecine	70 %
Négociation	40 %
Orientation	21 %
Persuasion	40 %
Premiers soins	60 %
Psychanalyse	60 %
Psychologie	70 %
Sciences de la vie	
- biologie	20 %
- histoire naturelle	20 %
Sciences formelles	
- chimie	40 %
- pharmacologie	70 %

Langues

Anglais (langue maternelle)	90 %
Latin	25 %

Combat

• Gourdin	70 %
Dégâts 1D6	
• Bagarre	70 %
Dégâts 1D3	

Notes

Médecin australien, le docteur Holst suit actuellement des études de psychiatrie en Europe. Il voyage de Londres à Trieste pour enquêter sur les rêves étranges des habitants de cette ville. Convaincu qu'ils sont provoqués par une forme d'hystérie collective, Holst espère se faire un nom en publiant un article sur ses observations.

Affable et amical envers les autres voyageurs, le docteur Holst verra comme des symptômes de folie toute discussion du Mythe et de ses manifestations. Homme de paix et de science, le médecin a tout de même acquis un certain talent dans le maniement du gourdin lors de sa jeunesse, qu'il a passée à jouer avec des enfants aborigènes Ngarluma dans le nord-ouest de l'Australie. Il garde un solide casse-tête en souvenir de son pays natal, plutôt que comme arme. L'objet porte d'obscurs symboles. Un test de **Mythe de Cthulhu** réussi révèle que ce sont des sceaux de protection, censés empêcher le porteur d'être vu par « le Père de toutes les Chauves-Souris » (Nyarlathotep). Ces affirmations feraient rire le docteur Holst.

Historique

Description : des yeux acérés et curieux, un visage rond et une tenue plutôt décontractée, bien qu'au dernier chic.

Idéologie et croyances : la science est l'expression de la vérité. Grâce à elle, l'humanité va connaître la paix et la prospérité.

Lieux significatifs : Roebourne, au nord-ouest de l'Australie.

Possessions précieuses : un gourdin Ngarluma (cf. la note page précédente).

Traits : jovial, généreux et calme.

Autres

....

Section du joueur

Connaissances notables

....

Compétences particulières ....

....

Possessions remarquables

....



Christopher Macias

40 ans, rédacteur



APP	09	Prestance	45 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	11
Santé mentale	70

Compétences

Athlétisme	25 %
Bibliothèque	56 %
Droit	30 %
Persuasion	20 %
Pratique artistique (écriture)	60 %
Sciences humaines (histoire)	65 %
Sciences occultes	55 %
Trouver objet caché	30 %

Langues

Allemand	15 %
Anglais (langue maternelle)	95 %
Arabe	45 %
Français	55 %
Italien	50 %
Serbe	35 %
Turc	35 %

Combat

• Bagarre Dégâts 1D3	25 %

Entourage

Winston

3 ans, carlin fidèle

CON	11	Endurance	55 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	07	Puissance	35 %
TAI	04	Corpulence	20 %
POU	07	Volonté	35 %

Valeurs dérivées

Impact	–2
Points de vie	7
Déplacement	9

Compétences

Aboyer bruyamment	90 %
Aller chercher	60 %
Athlétisme	40 %
Discrétion	50 %
Odorat	90 %

Combat

• Morsure Dégâts 1D4–2	30 %

Notes

Venu des États-Unis, Macias est rédacteur pour la De Forest Phonofilm, une entreprise new-yorkaise, et amateur de l'Histoire européenne. Après des années à économiser, il a enfin l'occasion de voyager sur l'Orient-Express avec son chien, Pug, un jeune carlin. S'intéressant de près à la criminologie et à l'occultisme, il dévore les romans et les livres historiques. Fasciné de longue date par l'Orient-Express, Macias a appris plusieurs des langages parlés dans les pays traversés. Heureusement, il s'est avéré particulièrement doué pour l'apprentissage des langues.

Lorsqu'il ne dorlote pas Winston, Macias s'intéresse à tous les textes historiques que les investigateurs ont pu se procurer. Il étudie tout ce qui lui tombe sous la main, même si cela ne lui appartient pas. À chaque arrêt, Macias visite les sites historiques, traînant Winston derrière lui. Diabétique, il est aussi presbyte et chausse des lunettes pour lire.

Notes

Historique

Description : myope, bien charpenté, un sourire avenant.

Idéologie et croyances : il faut poser beaucoup de questions pour découvrir la vérité.

Personnes importantes : son chien, Winston.

Traits : boit du Coca-cola (à ses risques et péril).

Traits : incapable de résister à l'idée de fouiller une ruine ou un site historique prometteur.

Autres

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

Section du joueur

Connaissances notables

....
....
....
....
....
....
....

Compétences particulières ....

....
....
....
....
....
....

Possessions remarquables

....
....
....
....
....
....
....

Bryan Thao Worra

34 ans, poète



APP	15	Prestance	75 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	10
Santé mentale	23

Compétences

Athlétisme	50 %
Baratin	70 %
Bibliothèque	65 %
Conduire	05 %
Écouter	35 %
Mythe de Cthulhu	23 %
Pratique artistique - poésie	85 %
Sciences de la vie - histoire naturelle	19 %
Sciences occultes	42 %
Trouver objet caché	35 %

Langues

Anglais	85 %
Français	85 %
Lao (langue maternelle)	91 %
Tcho-tcho	20 %

Combat

• Bagarre Dégâts 1D3	65 %
• Machette Dégâts 1D8	65 %

Notes

Poète laotien, Thao Worra est l'auteur d'un recueil intitulé *De l'autre côté de l'œil*, inspiré par des rêves récurrents d'un pâle « homme écorché ». Actuellement, il fait le tour des loges théosophiques d'Europe à l'invitation d'un certain Auguste-Édouard Chauvet. Sa destination finale est Louxor, où il souhaite explorer les liens entre les divinités ophidiennes égyptiennes et les nagas de l'antique Lan Xang. Si l'on gagne sa confiance, le poète lunatique racontera comment, deux ans auparavant, il a découvert dans une grotte du Laos une atroce statue en teck représentant un être appelé « Nyar », enveloppé de peaux tatouées humaines (?) et de cuir de serpent. Cette expérience, ou du moins ce dont il s'en souvient, l'a profondément transformé. Maintenant significativement plus nerveux et paranoïaque, il est constamment à l'affût du « culte de Nyar ». Il cherche des réponses pouvant expliquer ce qu'il a vu dans cette grotte et pourquoi il est maintenant terrifié par les grenouilles. En effet, il ne supporte plus leur présence. Très mauvais conducteur, Thao Worra perd tous ses moyens derrière un volant. En public, il reste neutre sur la question du mouvement d'indépendance en Indochine. En privé, il en est un farouche partisan.

Historique

Description : asiatique, mince, portant une barbichette et des lunettes.
Idéologie et croyances : l'indépendance du Laos.
Lieux significatifs : sa maison au Laos.
Possessions précieuses : un exemplaire de son recueil de poèmes, *De l'autre côté de l'œil*.
Traits : superstitieux.
Phobies et manies : batrachophobie (peur des grenouilles).

Autres

Section du joueur

Connaissances notables

Compétences particulières

Possessions remarquables

Colonel Nathaniel R. Miller

42 ans, attaché militaire



APP	16	Prestance	80 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de vie	11
Santé mentale	85

Compétences

Athlétisme	35 %
Baratin	60 %
Bibliothèque	50 %
Comptabilité	20 %
Conduite	50 %
Crédit	52 %
Discrétion	40 %
Écouter	30 %
Équitation	25 %
Négociation	60 %
Orientation	25 %
Persuasion	40 %
Premiers soins	40 %
Psychologie	45 %
Trouver objet caché	55 %

Langues

Anglais (langue maternelle)	90 %
Français	50 %

Combat

• Bagarre 35 %
Dégâts 1D3 + 1D4

• Automatique .38 50 %
Dégâts 1D10

Notes

Depuis quatre ans, le colonel Miller est attaché militaire à l'ambassade américaine à Paris. Toujours impeccablement vêtu, il joue le rôle d'un parfait gentilhomme. Il apprécie son séjour parisien, au milieu de jeunes épouses de diplomates aussi riches que désœuvrées. Il y a cinq jours, un inconnu l'a contacté pour exiger que Miller prenne l'Orient-Express à Londres, sans quoi il révélera ses nombreuses affaires avec les femmes de ses collègues. Prenant l'Orient-Express pour la première fois, pour une destination et un motif indéterminés, le colonel Miller sirote son scotch en faisant la conversation avec les dames. Dans le même temps, il observe les gestes de tous les passagers, s'efforçant de déterminer qui le fait chanter et pourquoi. Il devrait prêter moins d'attention aux jupons, car quelqu'un à bord a décidé de mettre un terme à ses activités scandaleuses.

Historique

Description : un visage potelé, des vêtements bien entretenus et des chaussures cirées.

Idéologie et croyances : totalement loyal envers ses supérieurs et son pays.

Personnes importantes : son mystérieux maître chanteur.

Traits : coureur de jupons, il recherche et apprécie la compagnie des femmes.

Autres

....

Section du joueur

Connaissances notables

....

Compétences particulières

....

Possessions remarquables

....

Brett Bozeman

53 ans, roi du pétrole



APP	08	Prestance	40 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact +1D4
Points de vie 12
Santé mentale 80

Compétences

Athlétisme 25 %
Bibliothèque 30 %
Crédit 99 %
Droit 30 %
Équitation 31 %
Intimidation 40 %
Persuasion 60 %
Psychologie 60 %
Sciences de la terre (géologie) 50 %
Sciences de la vie (histoire naturelle) 25 %
Trouver objet caché 40 %

Langues

Anglais (langue maternelle) 75 %
Français 40 %

Combat

• Bagarre 40 %
Dégâts 1D3 + 1D4
• Revolver .45 60 %
Dégâts 1D10+2

Notes

Né à Dallas, aux États-Unis, Bozeman est un millionnaire en partant de rien, réalisant le rêve américain. D'abord géologue, à coup de chance, de travail et de sens des affaires, il s'est retrouvé à la tête d'un empire et d'une véritable fortune. Maintenant retiré des affaires courantes, Bozeman voyage de par le monde, et avec style. N'ayant pas peur de l'aventure ou d'explorer les recoins les plus sombres de l'humanité, Bozeman est un Texan typique, pragmatique et têtu. Appréciant les bons alcools, les belles femmes et sa collection de Colts .45, il s'arrange pour qu'aucune de ces trois choses ne soit jamais hors de sa portée.

Historique

Description : large d'épaules et bedonnant.
Idéologie et croyances : le succès ne vient qu'à ceux qui travaillent dur.
Idéologie et croyances : dans la vie, il n'y a qu'une règle : gagner.
Lieux significatifs : son ranch.
Possessions précieuses : sa collection de Colts de calibre 45. Il en porte toujours un sur lui.
Traits : s'écoute parler.

Autres

Section du joueur

Connaissances notables

Compétences particulières

Possessions remarquables

Lord Martin Alan-Brown

38 ans, aristocrate et dilettante



APP	13	Prestance	65 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de vie	15
Santé mentale	53

Compétences

Athlétisme	25 %
Baratin	55 %
Bibliothèque	30 %
Crédit	90 %
Équitation	30 %
Négociation	25 %
Persuasion	40 %
Pratique artistique (sculpture)	40 %
Sciences humaines	
- archéologie	35 %
- histoire	10 %

Langues

Allemand	11 %
Anglais (langue maternelle)	85 %
Français	68 %
Italien	50 %

Combat

• Armes d'épaule	30 %
• Bagarre	25 %
Dégâts 1D3 + 1D4	

Notes

Bien apprêté et d'une beauté ténébreuse, Lord Martin Alan-Brown s'exprime clairement et d'une voix profonde. Grâce à son argent, son temps libre, son éducation et ses bonnes manières, il traverse la vie sans connaître les obstacles ou les ennuis qui accablent les gens du commun. C'est un membre respecté de la noblesse anglaise, et le réseau de Lord Alan-Brown s'étend également à travers l'Europe. Lui et sa famille sont liés aux nombreuses maisons nobles d'Allemagne, d'Italie, de France et au-delà. Actuellement, il voyage avec son épouse et leurs deux enfants, plus leur personnel.

Lord Alan-Brown voudrait aimer sa femme, prendre soin d'elle et être un mari dévoué. Mais c'est impossible. Chaque matin, il se réveille à côté d'une femme différente, avec un nouveau visage et une nouvelle personnalité. Pourtant, elle l'appelle « mon chéri » et leurs deux enfants l'appellent « mère ». Même leurs domestiques, le valet Thompson et la dame de compagnie Milne ne semblent pas remarquer les transformations quotidiennes de son épouse. Lord Alan-Brown plonge lentement dans la folie, incapable de faire admettre ces changements à quiconque en dehors de lui-même. Si seulement il trouvait quelqu'un qui le croie et qui puisse l'aider, il lui serait éternellement reconnaissant.

Historique

Description : une voix grave et profonde, des vêtements immaculés, une chevelure brune et des traits réguliers.

Idéologie et croyances : sa femme cache quelque chose d'étrange qu'il n'arrive pas à expliquer.

Personnes importantes : sa femme (cf. les notes précédentes) et ses deux enfants.

Lieux significatifs : la demeure familiale.

Traits : généreux envers les personnes qu'il apprécie.

Autres

Section du joueur

Connaissances notables

Compétences particulières

Possessions remarquables

Quelques célébrités à bord

Entre 1890 et 1900

George Nagelmackers (Belge)
Créateur et fondateur de l'Orient-Express. Il voyageait sur la ligne pour vérifier la qualité du service et s'assurer de son efficacité et de son confort.

Sir Robert Baden-Powell (Anglais)
Fondateur du mouvement scout et héros de la guerre des Boers. Lors de ses voyages à bord de l'Orient-Express, Baden-Powell se faisait passer pour un collectionneur de papillons. En réalité, il espionnait pour le compte des Anglais. Il fut fait baronnet en 1922, puis baron en 1929.

Opper von Blowitz (Bohémien)
Correspondant du Times de Londres, il fut présent lors du voyage inaugural de l'Orient-Express. Von Blowitz était connu pour ses entrevues avec des hommes d'État et des personnalités de l'époque. Né en 1824 en Bohème, d'origine juive, c'était un homme replet, portant une large moustache typique du milieu de l'ère victorienne.

Léopold II de Belgique (Belge)
Prince de Saxe-Cobourg et cousin de la reine Victoria, Léopold était un ami proche de Nagelmackers. Coureur de jupons invétéré, les marivaudages du roi dans l'intimité relative de sa voiture privée furent un sujet de rumeurs et de scandales.

Après 1900

Gustav Mahler (Autrichien)
La plupart de ses symphonies étaient d'une telle ampleur qu'elles n'ont pu être jouées souvent. De son vivant, ce compositeur était principalement connu comme chef d'orchestre, notamment à l'opéra impérial de Vienne. Il prenait fréquemment l'Orient-Express pour se rendre à ces concerts.

Baron Ferdinand Rothschild et Alfred de Rothschild (Anglais)
Appartenant à la maison Rothschild, dont l'influence bancaire et financière est prépondérante durant la majeure partie du dix-neuvième siècle. À la fin du siècle, d'autres établissements et consortiums la dépasseront en richesse et en puissance, mais pas en célébrité.

Aga Khan (Indien)
Play-boy multimillionnaire, passionné de course hippique et chef spirituel des musulmans ismaéliens.

Cosima Wagner (Allemande)
Veuve de Richard Wagner et fille de Franz Liszt, elle est à l'origine de la fondation de la Festspeilhaus de Bayreuth, puis de la poursuite du fameux festival wagnérien.

Après 1920

Agatha Christie (Anglaise)
Célèbre auteur de romans policiers, elle fut plus particulièrement remarquée après la publication du *Meurtre de Roger Ackroyd* en 1926. Elle avait déjà emprunté l'Orient-Express avant son deuxième mariage, et le prit encore avec son nouvel époux, Max Mallowan.

Max Mallowan (Anglais)
Cet archéologue prenait fréquemment l'Orient-Express jusqu'à Constantinople ou Athènes, d'où il poursuivait sa route vers le Proche-Orient. Il épousa Agatha Christie, qui l'accompagna lors de ses voyages, y compris celui qui inspira *Le Crime de l'Orient-Express*.

Graham Greene (Anglais)
Ce romancier deviendra une grande figure de la littérature anglo-saxonne, un fils spirituel de Joseph Conrad. Dans les années vingt, il est surtout connu pour *L'Homme et lui-même* (*The Man Within*). Quelques années plus tard, il connaîtra un succès retentissant avec *Orient Express* (*Stamboul Train*).

Dame Nellie Melba (Australienne)
Célèbre soprano colorature, elle fut longtemps la prima donna du Royal Opera de Covent Garden. La pêche Melba a été nommée en son hommage.

Sir Basil Zaharoff (Grec)
C'est peut-être pour ce mystérieux négociant en armes et millionnaire qu'a été inventée l'expression « marchand de mort ». S'il est haï par les milieux pacifistes, Zaharoff fut un agent des Alliés durant la Grande Guerre. La France lui a accordé la Légion d'Honneur, tandis que la couronne britannique l'a fait chevalier. Voyageant toujours dans le compartiment numéro 7, ce fut l'un des passagers célèbres les plus réguliers de l'Orient-Express jusqu'à ce qu'il prenne sa retraite à Monte-Carlo en 1926.

Maréchal Joffre (Français)
Commandant des armées françaises durant la Grande Guerre, les journalistes l'ont surnommé « le vainqueur de la Marne ». On a gardé un ticket de voiture restaurant où le maréchal a griffonné un mot de félicitation pour la qualité du service à bord de l'Orient-Express.

Compagnie de ballet russe de Diaghilev, ou Ziegfeld girls, ou cirques internationaux
Les compagnies théâtrales empruntent régulièrement l'Orient-Express pour honorer leurs engagements à travers l'Europe.



Annexes
Documents à distribuer

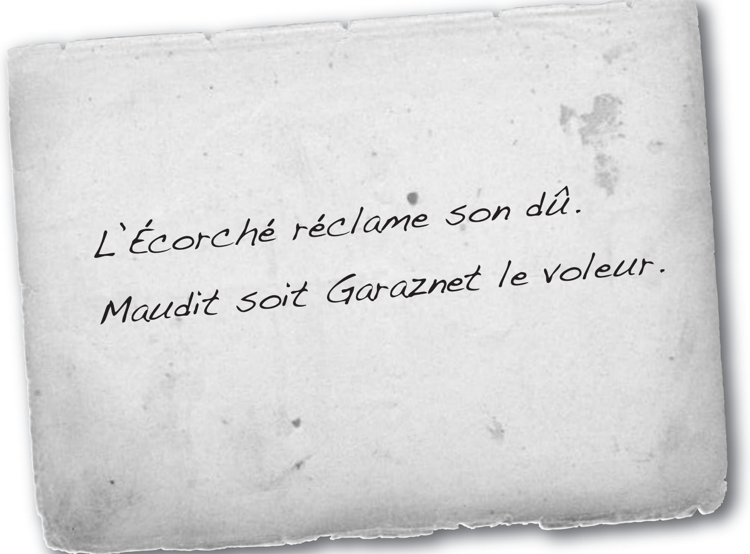


Les disparitions d'enfants se multiplient

La police soupçonne des esclavagistes. Des Grecs sont interrogés.

Aujourd'hui, une nouvelle disparition a été signalée en ville. C'est la quinzième en quelques jours.
Blatek Mayval, 7 ans, a été enlevé hier, en face du salon de thé de son père, à Stamboul. Le coupable a profité de l'agitation des pauses du midi.
Bien que la police n'ait pas de suspect en vue, elle suppose qu'un réseau d'esclavagistes pourrait être responsable. Les citoyens de la ville doivent faire particulièrement attention à leurs enfants.
Plusieurs ressortissants grecs ont été emmenés au poste pour interrogatoire, leur pays semblant être la destination des enfants kidnappés.

Document constantinopolitain n° 1


L'Écorché réclame son dû.
Maudit soit Garaznet le voleur.

Document constantinopolitain n° 2

Un officier anglais assassiné à bord de l'Orient-Express

(Constantinople, Turquie) HIER, LE COLONEL ANGLAIS BARTHOLOMEW PHELPS a été trouvé, mort, dans l'Orient-Express, qui venait d'arriver en gare de Sirkeci. Il avait été poignardé deux fois par Charles Drake, un homme d'affaires londonien, et sa complice Mme Evelyn Drake.

Le corps du colonel Phelps a été découvert par un contrôleur du train. M. et Mme Drake ont fui la scène du crime avant l'arrivée de la police.

Le colonel, assigné au consulat britannique, enquêtait sur un trafic d'armes en Turquie. Selon le témoignage non confirmé d'un client de l'hôtel Oasis, où les Drake séjournaient avant le meurtre, M. Drake serait lié à un gang de criminels de la région.

On pense toutefois que Mme Drake pourrait avoir agi sous la contrainte. En effet, la veille, un singe écorché a été retrouvé dans sa chambre d'hôtel. Il s'agit sans doute d'une façon pour le gang de l'avertir de ne pas se mêler des affaires douteuses de son mari.

La police locale collabore avec le consulat britannique pour appréhender les deux fautifs.

Document constantinopolitain n° 3

Un marchand d'Islington tué
Des signes de lutte

Le propriétaire d'une boutique d'Islington a été retrouvé mort dans des circonstances étranges. M. Robert Osborne, de Vêtements pour hommes Osborne de la rue Nelson, a été retrouvé mort dans sa boutique par l'une de ses employées qui venait au travail.

L'inspecteur Phillips, de Scotland Yard, a déclaré : « Le magasin avait été en partie détruit, ce qui indique une lutte qui aurait dû être plutôt bruyante. Cependant, les portes étaient verrouillées et nous n'avons trouvé aucune trace d'effraction. Je demande à tous ceux qui étaient à proximité de la rue Nelson entre cinq et sept heures hier matin de se présenter à la police. »

Document de retour n° 1

Un instituteur disparaît à Islington

Qu'est-il devenu ? La police appelle à l'aide.

La police s'inquiète de la disparition de M. Arthur Bowman, 53 ans, un instituteur de l'école de Hanover Street, à Islington. Sa disparition a été signalée par sa logeuse, Mlle Jane Parks, après qu'il ne fut pas revenu à sa pension d'Orleston Road, Islington. Une absence étonnante pour cet instituteur respecté, bien vu par les habitants du quartier depuis des années. À la vue des évènements récents, la police demande aux personnes disposant d'informations de contacter l'inspecteur Joseph Phillips.

Document londonien-bis n° 3

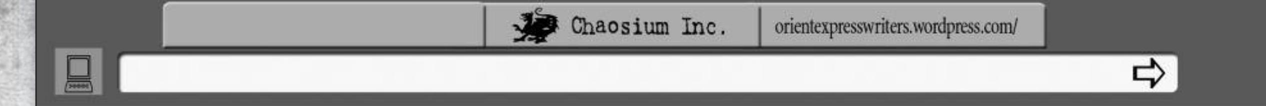
Un vagabond tué à Islington

La police nie tout lien avec le meurtre du marchand

La rue Combe sera partiellement fermée aujourd'hui puisque la police enquête toujours sur le meurtre d'un vagabond dans la cave du pub Bookbinders Arms, bien connu à Islington.
L'inspecteur Phillips de Scotland Yard a déclaré : « Le corps d'un vagabond a été retrouvé ce matin dans la cave du Bookbinders. Il a été sauvagement attaqué et nous demandons à tous ceux qui pourraient avoir des informations de se présenter à la police. »
Lorsqu'on lui a demandé s'il pouvait y avoir un lien avec la mort de M. Robert Osbourne, sur la rue Nelson, l'inspecteur a répondu : « Je nie catégoriquement tout lien entre ces deux cas. M. Osbourne a été étranglé alors que cet homme a reçu plusieurs coups de couteau à la poitrine. »

Document de retour n° 2

Document moderne nº 1



Profil de John Milton

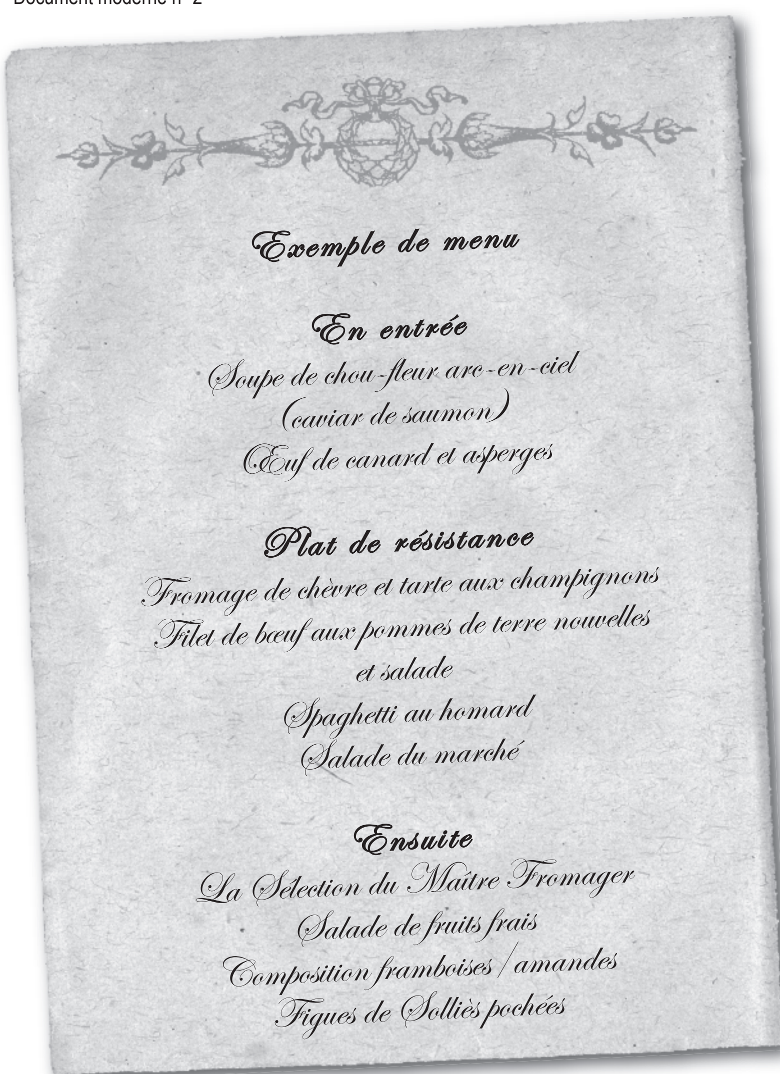
À l'âge de 20 ans, John Milton a créé red-heart.com, un site de rencontres sur Internet parti de rien pour devenir l'un des sites du genre les plus fréquentés pendant la nuit. Trois ans plus tard, Milton avait vendu le site, réalisant un profit de 2,5 millions de dollars. Milton a continué sur sa lancée, fondant et vendant plusieurs sites Internet bien établis, y compris le site de mode garppy.com, celui de musique bombilate.com et celui d'aliments de luxe ogee.com.

Né en 1995, Milton passe ses premières années dans un milieu modeste, comme relaté dans son autobiographie parue en 2010 : *Beyond the Hill*. Seul enfant d'un couple d'ouvriers, il a fréquenté l'école Bakewell dans le Derbyshire avant d'aller étudier la littérature classique à l'université de Londres. Milton a abandonné ses études, prétendant vouloir se concentrer sur son site (red-heart.com) qui démarrait seulement. La suite est entrée dans l'histoire.

En 2013, Milton a lancé son nouveau site, lux-vista.com, qui vise à fournir des voyages de luxe pour toutes les bourses. Le nouveau site a attiré l'attention des investisseurs et de la presse, notamment grâce à sa campagne de marketing « Tout le monde peut partir », qui offre douze billets, tous frais payés, sur l'Orient-Express.

Cliquez ici pour avoir les dernières nouvelles ou les cours de la bourse relatifs à lux-vista.com

Document moderne nº 2



Exemple de menu

En entrée

Soupe de chou-fleur arc-en-ciel
(caviar de saumon)
Œuf de canard et asperges

Plat de résistance

Fromage de chèvre et tarte aux champignons
Filet de bœuf aux pommes de terre nouvelles
et salade
Spaghetti au homard
Salade du marché

Ensuite

La Sélection du Maître Fromager
Salade de fruits frais
Composition framboises / amandes
Figues de Solliès pochées

Document moderne nº 3

L'itinéraire de l'Orient-Express

Premier jour – Vendredi 30 août

15 h 53	Embarquement à bord de l'Orient-Express, à Paris, gare de l'Est

Deuxième jour – Samedi 31 août

15 h 42	L'Orient-Express arrive à Budapest, en Hongrie. Transfert vers l'hôtel Hilton où les passagers passent la nuit

Troisième jour – Dimanche 1er septembre

10 h – 16 h	Visite guidée optionnelle de Budapest
18 h 08	L'Orient-Express part pour la Roumanie

Quatrième jour – Lundi 2 septembre

8 h 52	L'Orient-Express arrive dans la ville montagneuse de Sinaia
10 h – 12 h	Visite guidée optionnelle du château de Peleș
12 h 20	L'Orient-Express part pour Bucarest
14 h 16	L'Orient-Express arrive à Bucarest Nord. Transfert vers l'hôtel Hilton Athenee Palace où les passagers passent la nuit

Cinquième jour – Mardi 3 septembre

9 h 05	L'Orient-Express part pour la Bulgarie
14 h – 16 h	Excursion rapide à Varna, en Bulgarie
17 h 04	L'Orient-Express part pour la Turquie

Sixième jour – Mercredi 4 septembre

15 h 18	L'Orient-Express arrive à la gare de Sirkeci à Istanbul

Document moderne nº 4

Belle Chantel

Cela me déplaît que tu continues

d'ignorer mes avances amoureuses

Quelque chose doit changer

Je te laisse une dernière chance

Je te recontacterai bientôt

Ton amoureux transi

Document moderne nº 5

Chère Chantel

Retrouve-moi aujourd'hui à… heures

dans le …

Viens seule

Pardonne-moi de t'imposer

de garder le secret

Je te promets de tout te dire

Premier extrait

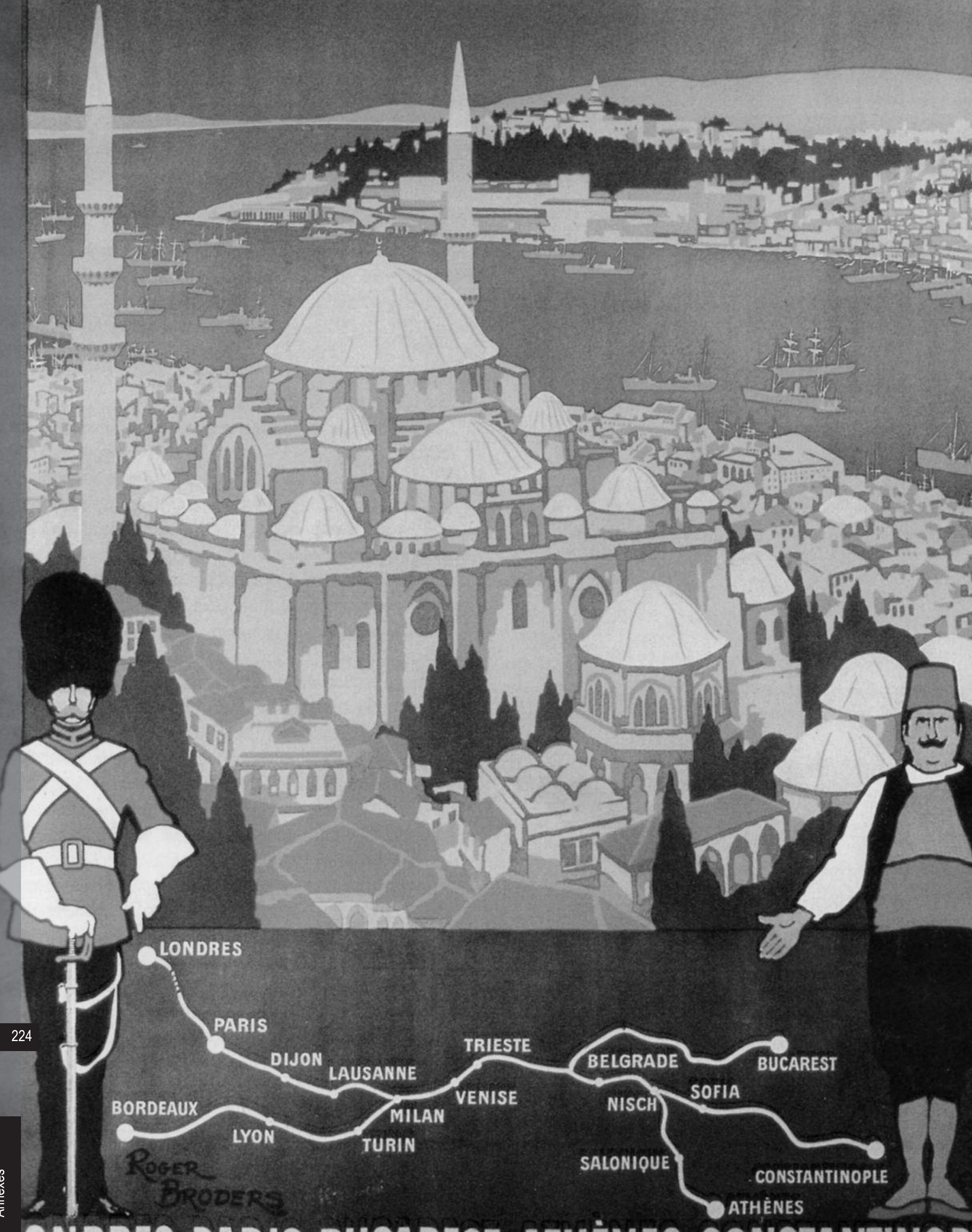
Personne ne peut m'arrêter. Je suis prêt. L'Aklo est avec moi et j'ai tout prévu. Enfin ! J'ai attendu si longtemps, regroupant mes ressources. Ia ! Mon sombre seigneur ne sera pas déçu. Je ne faillirai pas. Il n'aura pas eu tort de me faire confiance. Car moi et moi seul suis digne de bâtir le nouveau réceptacle. Je rassemblerai les pièces et le nouveau sang jaillira du sang. Mon excitation croît chaque jour, mais je dois la contenir. Je dois œuvrer en silence, en secret, depuis les ombres, jusqu'à ce que mes pions soient placés sur l'échiquier. Je suis leur maître. Ils savent si peu de choses ! Je suis le berger, qui rassemble ses moutons pour l'abattoir. Ils me croient riche et puissant, mais ce ne sont que des broutilles. Je vais leur montrer ce qu'est le véritable pouvoir une fois que mon couteau aura tranché les chairs et aura préparé ce que moi seul peux réussir. Ia ! Ia ! Nyarlathotep ! Seigneur des chairs ! Mon sauveur ! Lorsque les membres seront tranchés sur ces imbéciles, le sang coulera, mais personne ne devinera mon plan. J'ai bu profondément au puits de la sagesse ancestrale et il est maintenant l'heure. Il est l'heure que je fasse trembler le monde en SON nom et IL me reconnaîtra. IL saura que JE suis son FIDÈLE SERVITEUR ! Le Simulacre renaîtra ! Je suis le Simulacre !

Deuxième extrait

Oui, c'est fait. Enfin. Aucune lignée ne m'est inaccessible. Richmond a trouvé l'information sur l'arbre généalogique du fauteur de trouble. Tout comme ma vision me l'avait indiqué. J'ai envoyé un billet à ce descendant indigne. Ils ne soupçonnent rien. Ils se croiront chanceux alors qu'en fait, j'ai orchestré leur chance. Je savourerai leur dernier souffle. Je les regarderai dans les yeux lorsque leur fluide vital s'écoulera des coupures que je leur aurai infligées. Je leur chuchoterai que je SAIS. Je sais qui ils sont et qui étaient leurs grands-parents fauteurs de trouble, que leur vie appartient maintenant au MAÎTRE. Je suis la main de la vengeance et je tuerai ceux qui voudraient s'opposer à LUI, j'utiliserai leur corps pour ma grande création. Quelle ironie !

Troisième extrait

Les six éléments doivent être placés dans les alcôves. L'ordre est précis, comme dans ma vision. Le bras droit dans la deuxième, le bras gauche dans la quatrième, le torse dans la troisième, la jambe droite dans la cinquième, la jambe gauche dans la sixième. La tête vient en dernier et se place dans la première. Walters, Roti, Gonzaga, Griffin, Banuelos et, pour finir, le descendant. Ia ! SON serviteur est intelligent ! La cérémonie est prête. J'ai les chants du Dhol. IL accordera de nombreuses récompenses à son serviteur. Je dois être prêt. Je dois être digne pour ne pas qu'il me juge hypocrite. Jamais. Par ma main, je couperai les éléments nécessaires en SON nom et il me RECONNAÎTRA. Je demanderai aux autres de me libérer de mon corps physique actuel. Avec mon couteau, ils mettront un terme à John Milton et mon essence pourra rejoindre le nouveau Simulacre où elle s'installera et le pouvoir ME reviendra.


CHEMINS DE FER PARIS-LYON-MÉDITERRANÉE
SIMPLON-ORIENT-EXPRESS
LONDRES
PARIS
DIJON
LAUSANNE
TRIESTE
BELGRADE
BUCAREST
VENISE
NISCH
SOFIA
BORDEAUX
MILAN
LYON
TURIN
SALONIQUE
CONSTANTINOPLE
ATHÈNES
ROGER BRODERS
ONDRES-PARIS-BUCAREST-ATHÈNES-CONSTANTINOPL

Ce qu'il faut savoir sur votre ami, le professeur Smith

Le professeur Julius Arthur Smith, docteur en littérature, est âgé de 59 ans. C'est un Anglais plutôt costaud, un professeur d'université qui se consacre dorénavant exclusivement à la recherche. Il est reconnu pour sa barbe et sa longue moustache recourbée, qui lui donne l'apparence aimable d'un phoque.

Sa passion pour le tabac dégoûtant (particulièrement pour le Sobranje des Balkans d'une répugnante teinte noire), ses histoires passionnantes et son rire tonitruant sont également connus de tous.

Le professeur Smith a beaucoup voyagé à travers toute l'Europe. Ses domaines de spécialisation sont les langues européennes et l'archéologie. Il a obtenu son doctorat en littérature à l'Université de Vienne. Par le passé, il vous a aidé à traduire des textes complexes. Maintenant, son attention se porte plus vers les domaines parapsychologiques, dans lesquels il obtient d'excellents résultats.

Le professeur a une maison à St. John's Woods, où il reste lorsqu'il se trouve à Londres. Pour l'instant, elle est en rénovation pour agrandir la bibliothèque et les investigateurs doivent donc loger à l'hôtel.

Lorsqu'il est à Londres, le professeur donne souvent des cours à l'Université de Londres ou des conférences à la bibliothèque du British Museum. Il est membre de l'Oriental Club, mais il n'assiste pas aux réunions aussi souvent qu'il le voudrait. Sa maison de campagne se trouve non loin de Cambridge. Son épouse, Margaret, est décédée en 1919. Ces jours-ci, son serviteur, Beddows, qui lui sert aussi d'ami, d'assistant et de confident, est son seul compagnon.

Aide de jeu - **Document londonien nº 1**

Venez tout de suite.
Il me reste peu de temps.
Par pitié, assurez-vous de ne pas
être suivis.

J.A. Smith

Aide de jeu - **Document londonien nº 4**

Un homme meurt trois fois en une nuit
Trois corps à l'hôtel

Chaque homme est détenteur de la même identité

Trois hommes morts ont été retrouvés hier soir dans un hôtel de Londres, tous portant des papiers d'identité officiels indiquant qu'il s'agit de M. Mehmet Makryat d'Islington. Tous trois ont été poignardés en plein cœur.

Les femmes de chambre de l'hôtel Chelsea Arms ont découvert les cadavres. La chambre était réservée au nom de M. Makryat.

Des papiers d'identité non falsifiés identifient les trois hommes comme étant la même personne : M. Makryat est un commerçant en art et en antiquités turques bien installé en ville. Les trois victimes se ressemblent et se sont fait passer pour M. Makryat depuis leur arrivée à Londres, séparément, il y a trois jours.

Étonnamment, le véritable M. Makryat, ou du moins l'homme décrit par les voisins de la boutique comme étant M. Makryat, ne s'est pas manifesté. La police lui demande de venir s'identifier.

Les passeports de ces trois ressortissants turcs montrent qu'ils ont beaucoup voyagé séparément à travers le monde au cours des trois dernières années. L'inspecteur Fleming, de Scotland Yard, ne peut expliquer la signification de cette découverte étrange, mais souhaite s'entretenir avec tout Mehmet Makryat encore en vie.

Aide de jeu - **Document londonien n° 2**

La demeure d'un professeur brûle

On craint pour sa vie

Le professeur Julius Arthur Smith, personne bien connue dans le milieu universitaire, a été recherché aujourd'hui après l'incendie de sa demeure de St John's Woods dans des circonstances mystérieuses.

Le serviteur de M. Smith, un certain James Beddows, a également disparu. Des témoins ont vu un homme ressemblant à Beddows fuir la demeure juste avant le début de l'incendie.

Toute personne sachant où trouver le professeur Smith ou M. Beddows est priée de contacter le sergent Rigby au Service des incendies criminels de Scotland Yard.

Aide de jeu - **Document londonien n° 3**

Les notes de Beddows

Le Simulacre de Sedefkar est un artefact occulte maléfique. Il a été démantelé à la fin du dix-huitième siècle et éparpillé à travers l'Europe. Il faut retrouver les morceaux pour les détruire.

La statue a été démembrée à Paris juste avant la Révolution française. Il est possible qu'un morceau se trouve encore en France. Le propriétaire était un noble, le comte Fenalik.

Les soldats de Napoléon en ont emporté un morceau à Venise lorsqu'ils ont envahi la ville.

Un autre fragment s'est retrouvé à Trieste à la même époque. Nul ne sait ce qu'il en est advenu. Chercher Johann Winckelmann au musée de Trieste.

Il pourrait y en avoir un morceau au Royaume des Serbes, Croates et Slovènes. Il faudrait commencer par le Musée national de Belgrade. Le professeur Milovan Todorovic en est le conservateur.

Un morceau a été perdu près de Sofia durant la guerre bulgare de 1875. À cette époque, les objets de valeur étaient cachés aux envahisseurs et il est donc possible qu'il ait été enterré quelque part.

Un morceau était en circulation à Paris juste après la Grande Guerre et a été vendu à quelqu'un habitant Milan.

Le seul moyen sûr de détruire la statue est de la ramener à son emplacement original, un endroit à Constantinople appelé la Mosquée désertée. Le rituel qui permet de détruire totalement la statue est indiqué dans un document connu sous le nom de Parchemins de Sedefkar.

Aide de jeu - **Document londonien nº 5**

Un homme disparaît dans un nuage de fumée

Un cas de combustion spontanée ? Quel lien avec l'affaire du triple meurtre ?

La police enquête aujourd'hui sur la disparition de M. Henry Stanley, 41 ans, habitant Stoke Newington. Les faits ont été signalés par sa logeuse, Mme Constance Atkins.

Elle affirme avoir entendu un cri venant de la chambre de M. Stanley, à l'étage, autour de huit heures. Comme il ne répondait pas à ses coups à la porte, elle est entrée. La pièce était pleine de fumée, mais il n'était pas là.

M. Stanley n'est pas marié. C'est un passionné de trains, appartenant à la London Train Spotter's Association.

Sa disparition pourrait être un cas de combustion spontanée, ce que la police refuse de commenter. L'Angleterre en a connu plusieurs depuis le début du siècle. Le plus récent est celui de M. J. Temple Thurston, qui a péri brûlé dans sa demeure de Dartford, Kent, en 1919.

Nous avons appris qu'un train miniature trouvé sur place aurait pu provoquer l'incendie. Le disparu avait acheté ce jouet pour enfants la semaine précédente dans le magasin de Mehmet Makryat.

Nos lecteurs se souviennent peut-être que trois corps, tous identifiés comme étant M. Makryat, ont été découverts en début de semaine dans la chambre d'un hôtel de Chelsea. La police n'exclut pas que les deux affaires soient liées.

Aide de jeu - **Document londonien nº 6**

Le journal du professeur Smith de 1893

Le journal de 1893 du professeur Smith relate sa première année en tant que professeur du City and Guilds College de l'Université de Londres. Il inclut un résumé de ses conférences, des anecdotes entendues à l'Oriental Club et des notes de ses études en histoire anthropologique, en littérature et en sciences occultes.

La plus grosse partie du journal relate une étrange affaire concernant son ami, le professeur Demir de Constantinople, et un voyage entrepris par certains de ses amis de Londres à bord de l'Orient-Express pour résoudre cette affaire. L'écriture de Smith est difficile à lire lors de ces passages, comme si les événements l'avaient perturbé.

Les télégrammes et lettres du professeur Demir sont coincés dans la couverture du journal.

Aide de jeu - **Document londonien 1890 nº 1 : Résumé du journal de 1893**
Introduction au journal de 1893 du professeur Smith

Mon cher Smith,

Dès le départ, la terreur entourant le Fez rouge sang était palpable. Le meurtre cruel de l'érudit sur le sujet qui possédait le texte Les Murmures du Fez, le funeste destin rencontré par mon pauvre étudiant Pook, tout indique que l'artefact est d'un pouvoir considérable et qu'un culte impitoyable se dévoue à son exploitation.

Pourtant, même sachant cela, vous ne devriez pas craindre les terreurs que notre quête visant à détruire le Fez rouge sang ne manquera pas de nous infliger. Bien entendu, je n'aurais jamais dû accepter que vos amis se déplacent et se mettent ainsi en danger, mais la seule chose qui m'importe est que cet artefact haïssable, ce Fez rouge sang, me soit apporté rapidement pour qu'il soit enfin détruit.

Si j'avais su que le Fez pouvait se dédoubler ou que le culte qui le vénère se trouvait à bord du même train que vos courageux alliés, j'aurais bien entendu tenté d'agir autrement. Mais, à ce moment-là, mon fils avait déjà été enlevé par les Enfants du Fez rouge sang et leurs meneurs implacables, la folle Nisra, membre d'un harem et Fille du Destin, et Menkaph, cet escroc aux origines douteuses, ancien allié du maléfique Selim Makryat.

Les pouvoirs du Fez, les ombres tueuses qui siphonnent la vie et l'âme de leurs victimes, la création de marionnettes non mortes hideuses, n'étaient rien face à la terreur inspirée par son créateur surnaturel. Les sacrifices que nous avons tous faits ont été importants et mon cœur en est brisé, mais au vu de la chance de détruire ce détestable artefact et ainsi empêcher la venue au monde d'une entité terrifiante que je n'ose même pas nommer ici, nous n'avions aucun autre choix.

Aide de jeu - **Document londonien 1890 nº 2 : Résumé du journal de 1893**
Ce résumé contient des informations cruciales. Ne le donnez pas à vos joueurs si vous comptez leur faire jouer le scénario. Cependant, il peut être distribué à la fin du scénario.
Extrait des lettres du professeur K.H. Demir de Pera, Constantinople

MESSAGE DU PROFESSEUR SMITH

CE MATIN, 5 DURWARD STREET, WHITECHAPEL.

VENEZ, JE VOUS EN PRIE. SOYEZ ARME.

JULIUS SMITH

Aide de jeu - **Document Fez n°1**

Télégramme initial de Demir à Smith

B or C

Charges to pay
s. d.

TIME OF RECEIPT

POST OFFICE TELEGRAPHS.

If there is doubt about the accuracy of any part of this telegram ring "Telegrams Enquiry" or call at the Office of delivery for free repetition.

This form, and if possible the envelope, should accompany any enquiry other than by telephone.

No.

Office Stamp

Prefix. Time handed in. Office of Origin and Service Instructions. Words.

10

.........M

From.........

.........M

To.........

THE INFORMATION OVERLEAF WILL INTEREST YOU.

L.F.P.

AI SURVEILLÉ ACTIVITÉS DU CULTE STOP HOMME NOMMÉ MENKAPH POSSÈDE TERRIBLE OBJET FEZ ROUGE SANG STOP SE REND EN ANGLETERRE POUR RAISONS INCONNUES STOP MON ÉTUDIANT À LONDRES A ACCEPTÉ DE LE SUIVRE ET DE ME FAIRE RAPPORT FIN DU MESSAGE

Aides de jeu - **Document Fez n°2**



B or C

Charges to pay
s. d.

TIME OF RECEIPT

POST OFFICE TELEGRAPHS.

If there is doubt about the accuracy of any part of this telegram ring "Telegrams Enquiry" or call at the Office of delivery for free repetition.

This form, and if possible the envelope, should accompany any enquiry other than by telephone.

No.

Office Stamp

Prefix. Time handed in. Office of Origin and Service Instructions. Words.

10

.........M

From.........

.........M

To.........

THE INFORMATION OVERLEAF WILL INTEREST YOU.

L.F.P.

POOK MON ÉTUDIANT A TENTÉ DE VOLER LE FEZ STOP L'AI PRÉVENU MENKAPH DANGEREUX MAIS N'A PAS ÉCOUTÉ STOP J'AI PEUR POUR LUI STOP IL A VOTRE ADRESSE À LONDRES STOP S'IL VOUS PLAÎT AIDEZ-LE FIN DU MESSAGE

Télégramme de Demir à Smith • Vendredi

Télégramme de Demir à Smith • Lundi

B or C

Charges to pay
s. d.

TIME OF RECEIPT

From.

POST OFFICE TELEGRAPHS.

If there is doubt about the accuracy of any part of this telegram ring "Telegrams Enquiry" or call at the Office of delivery for free repetition.

This form, and if possible the envelope, should accompany any enquiry other than by telephone.

Prefix. Time handed in. Office of Origin and Service Instructions. Words.

10

No.

Office Stamp

To.

THE INFORMATION OVERLEAF WILL INTEREST YOU.

L.F.P.

FEZ TRÈS DANGEREUX STOP IMPOSSIBLE À DÉTRUIRE STOP NE JAMAIS LE METTRE STOP DES ALLIÉS DOIVENT L'AMENER DE TOUTE URGENCE À CONSTANTINOPLE STOP J'UTILISERAI MES CONNAISSANCES POUR LE DÉTRUIRE STOP PRÉVENEZ-LES QUE LEUR VIE EST EN DANGER STOP JE LES RETROUVERAI À SIRKECI FIN DU MESSAGE

Aide de jeu - **Document Fez n°3**

Le meurtre au fez à Rotherhithe

Abject assassinat d'un vieux collectionneur de fez
Les coupables courent toujours

Jeudi dernier, un vieux collectionneur de fez, M. Joshua Devore, 70 ans, vivant au 3 Blithering Lane à Rotherhithe, a été tué durant ce que la police appelle un cambriolage de sa résidence. Décrit comme excentrique, mais parfaitement inoffensif, M. Devore a été frappé à mort avec un instrument contondant et sa maison a été pillée.

M. Devore était connu pour sa collection de fez venus du monde entier ainsi que pour sa collection de livres et de bibelots sur le sujet. Aucun fez ne semble avoir été volé de l'incroyable collection de M. Devore.

Une vitrine contenant des écrits sur les fez, des livres et manuscrits rares, a été défoncée. La police soupçonne que les dégâts ont été faits par les tueurs en quête d'argent. L'inspecteur Kendall de Scotland Yard croit qu'il s'agit de l'œuvre de voleurs locaux qui terrorisent le voisinage. « Ces voyous gagnent en assurance. Ce n'était malheureusement qu'une question de temps avant qu'ils tuent quelqu'un. » L'inspecteur a assuré à notre journaliste que les coupables seraient arrêtés et subiraient les foudres de la justice. Les résidents de Rotherhithe devraient fermer leur demeure la nuit et prendre les précautions qui s'imposent pour se protéger.

Aide de jeu - **Document Fez n°5** • Article de journal paru dans le *London Times*

De l'histoire du Fez rouge sang

« Le Fez rouge sang a toujours été considéré comme un artefact maléfique, fabriqué au nom de pouvoirs indicibles, de pouvoirs à ce point terribles qu'aucun homme sain d'esprit n'oserait même écrire leur nom. La première mention du Fez remonte aux alentours de 1550, dans les cours ottomanes, mais certains prétendent qu'il est bien plus ancien que cela, et qu'il remonte à l'époque de la Grèce antique. Il est censé avoir le pouvoir de contrôler l'esprit des hommes et de lier leur destin à celui d'un mal ancien, vieux avant même le commencement des temps. »

Quant aux avantages

« Boire, se baigner dans ou simplement faire couler le sang d'un prince lorsqu'on porte le Fez est censé attirer des faveurs royales sur le porteur de la part des Dieux Sombres et, selon d'autres, ce serait un moyen d'atteindre l'immortalité. Mais de tels dieux pourraient bien avoir une vision entièrement différente de la nôtre de ce que sont des faveurs royales. »

Un avertissement

« Écoutez cet avertissement et prenez-le à cœur : porter l'abomination connue sous le nom de Fez rouge sang déchaînera une pluie de calamités sur son porteur, qui cédera son âme et son esprit à la volonté du Fez et à ses terribles maîtres. Seuls ceux qui sont passés maîtres dans le domaine des arts noirs pourraient espérer y survivre et pour eux le prix serait encore plus terrible. Il est possible de contrôler le Fez et même de mettre un terme à ses agissements. Ceux qui cherchent ces savoirs noirs devraient consulter *Les Murmures du Fez*. »

Aide de jeu - **Document Fez n°4** • Extraits de l'*Apocryphe du Fez*

Premier extrait : Menkaph a une influence notable sur les crédules. Il transporte le Fez rouge sang que le professeur ma décrit dans une boîte marron. Ses sbires et lui ne semblent pas vouloir y toucher.

Deuxième extrait : Mes recherches à la bibliothèque du British Museum mont retenu de temps à autre, mais mes vérifications régulières quant à Menkaph et ses sbires minforment que rien na changé. Ils surveillent la maison du 3 Blithering Lane à Rotherhithe. J'ai posé quelques questions et appris qu'un collectionneur de fez y vit. Le professeur Demir ma dit de me montrer prudent, mais j'ai facilement pu me faufiler parmi les imbéciles que Menkaph a laissés sur place. Je suis sûr que personne ne ma vu.

Troisième extrait : Menkaph prévoit de prendre bientôt l'Orient-Express pour Constantinople. Je l'ai vu acheter les billets pour ses sbires et lui, même si je ne sais pas à quelle date il partira. Il semble vouloir quelque chose avant de quitter Londres. a ne peut pas être le Fez, puisqu'il est arrivé à Londres avec.

Quatrième extrait : J'ai décidé de voler le Fez à Menkaph. Pendant qu'il est occupé à Rotherhithe, j'entrerai dans sa chambre pour voler le Fez rouge sang. Ensuite, je me hâterai de rejoindre Constantinople pour le donner au professeur Demir. J'imagine déjà son air ahuri.

Aide de jeu - **Document Fez n°6** • Extraits du journal de Matthew Pook

De la manière de devenir le véritable maître du Fez

Vous ne devez pas vous abandonner au Fez rouge sang tant qu'il ne vous aura pas récompensé. Ce n'est qu'en portant le Fez, qu'en risquant que votre volonté soit faible, que vous soyez indigne de cette tâche et consumé par le Fez, que vous pourrez émerger de l'épreuve triomphant et apte à canaliser ses pouvoirs terribles et grandioses à la fois.

La création de nouveaux Fez

Une fois que vous aurez maîtrisé le Fez, vous pourrez en créer d'autres qui auront des pouvoirs similaires au premier. Cela nécessite que le porteur sacrifie une petite partie d'une âme, la sienne ou celle d'un autre. De cette manière, chaque jour un nouveau Fez peut être créé, sans aucune limite. Pour chaque nouveau porteur, le Maître bénéficie de pouvoirs plus importants encore.

Ceux qui défient le Maître

Méfiez-vous ! Ceux qui portent un Fez pourraient bien vouloir prendre votre place de Contrôleur. Écoutez mes conseils et gardez toujours à vos côtés un petit groupe d'acolytes portant des Fez, que vous pourrez sacrifier si vous êtes défié.

Contrôler les damnés

S'il n'est pas contrôlé, le Fez détruira son porteur. Une fois que cela arrive, la chose qu'est devenu le porteur du Fez peut être contrôlée par d'autres porteurs, plus puissants. Ce ne sont que des esclaves sans cervelle qui se plient à tous les désirs de leur maître.

La porte et la clé

Le Fez rouge sang est la porte et la clé. Si le sang d'un prince est présenté au Fez, celui-ci pourra invoquer ce qui attend à l'Extérieur.

Aide de jeu - **Document Fez n°8** • Extraits des *Murmures du Fez*

Tous les plaisirs
de tous les harems
de tous les mondes
te reviendront.

Aide de jeu - **Document Fez n°7** • Lettre en anglais

Tel l'astre solaire, le comte nous dispensait lumière,
chaleur et plaisirs par sa simple présence.
Sans nul doute, ses fêtes étaient les plus merveilleuses
et les plus fantasques que notre ville ait connues.

Et c'est là qu'il est devenu évident qu'il cachait quelque
chose de maléfique, provoquant la colère de la reine.
Les hommes du roi ont assailli la demeure du comte,
semant la destruction avant de l'arrêter

Aide de jeu - **Document parisien n° 1**
Extrait du journal de Mademoiselle de Brienne, juin 1789

Lorsque nous arrivâmes, la fête battait encore son plein, hommes et femmes copulant comme des chiens enragés. Nous les chassâmes, et arrêtâmes quiconque ne pouvait justifier de son identité. J'envoyai six hommes capturer le comte, tandis que j'entrai dans les salles souterraines. Les mots me manquent pour décrire ce que j'y vis. Tout au plus puis-je dire que ce cloaque m'évoqua l'Enfer. Que Dieu nous protège.

Les salles contenaient de nombreux engins de torture. L'un de mes hommes découvrit une étrange vierge de Nuremberg fermée à clé. Craignant qu'un pauvre hère en fût prisonnier, nous la détruisîmes, mais elle s'avéra vide.

Quel jour funeste que celui où un être tel que Fenalik est arrivé à Poissy. S'il n'est pas châtié par Dieu, il le sera par le roi. Sans le moindre regret, j'ordonnai que l'on mette le feu à la maison et à tous ceux qui étaient encore au sous-sol. Le comte hurla comme si sa propre âme était la proie de flammes. Nous le conduisîmes à l'endroit qui serait sa nouvelle demeure, jusqu'à ce que la pourriture l'emporte.

Aide de jeu - **Document parisien n° 2**
Extrait du rapport du capitaine Louis Malon, juin 1789

Deux nuits plus tard, les soldats du roi ont marché sur la villa du comte, déterminés à mettre un terme à ses excès. Après avoir brûlé sa maison, ils l'ont conduit devant le représentant du roi, qui m'a fait appeler afin que je donne mon opinion.

il était aisé de constater la folie du comte Fenalik, hurlant et agité de tremblements. Etant fou, et noble de surcroît, il était impensable de l'exécuter. J'ai donc suggéré que le roi fasse preuve de clémence en le plaçant à Charenton. Apparemment, le représentant du roi suivit ma recommandation, et se débrouilla pour que Fenalik y soit transporté. Plus tard, le roi donna son assentiment et l'arrangement devint définitif.

Aux dernières nouvelles que j'ai eues de lui, il avait été isolé dans une cellule, après avoir attaqué d'autres patients.

Aide de jeu - **Document parisien n° 3**
Extrait du journal de Lucien Rigault, juin 1789

Nous déplorons la perte de notre bien-aimé directeur,
le docteur Étienne Delplace, un homme aux grandes
qualités professionnelles et un pionnier dans le domaine
de la neurologie. Son décès accidentel est
une véritable tragédie.

Le personnel de l'hôpital présente ses condoléances
les plus sincères à sa famille, en espérant qu'ils sauront
surmonter leur chagrin avec le temps. Le docteur Delplace
laissera un vide à Charenton, mais aussi à Paris.

Sa mort est une perte pour la glorieuse nation française
et pour l'humanité tout entière.

Dr François Leroux, directeur temporaire

Aide de jeu - **Document parisien n° 4**
Dr Étienne Delplace

50, rue Saint-Étienne
Lausanne, Suisse

Madame, Monsieur,

J'ai conscience d'être un complet inconnu et que cette lettre n'aura peut-être aucun sens pour vous. Mon nom est Edgar Wellington. J'étudie l'histoire d'une statue communément appelée le Simulacre de Sedefkar. J'ai récemment acquis un parchemin ancien présentant une description intrigante de cet objet. Cela a éveillé mon intérêt, et je m'efforce maintenant de retrouver sa trace. Mes recherches m'ont mené à votre adresse. Le nom ne vous dira probablement rien, mais j'ai appris que le dernier emplacement connu de cette oeuvre d'art était la demeure s'élevant sur votre terrain à la fin du dix-huitième siècle. La statue, un artefact arabe unique, a été perdue durant les événements de 1789. Son dernier propriétaire fut un noble allemand qui vivait au même endroit que vous aujourd'hui.

S'il vous plaît, si vous avez entendu des histoires à propos de cet objet, ou si vous avez trouvé des restes de l'ancien manoir sur votre terrain qui pourraient me donner des indices quant à son destin, je vous implore de me contacter et de me résumer vos informations.

Je m'excuse pour la nature plutôt étrange de cette requête, mais je crois que je dois suivre toutes les pistes qui s'ouvrent encore à moi. Toutefois, j'espère que vous ne perdrez pas votre temps pour moi.

Sincèrement,

Edgar Wellington

Aide de jeu - **Document parisien n° 6**
50, rue Saint-Étienne • Lausanne, Suisse

Item – Un évènement troublant s'est produit la semaine dernière. Un infirmier, un certain Guimart du quatrième dortoir, a pénétré dans les caves sans autorisation. Là, après avoir subi une blessure douloureuse au bras droit, il s'est effondré. Un autre infirmier, P. Mandrin, s'inquiétant de l'absence du premier, est parti à sa recherche. Il a fini par le découvrir, gisant par terre, en état de choc. Le traitement fut prompt et efficace, mais en se réveillant ce matin, Guimart délirait, parlant d'un mort qui l'aurait attaqué.

Pour le moment, je l'ai fait placer dans la chambre 13. J'ai également notifié sa logeuse de son indisposition.
Hélas, un autre homme se trouvait avec Guimart, inconnu de cette institution et dans un état déplorable. Cela soulève de graves questions, auxquelles il me faudra trouver des réponses.

Item – J'ai commencé à interroger Guimart à propos de l'inconnu. Est-ce un patient ? Comment s'appelle-t-il ? Depuis combien de temps Guimart le séquestrait-il ? Assez longtemps pour que le mortier scellant la porte ait le temps de sécher. L'a-t-il nourri ? Comment a-t-il survécu ?
J'ai fait déplacer l'inconnu dans une chambre privée sous ma responsabilité, le traitant comme un vagabond sans valeur en attendant d'en savoir plus.

Item – Même dans un bon lit, l'inconnu a un aspect terrifiant. Il régurgite le peu de brouet que l'on parvient à lui faire ingurgiter. Sans se nourrir, il garde un état catatonique. Peut-être les électrochocs pourraient-ils le sortir de sa léthargie ?
Item – Après plusieurs applications, l'inconnu s'est réveillé, mais il reste trop affaibli pour bouger. Il s'est mis à gémir et à implorer dans des formes différentes et très anciennes de grec et de latin, parlant de cités en ruine et d'autres choses affreuses. Quel homme mystérieux ! Ce serait presque plus simple de penser que nous puisons dans une sorte d'esprit communautaire ou de mémoire raciale.

Le journal se termine après quelques notes sans intérêt. Tous les items cités ci-dessous datent d'avant la mort du docteur Delplace.

Aide de jeu - **Document parisien n° 5**
Extrait du journal du docteur Delplace

EN SOUVENIR D'AIRA

ICI SE TROUVAIT
AUTREFOIS AIRA AUX
DÔMES DORÉS,
LE RÊVE DU JEUNE
BERGER IRANON.
TANT QU'IRANON
CHERCHAIT AIRA,
IL EST DEMEURÉ
ÉTERNELLEMENT
JEUNE ET, DURANT
CE TEMPS, AIRA
ÉTAIT PROSPÈRE.
LORSQU'IRANON
A PERDU ESPOIR,
IL EST DEVENU
VIEUX EN UNE SEULE
NUIT ET A DISPARU
DANS DES SABLES
MOUVANTS.
CETTE MÊME NUIT,
AIRA ET
SES HABITANTS
ONT DISPARU.
RÊVEURS,
CONSERVEZ VOS
RÊVES, DE CRAINTE
QU'ILS NE PÉRISSENT.

Aide de jeu - **Document des Terres oniriques n° 3** - En souvenir d'Aira

Le billet pour le Terres oniriques Express

Les rêveurs humains ou les rêveurs autrefois humains dont le corps est mort dans le monde réel peuvent voyager gratuitement sur le Terres oniriques Express. Afin de voyager sur le Terres oniriques Express, vous devez embarquer lorsque vous dormez à bord de l'Orient-Express. Une fois que vous avez dormi sur l'Orient-Express, vous pouvez revenir sur le Terres oniriques Express à tout moment, à partir de n'importe quel lit du monde réel.

Une fois que vous êtes monté à bord du Terres oniriques Express, vous retournerez sur le même Express, même si des jours, des semaines, des mois ou des années se sont écoulés.

Vous pourrez utiliser votre billet pour le trajet qui dessert les villes suivantes : Ulthar, Dylath-Leen, Zar, Aphorat, Thalarion, Xura, Aira, Sona-Nyl et Serannian.

Si vous restez sur le train après l'arrêt à Serannian, nous présumerons que vous voulez vous débarrasser de vos peurs dans le golfe de Nodens. Passé Serannian, il n'y a pas de retour possible. À la fin du voyage, vous retournerez dans le monde réel.

Après avoir visité le golfe de Nodens, vous ne pourrez pas remonter à bord du train, même si vous payez, car cela annulerait le sacrifice fait. C'est le marché que vous concluez avec Nodens. Il est non négociable.

Aide de jeu - **Document des Terres oniriques nº 1**
Le billet pour le Terres oniriques Express

Le Cœur des amants

Un mythe macabre relate l'histoire du Sorcier et de la Vieille. Le Sorcier s'est marié tard et a mal choisi son épouse. Sa folie a été punie lorsqu'il trouva un jour sa jeune épouse au lit avec son amant. Furieux, il a invoqué ses pouvoirs les plus terrifiants et déchiqueté les amants en morceaux. Il leur arracha le cœur et les brûla, jurant qu'ils ne trouveraient jamais le repos même dans la mort. Les cadavres mutilés ont ensuite été jetés en pâture aux chiens.

Il avait oublié la mère de son épouse, une vieille femme malveillante, qui est allée prier chaque jour à l'église pour obtenir sa vengeance. Ses pleurs ont été entendus, mais il est peu probable que la réponse obtenue ait eu un quelconque rapport avec Dieu. Certains disent que l'église avait été construite sur les fondations d'un ancien temple où les Romains vénéraient leurs dieux païens. Un jour, elle s'est rendue à l'église en tenant un rubis brillant de la taille d'un poing, d'une forme particulière, rappelant celle du cœur entrelacé de deux amants.

Le Sorcier, ayant vu la pierre, a voulu s'en emparer. Il a ordonné à ses hommes de la voler, mais la Vieille l'avait placée dans sa poitrine.

La Vieille a été fouillée, mais la pierre avait disparu et, même sous la torture, la Vieille n'a rien avoué. Elle a été condamnée pour sorcellerie et a été brûlée sur la place de l'église. Alors qu'elle était entourée de flammes, le Sorcier lui a une nouvelle fois demandé la pierre. Pour contrarier une dernière fois le Sorcier, elle a hurlé avant de mourir : « La haine est plus forte que l'amour. La mort est plus forte que la vie. Ce n'est que dans vos rêves que vous la trouverez. »

La perte de la pierre a rendu le Sorcier fou. Totalement dément, il est resté jusqu'à ses derniers jours enfermé dans sa tour. Pensant avoir trouvé la solution à l'ultime répartie de la Vieille, il s'est immolé par le feu dans sa crypte.

Certains disent que le Sorcier et la Vieille ne connaissent pas le repos, qu'ils apparaissent encore lors des nuits les plus noires, se pourchassant parmi les nuages. La Vieille a toujours le rubis et elle rit alors que le Sorcier la poursuit en vain. « La haine est plus forte que l'amour, La mort est plus forte que la vie. » Que la Providence nous garde que de telles horreurs soient possibles.

Aide de jeu - **Document des Terres oniriques nº 2**
Le Cœur des amants

Mort d'un marchand d'armes

Un legs surprenant à des œuvres caritatives

Les derniers mots étonnants d'un millionnaire

Ce journal a le triste devoir d'annoncer la mort de M. Karakov, un millionnaire, dans sa villa de Monte-Carlo avant-hier. Les docteurs indiquent que son cœur était malade depuis un certain temps et qu'il a finalement cessé de battre. M. Karakov avait fait fortune en vendant des armes. Il était connu pour contrôler en secret un vaste réseau de compagnies-écrans, pour que les pays puissent croire qu'ils choisissaient entre des compagnies rivales alors qu'en fait, toutes étaient contrôlées par M. Karakov. Sa richesse était telle qu'il était réputé avoir gagné une livre sterling par soldat tué lors de la Grande Guerre.

Sur son lit de mort, M. Karakov a modifié son testament, léguant ses millions à des œuvres caritatives. Lorsqu'on lui a demandé pourquoi il avait changé d'avis, le mourant a répondu : « grâce à mes amis à bord du train ». Ses héritiers ont annoncé leur volonté d'attaquer le nouveau testament en prétextant la folie.

Aide de jeu - **Document des Terres oniriques nº 4**

3 novembre 1920 - Ma famille aurait préféré que je meure au combat. Les héros morts sont plus convenables que des vivants brisés.

5 mars 1921 - Nous voilà en Suisse. Ici, nous pouvons vivre en paix.

17 septembre 1921 - La conversation du duc est sans pareille. Quand je l'écoute, j'oublie mes propres souvenirs.

10 novembre 1921 - Le duc m'a prêté des livres qui m'ont ouvert les yeux. Peut-être mon vieux parchemin arabe détient-il des mystères encore inconnus.

2 février 1922 - J'ai reçu la traduction du parchemin de Malon. Je me demande si ce « Simulacre de Sedefkar » existe encore.

25 juin 1922 - La piste s'arrête en 1789. J'ai écrit aux propriétaires de la maison du comte. Il faudrait que je me déplace, mais je ne peux pas laisser William seul.

3 octobre 1922 - Le duc m'a donné quelque chose pour mon insomnie. Mon sommeil a été profond, et j'ai fait un rêve criant de vérité de la Lausanne des temps anciens.

12 novembre 1922 - Il y a deux nuits, je tenais un bouton de laiton dans ma main en m'endormant, et je l'ai posé par terre dans la Lausanne onirique. Quand je me suis réveillé, il n'était plus dans ma main. La nuit suivante, je l'ai ramassé dans mon rêve, et je me suis réveillé en le tenant dans ma main.

1er janvier 1923 - Je n'ai plus d'espoir en cette nouvelle année. Mes recherches ne mènent nulle part, et bientôt mon penchant nous coûtera notre magasin. Où William va-t-il vivre ?

5 janvier 1923 - Je crains de devoir vendre le parchemin. Le duc serait intéressé, mais j'ai besoin d'un autre enchérisseur pour faire monter les prix. Je l'ai caché dans la Lausanne onirique pour le protéger.
(date d'aujourd'hui) - Victoire ! Demain, je suis sûr de conclure la vente, et nous allons prendre un nouveau départ.

Aide de jeu - **Document lausannois n° 1 -** Journal d'Edgar Wellington - Extraits choisis

L'auteur de ce parchemin est Sedefkar l'Osmanli. Prédisant qu'il perdra bientôt un objet en sa possession, le Simulacre, il en fait l'éloge et la description dans cinq parchemins distincts.

Ce parchemin, le premier des cinq, est celui de la tête, détaillant les pensées et l'histoire de Sedefkar. Les quatre parchemins manquants sont ceux du ventre, décrivant le culte d'une entité nommée l'Écorché, des jambes, une série de magies affectant le corps à la base du pouvoir de Sedefkar, de la main droite, le rituel d'éveil de la statue et la force motrice du pouvoir de Sedefkar, enfin, celui de la main gauche, contenant un rituel d'équilibre, un sacrifice régulier et nécessaire.

Le parchemin est un document exubérant et dément. L'auteur a consigné les évènements en ignorant la logique ou la chronologie, ce qui rend la lecture particulièrement ardue. Une bonne partie du texte explique comment torturer et écorcher les êtres humains.

Aide de jeu - **Document lausannois n° 2 -** Résumé du parchemin

« J'ai vu les puissances prédatrices de la nuit semer la terreur dans les coeurs des adorateurs du faux dieu. Je L'ai vu et je Le vénère. L'écorché m'a parlé. Depuis que Ses mots secrets ont pénétré mon cœur des cœurs, je sais ce que je dois faire. Mes visions sont claires, et elles sont exactement ce que mon Seigneur avait promis. Dans mes rêves, j'ai vu Sa perfection enjamber les ruines de nos cités, ayant fait chuté les rois et les royaumes, et même les dieux. La première fois que je L'ai tenu entre mes mains, je L'ai reconnu comme un objet de pouvoir. Un pouvoir capable de mettre le monde à genoux. Il brillait comme la plus pure des perles. Écorcher vif le malotru qui convoitait mon trésor m'a réveillé. Cette nuit-là, Il est venu à moi pour la première fois et m'a dit quoi faire. J'ai médité devant Sa glorieuse présence. Loué soit l'écorché ! Alors, j'ai suivi les dix-sept dévotions et j'ai pu L'ouvrir pour la première fois. L'intérieur de l'artefact était lisse et doux. En caressant sa surface interne, j'ai cru sentir une peau de bébé. J'ai offert quatre enfants en sacrifice à mon Maître. Alors, je L'ai utilisé pour la première fois. Dans sa sagesse, le Seigneur de la Peau nue L'a conçue à ma taille. En toute modestie, je pense qu'Il a été fait à mon image. Béni soit l'élu de l'écorché.
J'ai veillé à ne pas le souiller.
Sa substance à la teinte si parfaite ne doit pas être polluée par l'impur. »

Aide de jeu - **Document lausannois n° 3 -** Exemple d'extrait du Parchemin

Une diva de l'opéra disparaît : On craint qu'elle ait été enlevée

La police a exprimé la possibilité que la soprano Caterina Cavollaro ait été enlevée à la gare de Milan. La chanteuse n'a pas été revue depuis son arrivée de Paris en train, à 13 h hier. Elle ne s'est pas présentée à son appartement ni n'a assisté aux répétitions à La Scala, où elle doit chanter *Aida*, dont la première est prévue pour demain soir.

Arturo Toscanini, directeur musical de La Scala, a confirmé qu'il n'avait eu aucun contact avec la chanteuse depuis son départ de Paris.

La police demande à toute personne ayant la moindre information sur l'emplacement de la signorina Cavollaro d'appeler sans délai. Nous demandons de tout cœur à tous les Milanais de se joindre à la recherche de notre diva bien aimée.

Aide de jeu - **Document milanais nº 1**

Un ouvrier assassiné

Le corps d'Ennio Spinola, un ouvrier du secteur automobile, a été découvert aujourd'hui dans une ruelle près de Via Tavazzano à Portello, non loin de l'usine Alfa Romeo dans laquelle il travaillait. Spinola a été poignardé.

La police mène son enquête parmi les ouvriers. Spinola était un syndicaliste militant et il s'était disputé avec d'autres travailleurs au cours des derniers jours.



Aide de jeu - **Document milanais nº 2**

La disparition de Cavollaro : une nouvelle tragédie ?

Arturo Toscanini, directeur musical de La Scala, a annoncé aujourd'hui que *Aida* serait présenté dès ce soir, avec Maria Dimattina dans le rôle-titre.

Toscanini a répondu, en réponse aux commentaires concernant une « voix fantôme » la nuit dernière et de nombreuses autres situations surnaturelles, que « ces histoires n'avaient aucun fondement. Ce ne sont que des commérages et des histoires de bonne femme. »

Paolo Rischonti, accessoiriste de l'opéra, n'est pas d'accord. « Nous pensions en avoir fini avec tous nos problèmes, maintenant que la malédiction des costumières a pris fin alors que nous préparions *Aida*. Maintenant, la malchance frappe sur la scène. Les gens se blessent ou tombent malades et les accessoires disparaissent. Quand cela finira-t-il ? »

La représentation de ce soir aura lieu à guichets fermés, mais l'opéra sera présenté pendant quatre semaines.

Aide de jeu - **Document milanais n° 4**

Un retour attendu

Flavio Conti était très attendu hier, à la soirée réservée aux mécènes et bienfaiteurs de La Scala. M. Conti avait été malade récemment et certains rapports erronés le prétendaient atteint de la tuberculose, bien que sa maladie soit très certainement moins grave. M. Conti était en pleine santé et au centre de toutes les attentions. Les autres mécènes présents étaient M. Nunzio Tocci, M. et Mme Matteo Sorrenti, Mlle Angela Susco, M. Arturo Faccia et Mme Serena Spagnolo.

Le groupe a pu entendre une sélection de morceaux de l'opéra *Aida*, chanté par les chanteurs officiels du spectacle. Rosario Scorbello les accompagnait au piano. La soirée a été enchanteresse.

Aide de jeu - **Document milanais n° 3**

Un Milanais assassiné

La police a annoncé ce matin qu'Arturo Faccia, un homme d'affaires bien connu, avait été victime d'un crime atroce voilà deux nuits. Il semble toutefois que cet incident soit isolé.

Faccia avait été à La Scala avec des amis pour assister à la première d'*Aida* et s'était rendu en coulisses pour féliciter les chanteurs lorsqu'il a été séparé de ses compagnons.

Son corps mutilé a été retrouvé hier en fin de journée par des ouvriers, sur le toit de la cathédrale. Un porte-parole du diocèse a déclaré qu'il était impossible pour quiconque de se rendre là de nuit. « Ce doit être l'œuvre du Diable. »

La police de Milan refuse de décrire les blessures, se contentant d'indiquer qu'elles semblent être l'œuvre d'un fou dangereux. Les habitants de la ville devraient donc se montrer prudents la nuit.

Signor Faccia était veuf et sans enfant. Il était récemment revenu d'un voyage d'affaires en Turquie.

Aide de jeu - **Document milanais nº 5**

16 novembre 1797

Monsieur, à propos des troubles des trois derniers jours, je dois rapporter que le 13 novembre, une foule indisciplinée de Vénitiens s'est rassemblée devant les portes de la caserne Saint-Marc. Ils ont refusé d'obtempérer à mon injonction de dispersion.

Voici la raison qu'ils m'ont donnée : ils voulaient que je leur livre l'un de mes soldats, Jean Boucher. Ils prétendaient qu'il était à l'origine de cette terrible épidémie qui touche actuellement la ville, par des moyens surnaturels. Ils semblaient croire réellement à ces superstitions sans fondement. Bravant mes ordres directs, ils ont tenté de s'introduire par la force dans la caserne pour y prendre Boucher. J'ai donné aux hommes sous mon commandement l'ordre de tirer. La première salve visa au-dessus de leurs têtes. Une deuxième salve ne fut pas nécessaire, la foule s'étant dispersée.
J'ai alors placé l'arrondissement sous couvre-feu.

J'ai interrogé Boucher, qui s'est avéré un être docile, peu intelligent et dénué de tout sens de l'initiative. D'ailleurs, le seul butin sur lequel il a mis la main durant notre glorieuse marche à travers l'Europe est une étrange jambe en porcelaine ! Boucher la prend visiblement pour un trophée, même s'il est certainement le seul homme de la troupe à le penser.

Le lendemain, une délégation de notables vénitiens de l'arrondissement est venue me voir. Une fois de plus, ils ont exigé que je leur livre Boucher pour sorcellerie. Je les ai fait arrêter en tant que meneurs de la manifestation de la veille. La question s'arrête là. Il n'y aura plus de troubles dans l'arrondissement tant qu'il sera sous ma responsabilité.

C'est le 15 novembre qu'a eu lieu ce que je vous ai exposé en privé. J'en parle plus en détail dans des documents personnels, puisque cela n'est pas un sujet convenable pour un rapport officiel.
***

Le texte est suivi d'une note de son officier supérieur, le major Hautemont, qui le félicite pour la façon prompte dont il a dispersé la foule sans faire couler le sang.

15 novembre 1797

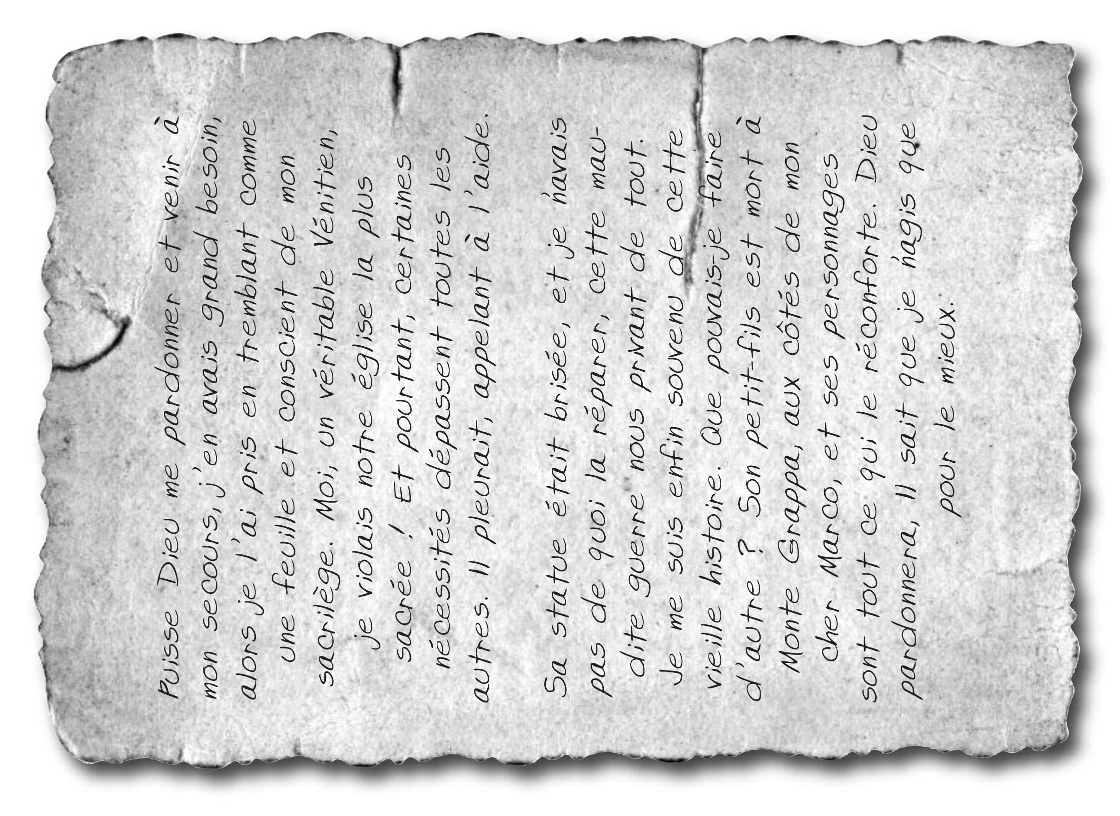
Suis revenu chez moi la nuit dernière, le 14, pleinement satisfait d'avoir bien agi pour disperser l'émeute. Comme l'a dit Voltaire : « J'ai toujours fait une prière à Dieu, qui est fort courte ; la voici : *Mon Dieu, rendez nos ennemis bien ridicules !* Dieu m'a exaucé. »

Quelle satisfaction de voir les visages défaits de ces Vénitiens que l'on emmenait au cachot. J'espère que leur séjour au frais leur apprendra les valeurs comparées de la raison et de la superstition.
En rentrant, j'ai trouvé ma chérie frappée par la pestilence. La pauvre biche fait preuve d'autant de courage que mes hommes, mais sa jambe s'est détériorée et déformée durant la nuit. Elle n'a que deux ans, elle ne mérite pas un tel sort. Je suis retourné à la prison pour questionner les meneurs de la délégation. Ils m'ont dit d'aller parler à Boucher.

Alors, je l'ai à nouveau interrogé tard la nuit dernière. J'ai également examiné cet étrange membre artificiel qu'il affectionne tant. *Ma* propre jambe m'a fait mal à l'instant où je l'ai touché, et elle est toujours douloureuse. On pourrait croire que la simple vue de ce membre amputé en porcelaine a éveillé en moi une mémoire ancienne dans mon esprit agité, me faisant ressentir l'agonie de l'amputation. J'ai pris la jambe à Boucher, pour tenter de la détruire. Elle refusait de se briser. J'ai essayé de la brûler. Elle ne brûlait pas. Ce n'est pas de la porcelaine, mais une matière étrange et tenace que même le diamant ne marque pas. Cette satanée délégation avait raison. C'est un objet démoniaque. *Mais* Boucher n'y est pour rien. Il n'a fait que la porter jusqu'ici.

Je ne vais pas admettre mon erreur à ces idiots d'Italiens. J'ai enfin réalisé ce que je devais faire. L'idée était si belle que j'ai éclaté de rire ! La nuit dernière, en secret, j'ai enterré cette jambe maudite dans la basilique Saint-Marc, sous la dalle noire de la chapelle de saint Isidore. À mon grand soulagement, ce matin, ma petite chérie avait récupéré. Elle est aussi enjouée qu'auparavant. Aujourd'hui, le personnel médical me dit que l'épidémie a nettement perdu en virulence. J'ai ordonné que l'on relâche la délégation, en toute discrétion.

Cet imbécile de Boucher m'a apostrophé cet après-midi. Il veut être dédommagé pour son « trophée ». Sa demande risque de traîner longtemps.


Puisse Dieu me pardonner et venir à mon secours, j'en avais grand besoin, alors je l'ai pris en tremblant comme une feuille et conscient de mon sacrilège. Moi, un véritable Vénitien, je violais notre église la plus sacrée ! Et pourtant, certaines nécessités dépassent toutes les autres. Il pleurait, appelant à l'aide.

Sa statue était brisée, et je n'avais pas de quoi la réparer, cette maudite guerre nous privant de tout. Je me suis enfin souvenu de cette vieille histoire. Que pouvais-je faire d'autre ? Son petit-fils est mort à Monte Grappa, aux côtés de mon cher Marco, et ses personnages sont tout ce qui le réconforte. Dieu pardonnera, Il sait que je n'agis que pour le mieux.

Aide de jeu - **Document vénitien n° 3**
Lettre manuscrite trouvée à Saint-Marc

17 septembre 1917. Quel malheur que les matériaux soient si rares ; et que ceux qui restent soient réquisitionnés pour l'effort de guerre. Ne peut-on pas laisser un peu d'argile et de cire pour les petites filles de Venise ?

23 novembre au 23 décembre. Aucune entrée. Un télégramme officiel jauni est coincé entre deux pages. Il annonce que le petit-fils Marco Gremanci a été porté disparu en action sur les pentes du Monte Grappa, le 22 novembre.

19 décembre 1917. Un terrible blizzard est tombé sur Venise. Nous pouvons remercier cette tempête d'avoir stoppé l'avancée des Autrichiens et des Allemands, au moins jusqu'au printemps. Mes amis me disent qu'un éclair a frappé le campanile du Palazzo Rezzoniani. Il faut que j'y aille pour voir si mes vieux amis du clocher sont toujours en bonne santé.

20 décembre 1917 au 14 janvier 1918. Aucune entrée.

15 janvier 1918. Ma jambe gauche est atteinte d'une grave crise d'arthrite. Je n'ai jamais souffert de ce genre de choses jusqu'ici. Je suis convaincu qu'elle va disparaître rapidement une fois que j'aurai prié mon protecteur, saint Marc.

15 mars 1918. J'ai appris que le Signor Rezzoniani était mort. Il était mort depuis plusieurs jours quand on a découvert son corps. Il vivait en reclus. Je prie pour avoir fait ce qu'il fallait. J'espère lui avoir apporté la paix.

9 avril 1918. (L'entrée suivante est rédigée dans une écriture différente.) Grand-père Marco est mort aujourd'hui, de vieillesse, de tristesse et de chagrin. Que Dieu ait son âme.

Aide de jeu - **Document vénitien n° 4** • Les registres de Marco Gremanci

Johann Joachim Winckelmann
Né le 9 décembre 1717 à Stendal, en Prusse, mort le 8 juin 1768 à Trieste. Il est fils d'un cordonnier, et sa jeunesse a été marquée par l'étude du grec, particulièrement l'œuvre d'Homère. Il étudia la théologie à l'université de Halle en 1738 et la médecine à l'université d'Iéna en 1741 et 1742.

Son intérêt pour l'art grec remonte à 1748, quand il travailla comme bibliothécaire pour le comte von Bunau. Son premier traité sur le sujet, *Réflexions sur l'imitation des œuvres grecques dans la peinture et la sculpture*, fut publié en 1755 et traduit en plusieurs langues.

Engagé comme bibliothécaire au Vatican, il quitta son Allemagne natale pour Rome.

C'est en allant voir sa famille à Stendal que Winckelmann fut assassiné, après avoir inexplicablement fait demi-tour à Regensburg. Il écrivit à ses amis : « Je ne suis pas ce que je souhaiterais être », tout en parlant d'une mélancolie qui l'avait submergé. Le compagnon de voyage de Winckelmann, un marchand d'art nommé Cavaceppi, insista pour qu'ils aillent au moins jusqu'à Vienne, mais là, Winckelmann l'abandonna et partit pour Trieste.
Là, il rencontra un homme appelé Francesco Arcangeli, un voleur travaillant comme cuisinier et proxénète. Désirant apparemment lui voler des médailles, Arcangeli commença par l'étrangler, puis lui donna un coup de poignard fatal. Le meurtrier fut arrêté, jugé et exécuté, battu à mort sur une roue installée devant l'hôtel où il avait commis son crime.

Winckelmann eut le temps d'écrire un testament avant d'expirer, où il léguait presque toutes ses possessions à un serveur du Locanda Grande, l'hôtel où il séjournait. Ses médaillons finirent au Museo di Storia e d'Arte, tandis que ses papiers, y compris un journal, furent vendus aux enchères à un certain Giovanni Termona, un historien local.

Winckelmann fut enterré dans la cour de la cathédrale San Giusto. Plus tard, la cour fut déplacée et le Giardino Lapidario prit sa place. Le cénotaphe érigé dans le jardin date de plusieurs années après sa mort.

On peut trouver un portrait de Winckelmann, une reproduction d'une peinture à l'huile réalisée par son ami Anton Raphael Mengs en 1771.

Daté du 13 septembre 1797
Présidé par le chef de bataillon Gaston Feusil

Suite à l'enquête sur la mort du sergent André Legrand et du soldat Jules Héron, les faits suivants ont été déterminés par le tribunal :
Le 9 septembre, le sergent André Legrand, le caporal Marcel Lasnière et les soldats Jules Héron et Louis Cochefer de l'unité de Legrand buvaient dans une taverne, Il Capro Ubriaco (La chèvre saoule), quand ils sont tombés sur Marchetti. D'après les témoins, Legrand était fortement enivré. Le caporal Lasnière et les deux soldats sont montés à l'étage, où le propriétaire de la taverne tient un bordel. À leur retour, Legrand et Marchetti avaient disparu. Un peu plus tard, le corps de Legrand fut retrouvé dans une allée proche.
Les témoins ont déclaré qu'il était de notoriété publique dans l'unité que le sergent Legrand avait acquis un objet de valeur à Paris. Il le conservait dans son paquetage. Il avait son sac avec lui à la taverne, mais on ne l'a pas retrouvé avec son cadavre. Lasnière, Héron et Cochefer partirent à la recherche de Marchetti, dans l'idée de venger la mort de leur sergent, mais aussi pour récupérer son trésor.

Le 10 septembre, les trois hommes trouvèrent Marchetti, buvant à la taverne Caverna Dei Rettili (Cave du lézard). Ils attendirent qu'il en sorte, le prirent en embuscade, l'assommèrent et le tirèrent dans un cul-de-sac où ils tentèrent de lui faire dire ce qu'il avait fait du sac. D'après les témoins, Marchetti commença par nier l'avoir pris, mais après quelques coups, il confessa qu'il avait donné le sac et son contenu à son maître. Marchetti refusa de divulguer son nom, et fut copieusement rossé. C'est durant cette deuxième bagarre que la chemise de Marchetti fut arrachée.

Après cela, les faits sont flous. Les témoins parlent de cris, suivis de coups lourds. Appelées, les autorités civiles découvrirent Lasnière et Cachefer, étourdis et blessés, ainsi que deux corps. L'un d'eux était celui de Héron, des marques sur son cou suggérant qu'il avait été étranglé. L'autre était trop abîmé pour qu'on le reconnaisse, mais il peut s'agir de Marchetti. Lasnière prétend qu'il avait le corps d'un monstre et qu'il réussit à étrangler Héron avant d'être tué. D'après lui, Cochefer l'a ensuite cogné avec une bûche, ce qui explique l'état du corps. Une bûche pleine de sang a été trouvée sur les lieux. Cochefer n'a pas pu donner sa version. Les docteurs qui l'ont examiné estiment qu'il ne retrouvera probablement jamais ses esprits.

La conclusion de ce tribunal est que Legrand a été tué par le civil Marchetti au cours d'une rapine. Héron a été tué par une ou plusieurs personnes inconnues. La mort de Marchetti n'est pas confirmée.

3 mai. La tablette de (illisible) est correcte. J'ai été à Regensburg, et j'ai parlé aux Choses qui s'y trouvaient. Elles m'ont ordonné de porter une amulette à une autre enclave près de Tergeste, en Autriche. Je suis prévenu : si j'approche sans l'amulette, je serai détruit. Elles ont besoin de cet objet pour un de leurs projets obscurs ; je crains de les aider à libérer leur maître de sa prison arctique.

15 mai. Maudites soient ces bêtes, et maudit le jour où j'ai décidé de les chercher ! Chaque nuit, le rêve revient, ne me laissant aucune paix. A quoi bon continuer ? L'art qui était ma passion n'éveille plus le moindre intérêt, et mes semblables ne sont plus que des masques peints sur des crânes ricanants. Moi aussi, je porte mon masque, je parle de « l'Art », mais la beauté s'est évanouie du monde et mes mots ne sont que cendre dans le vent.

1er juin. Arrivé sans encombre à Tergeste. Les rêves qui me poursuivent depuis Regensburg sont toujours là. Mon seul espoir est qu'ils cessent une fois que j'aurai rendu l'amulette.

2 juin. J'ai rencontré un habitant du cru, Arcangeli, qui promet de me distraire quelque peu. Plus important, certains signes et paroles subtils m'amènent à penser qu'il connaît ces entités, et qu'il peut me guider vers leur repaire.

3 juin. Je ne peux pas faire confiance à Arcangeli. Il m'a demandé de voir l'amulette pour lui prouver ma qualité de coursier. Mais ses manières sont sournoises et je le soupçonne de vouloir ramener l'amulette lui-même. J'ai gagné du temps, mais sans lui, je n'ai aucun moyen de Les atteindre.

5 juin. J'ai cédé sous le poids du désespoir. A l'aide du rituel, j'ai parlé à la Chose qui est venue, et j'ai appris d'où Elle venait. Les Bêtes savent que je suis là, avec leur amulette. Elles m'ordonnent de l'apporter à leur repaire, ou je subirai leur colère. Mon cœur en est malade.

6 juin. J'ai réussi à échapper à ce bougre d'Arcangeli et à cacher l'amulette. Je suis dorénavant certain qu'il a l'intention de la voler, l'ayant surpris en train de retourner ma chambre. Je vais devoir attendre jusqu'à ce que je ne sois plus surveillé pour retourner de mes propres moyens aux cavernes d'Adelsberg pour livrer l'amulette. Je n'ose pas m'y rendre sans elle.

7 juin. Arcangeli persiste à me harceler. Je ne peux pas récupérer l'amulette sans qu'il le voie. J'ai découvert que lui et d'autres serviteurs des Bêtes de la région s'emparent de tous les objets occultes qui passent à leur portée, espérant que ces offrandes Les apaisent. Je frémis à l'idée qu'ils trouvent l'amulette, complètent la tâche qui m'a été confiée à ma place et que ces rêves ne s'arrêtent jamais !

... remonte à la Tergeste romaine, bien que von Junzt suggère que le culte puisse être bien plus ancien ...

... semblent préférer vivre (habiter ?) dans des cavernes sous la surface. Les magnifiques formations du Karst des environs (le nom vient de "Grast", le nom slovène de la région) seraient probablement idéales ...

... d'un autre endroit (la nébuleuse d'Andromède ? De Vermiis Mysteriis). ils peuvent se manifester comme ...

... "poisson humain" ... visible à travers la peau ... organes internes ... vibrant et luisant ...

... Ghatanothoa. On pense que d'autres vénèrent le Seigneur des Vents, itha ...

... les ait surpris parler d'une tache que leurs maîtres avaient confiée à leur culte il y a des années de cela, et qui n'est toujours pas achevée. Sans entrer dans les détails, les punitions ont ...

... doigts, orteils, yeux, membres ... greffés sur le corps ... peuvent bouger de leur propre volonté ou sous la volonté de ...

... ordonné de garder l'oeil ouvert, et de se procurer tous les artefacts ayant des pouvoirs magiques pour les offrir aux invisibles ...

Aide de jeu - **Document triestien n° 4 •** Fragments du journal d'Helmut Grossinger (en allemand)

Cinquième jour de la lune cadavérique,
1593e année de l'écorchement

Salleh, mon frère,

Une partie du Simulacre béni par notre Maître a été retrouvée ! Nous avons appris qu'un fragment a été emporté à Trieste par les armées de l'infidèle. La ville est le domaine d'une bande d'imbéciles pathétiques qui vénèrent une race dégénérée habitant la région. Leurs fidèles ont l'habitude d'apporter à leurs maîtres tous les objets de pouvoir qui tombent entre leurs mains, afin d'apaiser la colère provoquée par des échecs passés. L'histoire du fragment s'arrêtant à Trieste, il est certain qu'il a été offert à ces créatures.

Vous allez vous rendre à Trieste avec autant de vos hommes que nécessaire. Surveillez ces adeptes pour savoir où ils cachent leur temple. Le fragment s'y trouve certainement.

Si des intrus cherchaient à subvertir notre glorieuse mission, assurez-vous d'abord de ce qu'ils savent exactement avant de sacrifier comme il se doit leurs corps impurs.
Gloire à l'Ecorché !

S. M.

Aide de jeu - **Document triestien n° 5 •** Lettre à Salleh (en turc)

Nous avons toujours été destinés à vivre ensemble. Dès que je t'ai vu, je t'ai aimé. Tu étais si beau et cruel, dénué de cœur et parfait. Je n'étais que ton vil serviteur, indigne de m'agenouiller devant toi. Pourtant, j'ai caressé tes membres d'albâtre, j'ai embrassé tes yeux brillants. Je t'ai tenu contre moi, plus proche encore que le crâne ne l'est de la peau.

J'ai su dès ce premier moment d'extase que nous étions condamnés à être séparés, que tu m'utiliserais avant de m'abandonner, comme un serpent quitte son ancienne peau.

J'ai tenté d'écrire tout ce que tu représentais. J'ai cru qu'ainsi je pourrais me rappeler de toi. J'ai cru que je pourrais extraire ton essence comme une peau dépecée et te garder à jamais contre mon cœur. J'aurais dû savoir que toute tentative de décrire ta beauté était vouée à l'échec. Pourtant, j'ai écrit, rendu fiévreux par le désir, et je t'ai dessiné sur des rouleaux de peau. J'ai espéré et rêvé que tu resterais à jamais avec moi. Mais maintenant, tu es parti. Il ne me reste qu'une peau vide et des mots, vides et inutiles, qui me tourmentent.

Aide de jeu -**Document zagrébois nº 1** • Manuscrit enluminé en tissu cicatriciel sur de la peau humaine

Mon amour pour toi est l'amour pur de l'adorateur qui vénère une idole qu'il n'a jamais vue. Avant que nous nous rencontrions, je n'étais que tourment. Je ne pouvais rien faire d'autre que te chercher, comploter, planifier, en l'attente de l'instant où tu serais dans mes bras. Mon cœur et mon corps ne brûlent que pour toi. Ma vie t'appartient. Tu la tiens dans tes mains si blanches.

Pour te prouver mon amour, j'ai tué un homme. Je l'ai pris par surprise. Il me croyait son ami. Il me faisait confiance et je l'ai tué en pleine nuit.

Pourtant, cela ne suffisait pas. Je l'ai tué une deuxième fois, mes bras étaient couverts de sang jusqu'au coude. Ses yeux choqués reflétaient la trahison qu'il ressentait. J'ai pleuré en le dépeçant.
Pourtant, tu demeurais froid à mon égard. Alors, je l'ai tué encore. Et l'homme que j'ai tué pour te prouver mon amour, c'était moi-même.

Aide de jeu - **Document zagrébois nº 2** • Lettre brodée sur un tapis turc

JE ME CONSUME DE DESIR, DE SOIF, DE FAIM. JE DELIRE. JE NE PEUX VIVRE SANS TOI. JE T' AI DANS LA PEAU. TU ES MON AME. TU ETAIS MIEN AUTREFOIS. J' ETAIS PARFAIT ALORS. JE TUAIS ET RIAIS, HEUREUX. JE T' AI PERDU ET SUIS DEVENU UNE BRUTE. RENDU FOU PAR LE DESIR DE CE QUE J' AVAIS PERDU. JE VOUDRAIS MOURIR, MAIS NE PEUX PAS. MA PEAU RIDEE RESISTE AUX COUPS DE COUTEAU. MON COEUR MORT REFUSE DE S' ARRETER ENCORE. JE TUERAI TOUS TES PATHETIQUES COURTISANS QUI VOUDRAIENT SE DRESSER ENTRE NOUS. LORSQUE JE TE RETROUVERAI, JE TE DETRUIRAI, TE POSSEDERAI, TE DEVORERAI. TU SERAS MOI. JE SERAI PARFAIT. JE TUERAI EN RIANT A NOUVEAU.

Aide de jeu - **Document zagrébois nº 3** • Écrit au sang séché à l'intérieur d'une camisole de force

Je n'étais qu'un homme faible, mais j'ai osé lever les yeux sur ta sainteté.

J'ai prétendu te chercher au nom d'un autre.

Je mentais à tous, et à moi-même. Si je t'avais trouvé, je t'aurais caressé, t'aurais serré contre moi et je ne t'aurais jamais laissé partir.

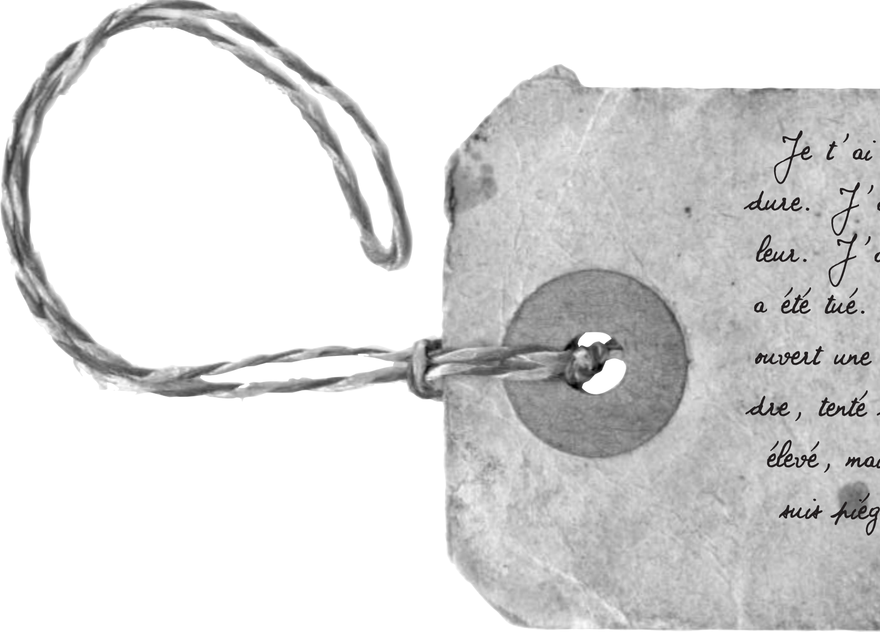
Je n'étais qu'un homme faible. Je n'aurais jamais pu te serrer contre moi en recourant à mes faibles muscles. Pourtant, je te désirais tant que j'ai fait un vœu, et mon vœu s'est réalisé.

Je t'ai vu sur une scène dorée, si parfait et beau. J'aurais dû savoir que je n'étais pas assez bien pour réussir, que j'étais indigne, simple enveloppe de chair et de sang, chantant avec des poumons volés.

Pourtant, j'ai osé rêver.

Oh, lecteur, souviens-t'en, je n'étais qu'un homme faible.

Aide de jeu - **Document zagrébois nº 4** • Feuille de musique avec des paroles



Je t'ai aimé autrefois, mais c'est fini. La vie est trop dure. J'ai cherché un moyen de mettre un terme à ma douleur. J'ai trouvé le moyen de rêver. Mon amour pour toi a été tué. J'aimais les aiguilles plus que toi. Le rêve m'a ouvert une voie vers un autre monde. J'ai tenté de te vendre, tenté de vendre ce qui ne saurait être acheté, vendu ou élevé, mais j'ai été piégé, volé et dupé. Maintenant, je suis piégé dans ces rêves que je désirais tant et qui sont devenus mon pire cauchemar.

Aide de jeu - **Document zagrébois nº 5 •** Note tenue par des animaux empaillés

La vie déchiquette les faibles de ses griffes et dents de lion.
J'étais fort. Je t'ai vu de loin et j'ai su que je te désirais,
su que tu ne t'offrirais qu'à une âme forte.
J'ai déchiqueté la chair des autres pour me reconstruire.
J'ai déchiré les rêves pour trouver la voie
qui menait à ta porte.
Je sais que, lorsque je te retrouverai, tu te joindras à moi
pour l'éternité. Contrairement aux autres fous qui geignent
qu'ils t'aiment, je suis fort.
Pourtant, tu m'évites encore, tu te détournes. Je ne vois
que ton épaule, blanche et douce. J'aimerais mordre la chair
qui recouvre cette épaule. La mordre et la dévorer.

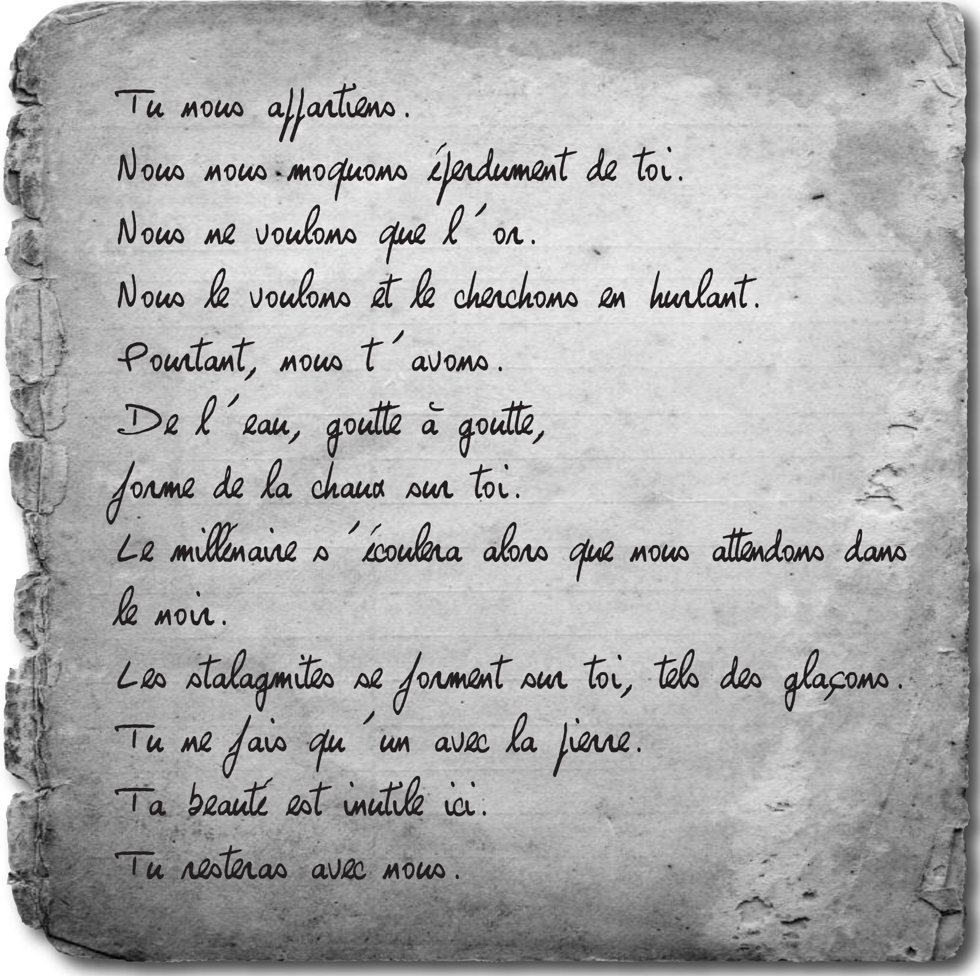
Aide de jeu - **Document zagrébois nº 6 •** Tatouages sur une tapisserie en peau humaine

J'aimais ta forme toujours changeante, mon beau rêve doré. J'ai tenté de te prendre. J'ai échoué et suis tombé dans les abysses.

Maintenant, tu te moques de cette voix portée par un vent soufflant toujours, m'empêchant de me reposer. Tu te délectes de mon destin, mon beau rêve doré, et pourtant je t'adore. Je ne peux prier puisque mes lèvres sont scellées. Je ne peux parler puisque ma mâchoire est bloquée.

Je t'en prie, laisse-moi m'abriter contre les êtres sans c ur qui avancent doucement dans les étendues glacées. C'est moi qui crie à ta fenêtre. Je suis le blizzard devenu mort.

Aide de jeu - **Document zagrébois nº 7 •** Page arrachée d'un journal et voletant au vent



Tu nous appartiens.
Nous nous moquons éperdument de toi.
Nous ne voulons que l'or.
Nous le voulons et le cherchons en hurlant.
Pourtant, nous t'avons.
De l'eau, goutte à goutte,
forme de la chaux sur toi.
Le millénaire s'écoulera alors que nous attendons dans le noir.
Les stalagmites se forment sur toi, tels des glaçons.
Tu ne fais qu'un avec la pierre.
Ta beauté est inutile ici.
Tu resteras avec nous.

Aide de jeu - **Document zagrébois nº 8 •** Phrases qui volent dans le vent glacial

CHAIR DE MA CHAIR, PEAU DE MA PEAU.
JE T' AIME DE CET AMOUR QUI DEVORE TOUT :
VIES, AMES, MONDES ET TEMPS. LORSQUE
TU REVIENDRAS, AYANT VECU UN MILLENAIRE
DE HAINE, DE POUVOIR ET DE FOLIE,
TU SERAS UNE SIMPLE NOTE DANS
LA CACOPHONIE QUI ENTOURE LE TRONE.

Aide de jeu - **Document zagrébois nº 9 •** Mots formés de sang en suspension dans l'air

TOUS CEUX QUI DISENT QUE TU M AIMES NE SAVENT PAS CE QU EST
L AMOUR. TU ES AFFAME DE POUVOIR. TU AIMES TON PROPRE REFLET.
C EST CELA QUE TU VOIS EN MOI.
SEUL MON MAITRE COMPREND CE QU EST VRAIMENT L AMOUR
UNE FAIBLESSE A EXPLOITER UN POUVOIR A DRAINER
UNE MALADIE A ERADIQUER. SEULS LES MORTELS PEUVENT AIMER
CAR SEULE LA MORTALITE PERMET DE TIRER UN BREF INSTANT DE SENS
DE L INDIFFERENCE CONSTANTE QU EST LA VIE.

JE TE LE DIS PERSONNE NE M AIME VRAIMENT.
SINON MA BEAUTE LE CONSUMERAIT.
TOUS CEUX QUI M AIMENT VRAIMENT EN MEURENT.

Aide de jeu - **Document zagrébois nº 10 •** Mots gravés dans un miroir

La Tombe du Croisé enfin révélée !

Il y a trois mois, la construction de l'école Nikola P. Pašić a été interrompue suite à la découverte d'une construction souterraine lors du creusement des fondations. Le professeur Dragomir Moric, un archéologue de l'université de Zagreb, a identifié le site comme une tombe de croisé datant du douzième ou du treizième siècle. Lui et son équipe ont commencé leurs fouilles, et aucune information n'a été rendue publique jusqu'ici. Mais votre reporter a appris grâce à une source exclusive que la Tombe du Croisé ressemble plus à une bibliothèque qu'à un mausolée. Le site est rempli de documents et de trésors ramenés de Constantinople par la quatrième croisade.

Pourquoi le professeur Moric fait-il tout un mystère de ses découvertes ? Selon ma source, un célèbre croisé croate, Miho de Dubrovnik, serait lié à ce site. Le professeur Moric, lui-même croate, souhaite-t-il dissimuler le fait que Miho a créé cette tombe pour y cacher les trésors obtenus durant le pillage de Constantinople ? Protège-t-il un vieux secret de famille ayant traversé les siècles ?

Cette découverte appartient aux habitants de Vinkovci. Nous espérons que le professeur Moric de Zagreb nous présentera rapidement ses conclusions.

Aide de jeu - **Document vinkovcien n° 1**

Ma chère Jazmina,

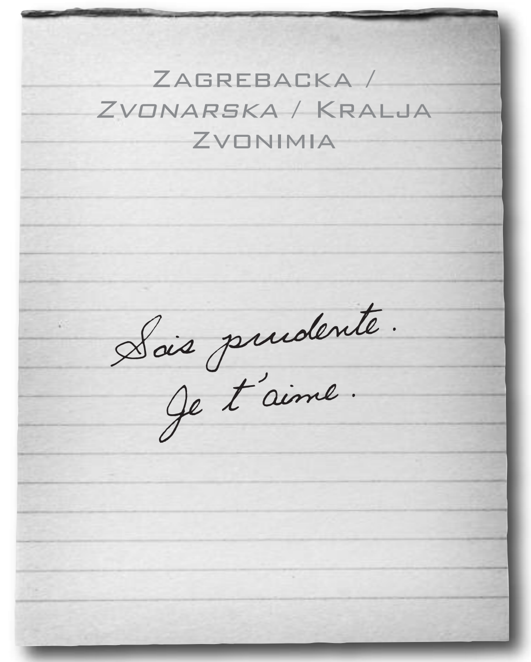
Ce site est vraiment inhabituel. Je suis convaincu que cette construction n'est pas une tombe. J'ai appris beaucoup de choses sur l'Ordre du Noble Bouclier et son histoire dont la majeure partie ne peut être rendue publique. Les détails de nos fouilles, y compris des photographies du site, ont été publiés dans la presse à mon insu. L'article était censé être une attaque contre ma personne, mais je m'inquiète maintenant pour la sécurité du site.

Plusieurs documents et artefacts auraient une grande valeur aux yeux de collectionneurs peu scrupuleux. Je suis navré d'être aussi vague, mais je n'ose pas en dire plus de peur que cette lettre soit interceptée. Je ne sais plus à qui me fier, un membre de mon équipe oeuvrant certainement contre moi. J'ai besoin de toi à Vinkovci, le plus tôt possible. Je t'attendrai à l'hôtel Lehner. Ne dis à personne que tu viens.

Si je ne suis pas là, je laisserai un message à ton intention à l'accueil. Une fois en ville, ne parle à personne, va directement à l'hôtel. Je t'expliquerai tout en personne. Si tout se passe bien, j'aurai déjà démêlé toute l'affaire quand tu arriveras. Je regrette de t'exposer ainsi au danger, mais je ne peux faire confiance à personne d'autre. Prends le revolver et la boîte de munitions que je garde dans mon bureau. Ils sont à côté de mon livre préféré, tu sais lequel.

Ton père

Aide de jeu - **Document vinkovcien n° 2 -** Lettre du professeur Dragomir Moric (en anglais)



ZAGREBACKA /
ZVONARSKA / KRALJA
ZVONIMIA

Sois prudente.
Je t'aime.

Aide de jeu - **Document vinkovcien n° 3**
Note déposée à l'hôtel Lehrner

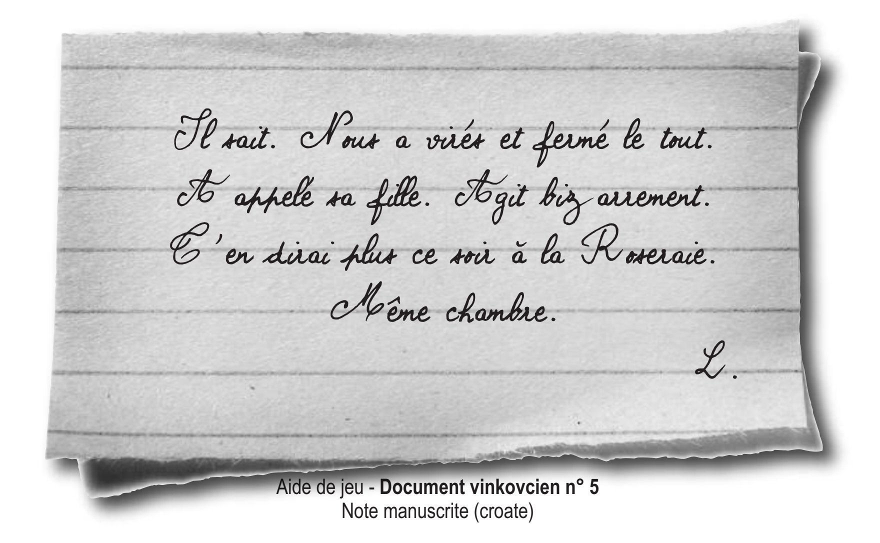
Le cudoviste rôde dans Vinkovci !

Quand Vinko Servenka a regardé par sa fenêtre la nuit dernière, il a failli perdre ses cheveux de frayeur. Une silhouette étrange marchait sur le toit de la maison voisine. « C'était immense, plus grand qu'un homme, avec des bras longs. Il a grimpé sur le toit, et sauté d'immeuble en immeuble. Il portait des vêtements, comme un homme, mais ce n'était pas un homme ! dit le plombier apeuré. C'était un monstre avec le visage d'un sanglier ! »

Bien sûr, M. Servenka est le seul à avoir vu le cudoviste. Mais en allant voir sur place, nous avons trouvé plusieurs tuiles brisées entre les maisons où il a vu la créature.

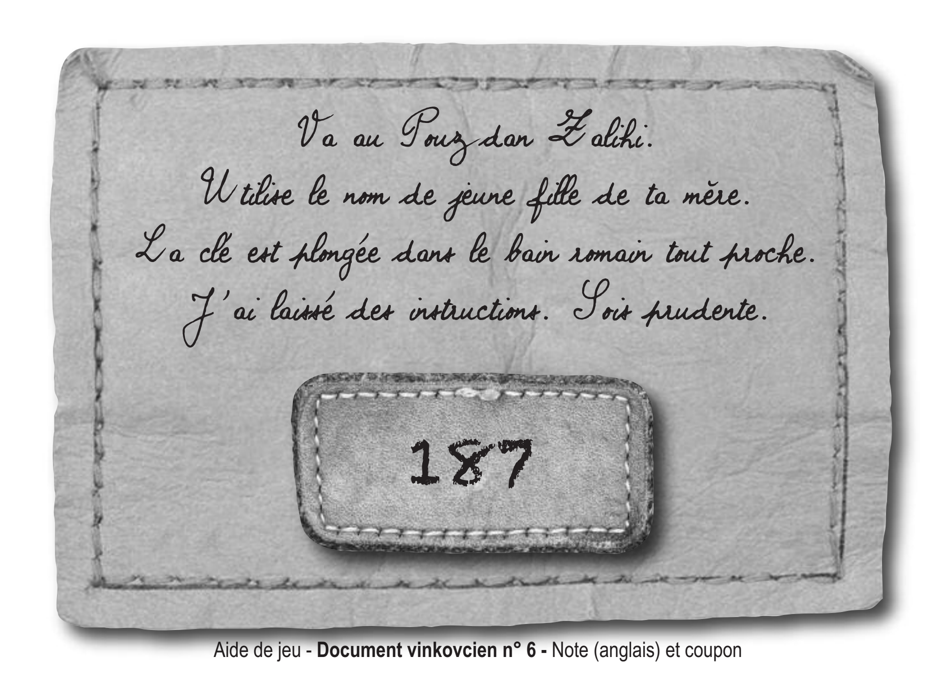
Un cudoviste rôde-t-il dans Vinkovci ? Jusqu'à ce que nous en soyons certains, nous encourageons nos lecteurs à redoubler leurs prières du soir, à fermer leur porte à clé et à oublier le verre de *rakia* avant de se coucher. Toute personne voyant la créature est priée de nous contacter. Il s'agit probablement d'une autre des œuvres excentriques de Dragan Aleksic, plutôt que d'un monstre mythique !

Aide de jeu - **Document vinkovcien n° 4**



Il sait. Nous a virés et fermé le tout.
A appelé sa fille. Agit bizarrement.
T'en dirai plus ce soir à la Roseraie.
Même chambre.
L.

Aide de jeu - **Document vinkovcien n° 5**
Note manuscrite (croate)



Va au Pouz dan Zalihi.
Utilise le nom de jeune fille de ta mère.
La clé est plongée dans le bain romain tout proche.
J'ai laissé des instructions. Sois prudente.

187

Aide de jeu - **Document vinkovcien n° 6 -** Note (anglais) et coupon

Ce carnet contient des informations découvertes dans la Tombe du Croisé de Vinkovci, une chambre secrète appartenant à l'Ordre du Noble Bouclier.

L'Ordre du Noble Bouclier avait la double mission de chasser les hérétiques les plus dangereux et de mettre à l'abri leurs artefacts sataniques.

Il fut fondé par Yolanda, régent de Constantinople, et par le pape Honorius III en 1218.

La chambre fut créée par Moho de Dubrovnik, un membre fondateur de l'Ordre avec plusieurs chevaliers francs. Il y conservait des objets sataniques et des documents capturés par le frère de Yolanda, le comte Baldwin, à la fin de la quatrième croisade.

Le pire objet de la collection était la Griffe du Serpent, aussi connue sous le nom de Mims Sahis.

Ce couteau aux pouvoirs maléfiques fut autrefois manié par Sedefkar, un ennemi mortel des forces de la chrétienté.

La première mention du Mims Sahis date du quatrième siècle, par des troupes servant Constantin Ier (cf. Les Mémoires de Tillius Corvus).

Le Mims Sahis est sacré pour plusieurs cultes dangereux ayant pour coutume d'écorcher les êtres humains et de créer des abominations.

L'Ordre pense que la Griffe du Serpent pourrait être détruite si elle était réduite en morceaux, mais la puissance nécessaire n'existait pas encore à leur époque.

Voici la dernière page :

« Vais parler à Goran plus tard, et inspecter la cimenterie Bulatovic. Ai envoyé une lettre à Jazmina. Jazmina, si tu me lis, assure-toi que le tout aille au Pr. R. Jordanov, directeur du département d'histoire ancienne, au musée national d'archéologie, Sofia, Bulgarie. »

Aide de jeu - **Document vinkovcien n° 7** • Résumé du carnet du professeur Moric

Les Mémoires de Tillius Corvus : Résumé

Ce résumé contient des informations qui ne devraient pas être connues des joueurs si vous comptez faire jouer ce scénario. Cependant, il pourrait leur être distribué à la fin.

Lettre accompagnant la traduction des Mémoires de Tillius Corvus

Cher professeur Moric,

J'ai achevé ma lecture du document que vous m'avez fait parvenir, *Les Mémoires de Tillius Corvus*. Le parchemin relate une incroyable histoire survenue au début de l'ère byzantine. En mars 330, quelques éclaireurs d'élite de l'unité des Falcones Fortes, sous le commandement du tribuni comites Tillius Corvus, ont quitté Constantinople pour se rendre dans la province de Lydie voisine. Leur mission était de valider les rapports entendus à propos d'une terrible épidémie de peste qui était prétendument propagée par des monstres, des adorateurs de Satan, voire les deux.

Le récit de Corvus décrit la découverte de plusieurs victimes, atteintes de la peste valérienne, qui faisait en sorte que la peau des victimes prenait vie et rampait loin de leur corps. La cause de cette peste valérienne était soi-disant la magie noire d'un sorcier fou et de son cercle de suppôts de Satan adeptes de l'automutilation. À l'arrivée des soldats, plusieurs villages avaient déjà été soumis par le culte, qui se faisait appeler les Mutilés.

Finalement, Tillius Corvus en personne combattit Unwen, le sorcier goth. Ce dément possédait une arme hors du commun, qu'il appelait Mims Sahis, ce qui signifie « couteau à écorcher » dans sa langue natale. Corvus a vaincu Unwen, mais le sang du sorcier l'a touché et il a sombré dans un profond coma. Les soldats survivants sont revenus à Constantinople en ramenant leur commandant inconscient et le mystérieux couteau du sorcier. Ils ont prétendu que le Mims Sahis avait le pouvoir de créer des monstres.

Le parchemin se continue ensuite, mais n'est plus écrit par Tillius Corvus. Il s'agit plutôt de rapports le concernant. Ceux-ci indiquent que Tillius Corvus s'est relevé de son coma, totalement corrompu et transformé par le Malin. Il a été bouté hors de Constantinople après avoir commis plusieurs dizaines de meurtres. Corvus, autrefois un héros décoré, était devenu un fugitif.

Certains aspects de ce récit pourraient avoir des liens avec une bizarrerie archéologique de Bulgarie. Nous devrions nous rencontrer pour que je puisse vous en parler.

Cordialement,

Professeur Radko Jordanov
Directeur du département d'histoire ancienne
Musée national d'archéologie de Sofia

Les Mémoires de Tillius Corvus (latin)

Ce manuscrit en latin daté de 330 détaille l'histoire d'une unité d'élite de soldats romains proches de la retraite, qui se voient confier une dernière mission, sur les ordres de leur commandant Tillius Corvus.

Ils quittent Constantinople pour enquêter sur des rumeurs concernant un culte mystérieux qui provoquerait, dans la province voisine, une épidémie d'une maladie mortelle et terrifiante.

Les soldats rencontreront des dangers et des ennemis fort différents de tous ceux qu'ils avaient rencontrés jusque-là et ils assisteront à la naissance d'un nouveau mal.

Aide de jeu - **Document Constantinople 330 nº 1 •** *Les Mémoires de Tillius Corvus* : Introduction

« Durant une expédition sur nos frontières, nous découvrîmes dans le temple-bordel de Cybèle de la forêt de Mésie des activités si ignobles et contraires à l'esprit chrétien que sa destruction par le feu s'est imposée comme seule réaction saine. Les drongaires relatent que certains de leurs hommes ont distingué l'esprit de la déesse païenne dans la colonne de fumée.

Tel un Titan, elle hurlait de plusieurs voix, ses cheveux ondulant comme s'ils étaient pris dans une tempête. Les plus peureux prirent leurs jambes à leur cou, mais le matin, dans les cendres du temple, il ne restait plus rien. »

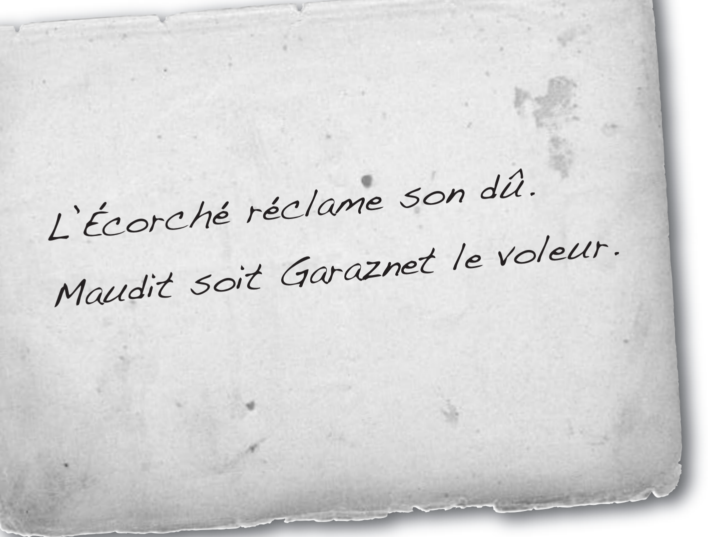
Aide de jeu - **Document belgradois n° 1 -** Extrait des archives de campagne de Nicéphore 1er

Les disparitions d'enfants se multiplient

La police soupçonne des esclavagistes. Des Grecs sont interrogés.

Aujourd'hui, une nouvelle disparition a été signalée en ville. C'est la quinzième en quelques jours.
Blatek Mayval, 7 ans, a été enlevé hier, en face du salon de thé de son père, à Stamboul. Le coupable a profité de l'agitation des pauses du midi.
Bien que la police n'ait pas de suspect en vue, elle suppose qu'un réseau d'esclavagistes pourrait être responsable. Les citoyens de la ville doivent faire particulièrement attention à leurs enfants.
Plusieurs ressortissants grecs ont été emmenés au poste pour interrogatoire, leur pays semblant être la destination des enfants kidnappés.

Document constantinopolitain n° 1


L'Écorché réclame son dû.
Maudit soit Garaznet le voleur.

Document constantinopolitain n° 2

Un officier anglais assassiné à bord de l'Orient-Express

(Constantinople, Turquie) HIER, LE COLONEL ANGLAIS BARTHOLOMEW PHELPS a été trouvé, mort, dans l'Orient-Express, qui venait d'arriver en gare de Sirkeci. Il avait été poignardé deux fois par Charles Drake, un homme d'affaires londonien, et sa complice Mme Evelyn Drake.

Le corps du colonel Phelps a été découvert par un contrôleur du train. M. et Mme Drake ont fui la scène du crime avant l'arrivée de la police.

Le colonel, assigné au consulat britannique, enquêtait sur un trafic d'armes en Turquie. Selon le témoignage non confirmé d'un client de l'hôtel Oasis, où les Drake séjournaient avant le meurtre, M. Drake serait lié à un gang de criminels de la région.

On pense toutefois que Mme Drake pourrait avoir agi sous la contrainte. En effet, la veille, un singe écorché a été retrouvé dans sa chambre d'hôtel. Il s'agit sans doute d'une façon pour le gang de l'avertir de ne pas se mêler des affaires douteuses de son mari.

La police locale collabore avec le consulat britannique pour appréhender les deux fautifs.

Document constantinopolitain n° 3

Un marchand d'Islington tué
Des signes de lutte

Le propriétaire d'une boutique d'Islington a été retrouvé mort dans des circonstances étranges. M. Robert Osborne, de Vêtements pour hommes Osborne de la rue Nelson, a été retrouvé mort dans sa boutique par l'une de ses employées qui venait au travail. L'inspecteur Phillips, de Scotland Yard, a déclaré : « Le magasin avait été en partie détruit, ce qui indique une lutte qui aurait dû être plutôt bruyante. Cependant, les portes étaient verrouillées et nous n'avons trouvé aucune trace d'effraction. Je demande à tous ceux qui étaient à proximité de la rue Nelson entre cinq et sept heures hier matin de se présenter à la police. »

Document de retour nº 1

Un instituteur disparaît à Islington

Qu'est-il devenu ? La police appelle à l'aide.

La police s'inquiète de la disparition de M. Arthur Bowman, 53 ans, un instituteur de l'école de Hanover Street, à Islington. Sa disparition a été signalée par sa logeuse, Mlle Jane Parks, après qu'il ne fut pas revenu à sa pension d'Orleston Road, Islington. Une absence étonnante pour cet instituteur respecté, bien vu par les habitants du quartier depuis des années. À la vue des évènements récents, la police demande aux personnes disposant d'informations de contacter l'inspecteur Joseph Phillips.

Document londonien-bis n° 3

Un vagabond tué à Islington

La police nie tout lien avec le meurtre du marchand

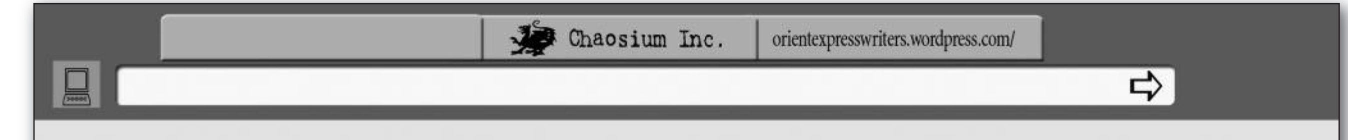
La rue Combe sera partiellement fermée aujourd'hui puisque la police enquête toujours sur le meurtre d'un vagabond dans la cave du pub Bookbinders Arms, bien connu à Islington.

L'inspecteur Phillips de Scotland Yard a déclaré : « Le corps d'un vagabond a été retrouvé ce matin dans la cave du Bookbinders. Il a été sauvagement attaqué et nous demandons à tous ceux qui pourraient avoir des informations de se présenter à la police. »

Lorsqu'on lui a demandé s'il pouvait y avoir un lien avec la mort de M. Robert Osbourne, sur la rue Nelson, l'inspecteur a répondu : « Je nie catégoriquement tout lien entre ces deux cas. M. Osbourne a été étranglé alors que cet homme a reçu plusieurs coups de couteau à la poitrine. »

Document de retour n° 2

Document moderne nº 1



Profil de John Milton

À l'âge de 20 ans, John Milton a créé red-heart.com, un site de rencontres sur Internet parti de rien pour devenir l'un des sites du genre les plus fréquentés pendant la nuit. Trois ans plus tard, Milton avait vendu le site, réalisant un profit de 2,5 millions de dollars. Milton a continué sur sa lancée, fondant et vendant plusieurs sites Internet bien établis, y compris le site de mode garppy.com, celui de musique bombilate.com et celui d'aliments de luxe ogee.com.

Né en 1995, Milton passe ses premières années dans un milieu modeste, comme relaté dans son autobiographie parue en 2010 : *Beyond the Hill*. Seul enfant d'un couple d'ouvriers, il a fréquenté l'école Bakewell dans le Derbyshire avant d'aller étudier la littérature classique à l'université de Londres. Milton a abandonné ses études, prétendant vouloir se concentrer sur son site (red-heart.com) qui démarrait seulement. La suite est entrée dans l'histoire.

En 2013, Milton a lancé son nouveau site, lux-vista.com, qui vise à fournir des voyages de luxe pour toutes les bourses. Le nouveau site a attiré l'attention des investisseurs et de la presse, notamment grâce à sa campagne de marketing « Tout le monde peut partir », qui offre douze billets, tous frais payés, sur l'Orient-Express.

Cliquez ici pour avoir les dernières nouvelles ou les cours de la bourse relatifs à lux-vista.com

Document moderne nº 2

Exemple de menu

En entrée

Soupe de chou-fleur arc-en-ciel
(caviar de saumon)
Œuf de canard et asperges

Plat de résistance

Fromage de chèvre et tarte aux champignons
Filet de bœuf aux pommes de terre nouvelles
et salade
Spaghetti au homard
Salade du marché

Ensuite

La Sélection du Maître Fromager
Salade de fruits frais
Composition framboises / amandes
Figues de Solliès pochées

Document moderne nº 3

L'itinéraire de l'Orient-Express

Premier jour – Vendredi 30 août

15 h 53	Embarquement à bord de l'Orient-Express, à Paris, gare de l'Est

Deuxième jour – Samedi 31 août

15 h 42	L'Orient-Express arrive à Budapest, en Hongrie. Transfert vers l'hôtel Hilton où les passagers passent la nuit

Troisième jour – Dimanche 1er septembre

10 h – 16 h	Visite guidée optionnelle de Budapest
18 h 08	L'Orient-Express part pour la Roumanie

Quatrième jour – Lundi 2 septembre

8 h 52	L'Orient-Express arrive dans la ville montagneuse de Sinaia
10 h – 12 h	Visite guidée optionnelle du château de Peleș
12 h 20	L'Orient-Express part pour Bucarest
14 h 16	L'Orient-Express arrive à Bucarest Nord. Transfert vers l'hôtel Hilton Athenee Palace où les passagers passent la nuit

Cinquième jour – Mardi 3 septembre

9 h 05	L'Orient-Express part pour la Bulgarie
14 h – 16 h	Excursion rapide à Varna, en Bulgarie
17 h 04	L'Orient-Express part pour la Turquie

Sixième jour – Mercredi 4 septembre

15 h 18	L'Orient-Express arrive à la gare de Sirkeci à Istanbul

Document moderne n° 4

Belle Chantel
Cela me déplaît que tu continues
d'ignorer mes avances amoureuses
Quelque chose doit changer
Je te laisse une dernière chance
Je te recontacterai bientôt
Ton amoureux transi

Document moderne n° 5

Chère Chantel
Retrouve-moi aujourd'hui à … heures
dans le …
Viens seule
Pardonne-moi de t'imposer
de garder le secret
Je te promets de tout te dire

Premier extrait

Personne ne peut m'arrêter. Je suis prêt. L'Aklo est avec moi et j'ai tout prévu. Enfin ! J'ai attendu si longtemps, regroupant mes ressources. Ia ! Mon sombre seigneur ne sera pas déçu. Je ne faillirai pas. Il n'aura pas eu tort de me faire confiance. Car moi et moi seul suis digne de bâtir le nouveau réceptacle. Je rassemblerai les pièces et le nouveau sang jaillira du sang. Mon excitation croît chaque jour, mais je dois la contenir. Je dois œuvrer en silence, en secret, depuis les ombres, jusqu'à ce que mes pions soient placés sur l'échiquier. Je suis leur maître. Ils savent si peu de choses ! Je suis le berger, qui rassemble ses moutons pour l'abattoir. Ils me croient riche et puissant, mais ce ne sont que des broutilles. Je vais leur montrer ce qu'est le véritable pouvoir une fois que mon couteau aura tranché les chairs et aura préparé ce que moi seul peux réussir. Ia ! Ia ! Nyarlathotep ! Seigneur des chairs ! Mon sauveur ! Lorsque les membres seront tranchés sur ces imbéciles, le sang coulera, mais personne ne devinera mon plan. J'ai bu profondément au puits de la sagesse ancestrale et il est maintenant l'heure. Il est l'heure que je fasse trembler le monde en SON nom et IL me reconnaîtra. IL saura que JE suis son FIDÈLE SERVITEUR ! Le Simulacre renaîtra ! Je suis le Simulacre !

Deuxième extrait

Oui, c'est fait. Enfin. Aucune lignée ne m'est inaccessible. Richmond a trouvé l'information sur l'arbre généalogique du fauteur de trouble. Tout comme ma vision me l'avait indiqué. J'ai envoyé un billet à ce descendant indigne. Ils ne soupçonnent rien. Ils se croiront chanceux alors qu'en fait, j'ai orchestré leur chance. Je savourerai leur dernier souffle. Je les regarderai dans les yeux lorsque leur fluide vital s'écoulera des coupures que je leur aurai infligées. Je leur chuchoterai que je SAIS. Je sais qui ils sont et qui étaient leurs grands-parents fauteurs de trouble, que leur vie appartient maintenant au MAÎTRE. Je suis la main de la vengeance et je tuerai ceux qui voudraient s'opposer à LUI, j'utiliserai leur corps pour ma grande création. Quelle ironie !

Troisième extrait

Les six éléments doivent être placés dans les alcôves. L'ordre est précis, comme dans ma vision. Le bras droit dans la deuxième, le bras gauche dans la quatrième, le torse dans la troisième, la jambe droite dans la cinquième, la jambe gauche dans la sixième. La tête vient en dernier et se place dans la première. Walters, Roti, Gonzaga, Griffin, Banuelos et, pour finir, le descendant. Ia ! SON serviteur est intelligent ! La cérémonie est prête. J'ai les chants du Dhol. IL accordera de nombreuses récompenses à son serviteur. Je dois être prêt. Je dois être digne pour ne pas qu'il me juge hypocrite. Jamais. Par ma main, je couperai les éléments nécessaires en SON nom et il me RECONNAÎTRA. Je demanderai aux autres de me libérer de mon corps physique actuel. Avec mon couteau, ils mettront un terme à John Milton et mon essence pourra rejoindre le nouveau Simulacre où elle s'installera et le pouvoir ME reviendra.

CHEMINS DE FER PARIS-LYON-MÉDITERRANÉE

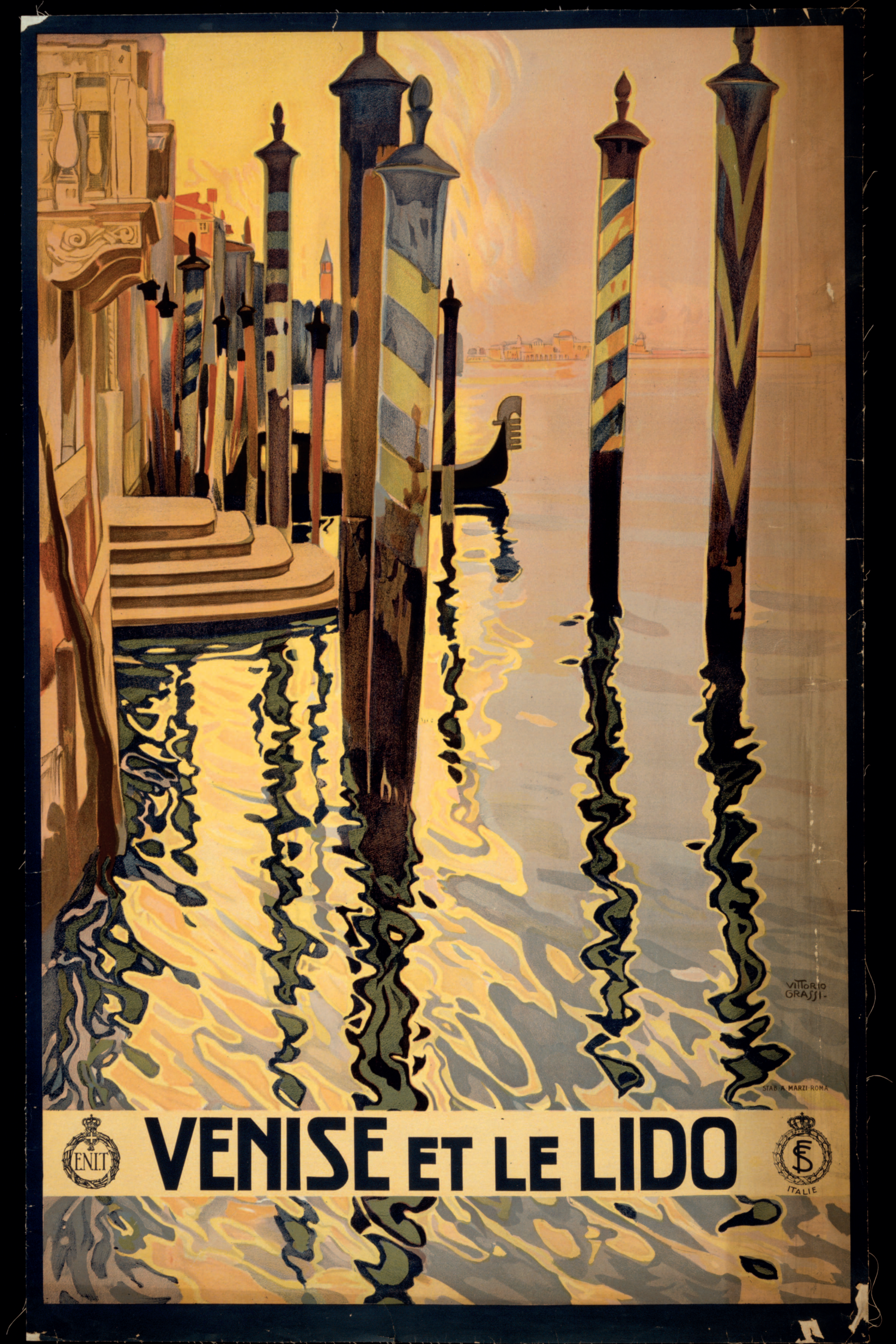
SIMPLON-ORIENT-EXPRESS

LONDRES
PARIS
DIJON
LAUSANNE
BORDEAUX
LYON
MILAN
TURIN
VENISE
TRIESTE
BELGRADE
BUCAREST
NISCH
SOFIA
SALONIQUE
CONSTANTINOPLE
ATHÈNES

ROGER BRODERS

LONDRES-PARIS-BUCAREST-ATHÈNES-CONSTANTINOPLE

IMP. F. CHAMPENOIS. PARIS.



VITTORIO GRASSI
STAB·A·MARZI·ROMA
E.N.I.T.
VENISE ET LE LIDO
FS
ITALIE